

Reglamento de Hockey Pista 2019



Índice

I	TERMINOLOGÍA	2
II	REGLAS DE JUEGO	4
1.	Campo de Juego	4
2.	Composición de los equipos	5
3.	Capitanes	7
4.	Indumentaria y equipo de los jugadores	8
5.	Partido y resultado	10
6.	Iniciar y reanudar el partido	11
7.	Bocha fuera del campo de juego	12
8.	Cómo se marca un gol	12
9.	Conducta de juego: los jugadores	13
10.	Conducta de juego: los arqueros	16
11.	Conducta de juego: los árbitros	17
12.	Penalidades	17
13.	Procedimientos para ejecutar las penalidades	18
14.	Penalidades personales	24
III	Arbitraje	26
1.	Objetivos	26
2.	Aplicación de las reglas	27
3.	Habilidades para el Arbitraje	28
4.	Señales arbitrales	30

Parte I

TERMINOLOGÍA

- Jugador: Uno de los participantes en un equipo.
- Equipo: Un equipo consiste en un máximo de doce personas, compuesto de un máximo de seis jugadores en el campo y hasta seis sustitutos.
- Jugador de campo: Uno de los participantes en el campo de juego que no es el arquero.
- Arquero: Uno de los participantes de cada equipo sobre el campo de juego, que lleva equipo de protección completo que comprende al menos casco, protección de piernas y pies y que también se les permite usar guantes específicos de arqueros y otros equipamientos de protección.
- Ataque (atacante): El equipo (jugador) que (quien) está tratando de marcar un gol.
- Defensa (Defensa): El equipo (jugador) que (quien) está tratando de evitar que se marque un gol.
- Línea de fondo: La línea más corta del perímetro (22 metros).
- Línea de gol: La línea de fondo entre los postes del arco.
- Bandas: Las tablas que delimitan la línea más larga (44 metros) del campo de juego.
- Área (Círculo): El área comprendida por y entre los dos cuartos de círculo y las líneas que los unen en cada extremo de la cancha, frente al centro de las líneas de fondo.
- Jugar la bocha, jugador de campo: Parando, desviando o moviendo la bocha con el palo.
- Push (Empujar): Mover la bocha a lo largo del suelo usando un movimiento de empuje del palo después de que se ha colocado cerca de la bocha. Cuando se hace un push, tanto la bocha como la curva del palo están en contacto con el suelo.
- Flick (golpe de muñeca): Empujar la bocha de modo que se levante del suelo. Elevar la bocha del suelo mediante la colocación de la pala del palo debajo de la bocha y usar un movimiento de elevación.
- Hit (que no está permitido en el hockey indoor): Striking o 'bofetada' golpeando la bocha con un movimiento de balanceo del palo hacia la bocha. Slap (bofetada): golpeando la bocha, lo que implica un largo movimiento de barrido con el palo antes de hacer contacto con la bocha, se considera como un golpeo y por lo tanto no está permitido.
- Tiro al arco: La acción de un atacante intentando marcar un gol jugando la bocha hacia el arco desde dentro del área.
La bocha puede no ir al arco, pero igualmente es "un tiro a puerta" si la intención del jugador es anotar un gol con un tiro directo al arco.

- Distancia de juego: La distancia en la que un jugador es capaz de alcanzar la bocha para tocarla.
- Quite: Una acción para detener a un oponente para recuperar la posesión de la bocha.
- Infracción: Una acción hacia un oponente, contraria a las reglas que debe ser penalizada por un árbitro.

Parte II

REGLAS DE JUEGO

1. Campo de Juego

La siguiente información proporciona una descripción simplificada del campo de juego. Especificaciones detalladas del campo de juego y equipamiento se suministra en sección separada al final de este Reglamento.

- 1.1 El campo de juego es rectangular de 44 metros de largo y 22 metros de ancho.

El uso de un campo de juego de tamaño completo es muy recomendable pero un campo de tamaño más pequeño se puede especificar en regulaciones nacionales o locales. El tamaño mínimo de un campo de juego es de 36 metros largo y 18 metros de ancho.

- 1.2 Bandas laterales delimitan los perímetros más largos del campo de juego; líneas de fondo delimitan los perímetros más cortos del campo de juego.
- 1.3 Una línea central está marcada cruzando por el centro del campo de juego.
- 1.4 Las zonas denominadas áreas, están marcados en el interior del campo de juego alrededor de los arcos y frente a los centros de las líneas de fondo.
- 1.5 Los puntos de penal de 100 mm de diámetro están marcados en frente del centro de cada arco con el centro de cada punto a 7 metros desde el borde interior de la línea de gol.
- 1.6 Todas las líneas son de 50 mm de ancho y son parte de la cancha.
- 1.7 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, mascarar faciales, guantes, toallas, botellas de agua, etc. se pueden colocar dentro de los arcos.

Un banco para cada equipo se coloca fuera y a lo largo de un lado del campo de juego. El equipo local se ubica en el banco a izquierda de la mesa de control y el equipo visitante ocupa el banco a derecha de la mesa de control salvo que el árbitro indique lo contrario durante todo el tiempo del partido. Los jugadores suplentes deben estar sentados en el banco de suplente de su equipo mientras no estén en el campo de juego.

2. Composición de los equipos

- 2.1 Un máximo de seis jugadores por cada equipo toma parte en el juego en cualquier momento durante el partido.

Si un equipo tiene más jugadores de los cantidad permitida de jugadores en el campo de juego, el tiempo debe detenerse para corregir la situación. Una sanción personal puede aplicarse al capitán del equipo infractor en caso de una violación accidental. En caso de una de una violación grave se debe otorgar una sanción personal. Las decisiones adoptadas con anterioridad a corregir la situación no se puede cambiar.

Juego y tiempo se reanuda con un córner corto contra el equipo responsable acorde con la regla 3.4 siguiente.

- 2.2 Cada equipo tiene un arquero en el campo de juego o juega sólo con jugadores de campo.

Cada equipo puede jugar con:

- *un arquero vestido con una camiseta de color diferente y equipo de protección que comprende al menos casco, guardas para piernas y pies; a este jugador se hace referencia en este Reglamento como arquero; o*
- *solo jugadores de campo; ningún jugador usa una camiseta de color diferente, ningún jugador puede usar casco excepto una mascara facial para defender un córner corto o un tiro penal; todos los jugadores del equipo llevan el mismo color de la camiseta.*

Cualquier cambio entre estas opciones debe tomarse como una sustitución.

- 2.3 Cada equipo tiene permitido sustituir de un máximo de doce jugadores:

- a una sustitución está permitida en cualquier momento, excepto en el período comprendido entre la concesión de un córner corto hasta después de que se haya completado; durante este período la sustitución sólo está permitida por lesión o suspensión del arquero defensor;

Si otro córner corto es otorgado antes de la finalización del corto anterior, la sustitución que no sea por lesión o suspensión del arquero defensor no debe hacerse hasta que este córner corto posterior haya finalizado.

En un córner corto, el arquero defensor (es decir, usa equipo de protección completo) resulta lesionado o suspendido, será sustituido por otro arquero usando equipo de protección completo.

Si un equipo tiene sólo jugadores de campo, ninguna sustitución se permite en un córner corto hasta que se haya completado.

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 está permitido sustituir al mismo tiempo o al número de veces que cualquier jugador está autorizado a sustituir o ser sustituido, excepto el número de veces que un equipo pueden sustituir a sus arqueros fuera del campo de juego que está limitada a un total de dos por partido;

Las sustituciones entre los arqueros (es decir, aquellos que use el equipo de protección completo) no cuentan para el número total de sustituciones permitidas.

Si un equipo ha utilizado toda sus sustituciones de arquero y su arquero está lesionado e incapaz de continuar, entonces la única posible sustitución permanente en el campo de juego es la de otro arquero que lleva el equipo de protección completo. La sustitución de este arquero de reemplazo debe tener lugar de acuerdo con la regla 2.3g y su orientación. Si es necesario, el juego debe continuar con la sustitución temporal de un jugador de campo, mientras que el arquero sustituto se pone el equipo de protección completo antes de entrar en el campo de juego.

En el caso de que un arquero reciba una suspensión temporal, su regreso a la cancha tras su finalización no cuenta para el total de sustituciones de arquero.

Si un equipo ha utilizado todas sus sustituciones arquero y su arquero recibe una suspensión temporal o permanente, entonces la única posible sustitución permanente en el campo de juego es la de otro arquero que lleva el equipo de protección completo. La sustitución de este arquero de reemplazo debe tener lugar de conformidad con el artículo 2.3g y su orientación. Si es necesario, el juego debe continuar con la sustitución temporal de un jugador de campo, mientras que el arquero sustituto se pone el equipo de protección completo antes de entrar en el campo de juego.

- c** la sustitución de un jugador está permitida después de que el mismo ha dejado el campo de juego;
- d** las sustituciones no están permitidas para los jugadores suspendidos durante su suspensión;

Durante la duración de una suspensión temporal, el equipo infractor juega con un jugador menos. Para cada suspensión permanente, el equipo infractor juega con un jugador menos el resto del partido.

- e** después de completar una suspensión, un jugador puede ser sustituido sin volver antes al campo de juego;
- f** los jugadores deben salir o entrar al campo de juego para realizar una sustitución dentro de 3 metros de la línea central del lado de los bancos de acuerdo con los árbitros;

g el tiempo no se detiene para sustituciones;

Esto incluye no parar el tiempo para la sustitución de un arquero, incluyendo el reingreso de un arquero luego de una lesión o su suspensión.

- 2.4 Los jugadores de campo que abandonan el campo de juego para el tratamiento de una lesión, refrescarse, cambiar el equipo o por alguna otra razón aparte de la sustitución sólo se les permite volver a entrar dentro de los 3 metros de la línea central en el lado de la cancha utilizado para las sustituciones.

Salir o entrar del campo de juego como parte del juego (por ejemplo, cuando un defensor se pone una máscara en un córner corto) se puede realizar en cualquier parte del campo de juego.

- 2.5 Ninguna otra persona excepto los jugadores de campo, arqueros y árbitros pueden estar en el campo de juego durante el partido, sin la autorización del árbitro.
- 2.6 Los jugadores dentro o fuera del campo de juego se encuentran bajo la autoridad de los árbitros durante todo el partido, incluyendo el intervalo del medio tiempo y los intervalos en la finalización de cada cuarto.
- 2.7 Un jugador que está lesionado o con sangre debe abandonar el campo de juego a no ser que lo impidan motivos médicos y no deben volver hasta que las heridas hayan sido cubiertas; los jugadores no deben llevar manchada de sangre la ropa.

3. Capitanes

- 3.1 Un jugador de cada equipo debe ser nombrado como capitán.
- 3.2 Un capitán sustituto debe ser nombrado cuando un capitán es suspendido.
- 3.3 Los capitanes deben llevar un brazalete o distintivo similar, en la parte superior del brazo, hombro o sobre la parte superior de una media.
- 3.4 Los capitanes son los responsables del comportamiento de todos los jugadores de su equipo y de asegurar que las sustituciones de jugadores en su equipo se llevan a cabo correctamente.

Un córner corto se otorga si una sustitución no se llevara a cabo correctamente. Una sanción personal puede concederse en concordancia con la regla 2.1 anterior o si el capitán no cumple con alguna de sus responsabilidades.

4. Indumentaria y equipo de los jugadores

La Regulación de las Competiciones disponibles en la página web de la FIH proporcionan información adicional y requisitos sobre la ropa de los jugadores, equipamiento personal y publicidad. Consulte también a la normativa establecida por las Federaciones Continentales y Asociaciones Nacionales.

- 4.1 Los jugadores de campo de un mismo equipo deben llevar la misma indumentaria.
- 4.2 Los jugadores no deben llevar ningún objeto que sea peligroso para otros jugadores.

Los jugadores de campo:

- *se permite el uso de guantes de protección que no aumenten el tamaño natural de la mano de manera significativa; cualquier protección de mano usada, tanto para el juego normal como para defender un córner corto, debe caber cómodamente (sin necesidad de comprimir) en una caja cuyas medidas internas deben ser 290mm de largo x 180mm de ancho x 110 mm de alto;*
- *está altamente recomendado llevar canilleras y protector bucal;*
- *se les permite usar cualquier forma de protección para el cuerpo (incluyendo la protección de la pierna o rodilleras, al defender un córner corto) debajo de la ropa normal de juego; protectores para las rodillas, usados para este propósito, se pueden usar fuera de las medias y su color debe ser igual al color de las medias;*
- *están autorizados a usar durante un partido, por razones médicas solamente, una máscara preferentemente transparente o blanca o, si no, de un solo color muy ajusta a la cara, una protección blanda para la cabeza o protección para los ojos en forma de gafas de plástico (es decir, gafas con una montura blanda y lentes de plástico); las razones médicas deben ser evaluadas por una autoridad competente y el jugador en cuestión debe comprender las posibles consecuencias de jugar en esas condiciones;*
- *están autorizados a llevar una máscara blanda, preferiblemente transparente o blanca, pero de un solo color, o mascarilla con rejilla metálica, ajustada a los contornos de la cara, cuando defienden un córner corto o tiro penal, durante la duración de ese córner corto o tiro penal y cuando están en el círculo que están defendiendo; el objetivo principal de usar una máscara para defender un córner corto o tiro penal es la seguridad; el uso de mascarillas que son coherentes con el espíritu subyacente de esta orientación se deben permitir;*
- *no está permitido, cuando usan mascarillas faciales, conducirse de un modo que es peligroso para otros jugadores, tomando ventaja del equipo protector que utilizan;*
- *no está permitido usar casco protector (máscara facial u otro protector para la cabeza) bajo ninguna otra circunstancia.*

4.3 Los arqueros llevar una camisa o una prenda que sea de color diferente al color de los dos equipos.

Arqueros (es decir, que llevan el equipo de protección completo) deben llevar camiseta o prenda por encima de cualquier protección para el cuerpo. La protección del codo no necesita estar cubierta por esta camiseta.

- 4.4 Los arqueros deben llevar equipo de protección que comprende al menos de casco y guardas para las piernas y pies. El casco y las protectores de manos pueden quitárselos cuando lanzan un penal.

Lo siguiente protecciones están permitidas para uso exclusivo de arqueros totalmente equipados: cuerpo, brazos, codos, antebrazos, manos, muslos y rodillas y guardas para piernas y pies.

- 4.5 La ropa o equipo de protección, que de manera significativa aumente el tamaño natural del cuerpo o área de protección, no está permitida.
- 4.6 El palo tiene una forma tradicional con un mango y una pala curvada que es plana en su lado izquierdo:
- a el palo debe ser liso y no debe tener ninguna parte áspera o afilada;
 - b conjuntamente con todos los revestimientos adicionales utilizados, el palo debe ser capaz de pasar a través de un anillo con un diámetro interior de 51 mm;
 - c cualquier curvatura a lo largo de la longitud del palo (inclinación o arco) debe tener un perfil liso y continuo en toda la longitud, puede ocurrir a lo largo del lado de la cara o del dorso del palo pero no en ambos y se limita a una profundidad de 25 mm;
 - d el palo debe cumplir con las especificaciones acordadas por el Comité de Reglas de la FIH.
- 4.7 La bocha es esférica, dura y blanca (o de un color que contraste con la superficie de juego).

Especificaciones detalladas sobre palo, bocha y equipo de arquero se suministra en sección aparte al final de este Reglamento.

5. Partido y resultado

- 5.1 Un partido consiste de cuatro cuartos de 10 minutos, un intervalo de 1 minuto entre los cuartos 1 y 2 y entre los cuartos 3 y 4, y un intervalo de medio tiempo de 3 minutos entre los cuartos 2 y 3.

Otros períodos e intervalos pueden ser acordados por ambos equipos excepto en lo que se especifica en la normativa para determinadas competiciones.

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

Información sobre una competición de shoot-out como una forma de llegar a un resultado en un partido empatado está recogida en las Reglaciones de Torneos que están disponibles, si es necesario, en el sitio web de la FIH.

6. Iniciar y reanudar el partido

6.1 Se sortea lanzando una moneda:

- a** el equipo que gana el sorteo tiene la opción de decidir entre que arco quiere atacar en los primeros dos cuartos del partido o iniciar el partido con un pase de centro;
- b** si el equipo que gana el sorteo elige qué arco atacar en los dos primeros cuartos del partido, el equipo oponente comienza el partido;
- c** si el equipo que gana el sorteo elige iniciar el partido y el segundo cuarto, el equipo oponente elige qué arco ataca en los dos primeros cuartos del partido;

6.2 La dirección de juego se invierte en el tercer cuarto del partido.

6.3 Un pase desde el centro es tomado para:

- a** para comenzar el partido y para comenzar el segundo cuarto por un jugador del equipo ganador el sorteo, si así lo eligieron; 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 que no hizo el saque de centro para iniciar el partido;
- c** después de un gol, por un jugador del equipo contrario que anotó el gol o le fue otorgado un gol.

6.4 Tomando un pase de centro:

- a** se toma desde el centro del campo de juego;
- b** está permitido jugar la bocha en cualquier dirección;
- c** los demás jugadores que no tomen el pase de centro deben estar en su mitad del campo que incluye el arco que están defendiendo;
- d** se aplican los procedimientos para tomar un tiro libre.

6.5 Un bully se toma para recomenzar un partido cuando el tiempo o el juego se ha detenido por una lesión o por cualquier otra razón y ninguna penalidad se ha otorgado:

- a** un bully se tomará cerca de donde estaba ubicada la bocha cuando el juego fue detenido, pero no dentro de los 9 metros de la línea de fondo, ni a menos de 3 metros del área;
- b** la bocha se coloca entre un jugador de cada equipo uno enfrente del otro y con el arco que están defendiendo a su derecha;

- c los dos jugadores empiezan con sus palos en el piso a la derecha de la bocha y luego se tocan juntos una vez simplemente las caras planas de su palos encima de la bocha, después de esto se permite que cualquier jugador toque la bocha;
 - d todos los demás jugadores deberán permanecer a por lo menos a 3 metros de la bocha.
- 6.6 Un tiro libre es tomado por un defensor a 9,10 metros en frente al centro de la línea del gol para recomenzar el juego cuando un penal ha finalizado y ningún gol es marcado u otorgado.

7. Bocha fuera del campo de juego

- 7.1 La bocha está fuera de juego cuando pasa completamente las bandas laterales o las líneas de fondo.
- 7.2 El juego es reiniciado por un jugador del equipo que no fue el último en tocar o jugar la bocha, antes de que haya salido del campo de juego.
- 7.3 Cuando la bocha sale por encima de las bandas laterales:
- a el juego se debe reanudar a un metro como máximo de donde la bocha cruzado la banda;
- Si esto diera lugar a reanudar el juego dentro del área, entonces la bocha se colocará un metro fuera del área y a un metro de la banda lateral.*
- b se aplican los procedimientos para efectuar un tiro libre.
- 7.4 Cuando la bocha sale por la línea de fondo y ningún gol fue anotado:
- a si es jugada por un atacante, el juego se reanuda con la bocha a no más de 9,10 metros de la línea de fondo y perpendicular al lugar donde cruzó la línea de fondo;
 - b si es jugada sin intención por un defensor o desviada por un arquero, el juego es reanudado con la bocha en la línea de medio campo y perpendicular a donde cruzó la línea de fondo;
 - c se aplican los procedimientos para efectuar un tiro libre;
 - d si es jugada intencionalmente por un defensor, excepto si es desviada por el arquero, el juego se reanuda con un córner corto.

8. Cómo se marca un 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 y debajo del travesaño.

9. Conducta de juego: los jugadores

Se espera que los jugadores actúen responsablemente en todo momento.

- 9.1 El partido se juega entre dos equipos con no más de seis jugadores de cada equipo en el campo de juego al mismo tiempo.
- 9.2 Los jugadores en el campo de juego deben estar en posesión de su palo y no utilizarlo de forma peligrosa.

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

- 9.3 Los jugadores no deben tocarse, agarrarse o interferir con otros jugadores o sus palos o vestimenta.
- 9.4 Los jugadores no deben intimidar o impedir jugar a un jugador.
- 9.5 Los jugadores no pueden golpear la bocha.
- 9.6 Los jugadores no pueden jugar la bocha con la parte posterior del palo.
- 9.7 Los jugadores no deben jugar la bocha con ninguna parte del palo cuando está por encima de la altura del hombro, excepto los defensores, quienes están autorizados a utilizar el palo para detener o desviar un tiro al arco a cualquier altura.

Al salvar un tiro al arco, un defensor no será penalizado si su palo no está inmóvil o se está moviendo hacia la bocha al intentar parar o desviar el tiro. Solo si la bocha es realmente golpeada y se evita un gol, debe de concederse un tiro penal.

Si un defensor intenta parar o desviar una bocha que va hacia el arco pero que en realidad va hacia afuera, cualquier uso del palo por encima del hombro debe ser penalizado con un córner corto y no con un tiro penal.

Si se produce juego peligroso como consecuencia de una parada o un desvío legal, un córner corto debe ser otorgado.

- 9.8 Los jugadores no deben jugar la bocha peligrosamente o de una manera que pueda producir juego peligroso

Una bocha se considera peligrosa cuando causa una legítima acción evasiva por parte de los jugadores oponentes.

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

Jugar la bocha deliberadamente y con fuerza hacia el palo, pies o manos de un oponente, con el riesgo asociado de lesiones cuando un jugador está en posición de juego; y jugadores que reciben y dan la vuelta tratando de jugar la bocha deliberadamente hacia un jugador defensor, que está cerca del jugador en posesión o está tratando de jugar la bocha, son dos acciones peligrosas y deben ser tratadas bajo esta Regla. A estos jugadores ofensivos también se les puede conceder un castigo personal.

9.9 Los jugadores no deben levantar la bocha del campo de juego excepto para tirar al arco.

No es infracción si la bocha se eleva involuntariamente del campo de juego menos de 100 mm a menos que un oponente esté a distancia de juego de la bocha.

9.10 Los jugadores no deben jugar la bocha cuando está en el aire, excepto un jugador del equipo que no levantó la bocha que puede pararla.

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

9.11 Los jugadores de campo no deben detener, patear, empujar, tomar, tirar o llevar la bocha con cualquier parte de su cuerpo.

No siempre es infracción si la bocha golpea el pie, la mano o el cuerpo de un jugador de campo. El jugador sólo comete una infracción si obtiene una ventaja o si se posiciona con la intención de detener la bocha de esta manera.

No es infracción si la bocha toca la mano que sostiene el palo, pues de otra manera hubiera tocado el palo.

9.12 Los jugadores de campo no deben jugar la bocha mientras estén tumbados en el campo de juego o con una rodilla, brazo o mano en el campo de juego, distinta a la mano que sostiene el palo.

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

Los jugadores obstruyen si:

- *avanzan de espalda hacia un oponente;*
- *interfiere físicamente con el palo o cuerpo a un oponente;*
- *protege la bocha de una entrada legal con su palo o cualquier parte de su cuerpo.*

Un jugador que está parado recibiendo la bocha puede moverse en cualquier dirección.

Un jugador con la bocha puede moverse con ella en cualquier dirección excepto contra el cuerpo de un oponente o en una posición entre la bocha y un rival que está a distancia de juego de la bocha y trata de jugarla.

Un jugador que corre por delante o bloquea a un oponente para evitar que juegue o intente jugar la bocha reglamentariamente, está obstruyendo (esto es obstrucción de terceros). Esto también se aplica si un atacante se cruza o bloquea a los defensores (incluyendo el arquero) mientras se lanza un córner corto.

Los árbitros deben hacer especial hincapié en limitar el tiempo empleado en situaciones donde la bocha queda atrapado en las esquinas del campo de juego o cerca de las bandas laterales (especialmente hacia el final de los partidos), cuando el jugador en posesión protege la bocha de tal manera que le impide a un oponente jugar la bocha. Prontas intervenciones de los árbitros harán que los equipos sean conscientes de que este tipo de juego o táctica no es beneficiosa para ellos.

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

Juego imprudente, como entradas deslizándose y otras acciones físicas de jugadores de campo, que hacen que el oponente caiga al suelo y que tienen la posibilidad de causar lesiones debería juzgarse adecuadamente y aplicar penalidades personales.

- 9.15 Los jugadores no deben entrar intencionalmente en el arco que sus oponentes están defendiendo ni correr detrás de cualquiera de los arcos.
- 9.16 Los jugadores no deben cambiar su palo entre que se otorga y se completa un córner corto o un penal a menos que el palo no cumpla con las especificaciones.
- 9.17 Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o pieza de su equipo en el campo de juego, contra la bocha, o contra otro jugador, árbitro o persona.

Tras un córner corto, si la bocha golpea en cualquier material desechado, tal como un protector de la mano, rodilleras o una máscara, un tiro libre debe ser otorgado si esto ocurre fuera del círculo, un córner corto si esto ocurre dentro del círculo y un penal debe otorgarse si evita la probable obtención de un gol.

- 9.18 Los jugadores no deben retrasar el juego para beneficiarse por la pérdida de tiempo.

- 9.19 Los jugadores no deben atrapar o retener la bocha intencionalmente contra las bandas laterales. Un jugador en posesión de la bocha no puede ser “atrapado”, ya sea en la esquina del campo de juego o contra las bandas laterales por los oponentes con sus palos acostados en el suelo. Los oponentes deben dejar una salida de un tamaño razonable a través del cual la bocha pueda ser jugada.

Los árbitros deben reconocer e interrumpir el juego, reiniciándolo con un bully, cuando la bocha es atrapada entre los palos de los jugadores o queda atrapada involuntariamente contra las bandas.

Los casos repetidos de jugadores atrapando o manteniendo la bocha contra las bandas deben ser vistos como una infracción intencional y sancionado en consecuencia.

Del mismo modo, los jugadores que deliberadamente pretenden retener la bocha entre su palo y el de un oponente deben ser penalizados y no recompensados con un bully.

10. Conducta de juego: los arqueros

- 10.1 Un arquero que lleva el equipo de protección comprendido al menos por casco, guardas de piernas y pies no deben participar en el partido fuera de la mitad del campo de juego que están defendiendo, excepto cuando se tira un penal.

El casco de protección debe ser utilizado por el arquero en todo momento, excepto cuando tira un tiro penal.

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

- a los arqueros pueden utilizar su palo, pies, protectores de pie, guardas de pierna para propulsar la bocha y usar su palo, pies, protectores de pie, guardas de pierna o cualquier otra parte de su cuerpo para detener la bocha o desviarla en cualquier dirección incluyendo sobre la línea de fondo;

Los arqueros no están autorizados a realizar acciones que sean peligrosas para otros jugadores tomando la ventaja del equipo de protección que usan.

- b a los arqueros que llevan el equipo de protección completo se les permite utilizar los brazos, las manos y cualquier otra parte de su cuerpo para empujar la bocha.

La acción en la regla 2b anterior sólo se permite como parte de una acción de salvar un tiro al arco o para mover la bocha lejos de la posibilidad de una acción de gol por los oponentes. No permite a un arquero impulsar la bocha con fuerza con los brazos, las manos o el cuerpo recorriendo una larga distancia.

- 10.3 Los arqueros no deben acostarse sobre la bocha.

- 10.4 Cuando la bocha está fuera del área que están defendiendo, a los arqueros solo les está permitido jugar la bocha con su palo.
- 10.5 A los arqueros se les está permitido jugar la bocha dentro del área estando acostados en el campo de juego y dentro del área.

11. Conducta de juego: los árbitros

- 11.1 Dos árbitros controlan el partido, aplican las reglas y son los jueces del juego limpio.
- 11.2 Cada árbitro es el principal responsable de las decisiones en una mitad de la cancha durante la duración del partido.
- 11.3 Cada árbitro es responsable de las decisiones en los tiros en el área, córner corto, tiro penal y goles en una mitad de la cancha.
- 11.4 Los árbitros son responsables de llevar un registro por escrito de goles marcados y de las amonestaciones o tarjetas de suspensión utilizadas.
- 11.5 Los árbitros son los responsables de asegurar que se juega el tiempo completo y de indicar el final del tiempo en cada cuarto y para la finalización de un córner corto si el cuarto es prolongado.
- 11.6 Los árbitros harán sonar el silbato para:
- a empezar y terminar cada cuarto del partido o para empezar un bully
 - b cumplir una castigo
 - c empezar y terminar un tiro penal
 - d indicar un gol
 - e re-iniciar el partido después de que un gol ha sido marcado
 - f re-iniciar el partido después de un tiro penal cuando un gol no se marcó
 - g parar el partido por cualquier otro motivo y para reanudarlo
 - h indicar, cuando sea necesario, que la bocha ha salido totalmente del campo de juego.
- 11.7 Los árbitros no deben actuar como entrenadores durante un partido.
- 11.8 Si la bocha golpea a un árbitro, persona no autorizada o cualquier objeto suelto en el campo de juego, excepto las especificaciones dadas en la regla 9.17, el juego continúa.

12. Penalidades

- 12.1 Ventaja: se señalará infracción sólo cuando un jugador o un equipo resulte desfavorecido como consecuencia de una infracción a las reglas por parte de un oponente.
- 12.2 Un tiro libre es otorgado al equipo oponente:

- a por una infracción de un atacante en la mitad del campo de juego que están atacando,
- b por una infracción no intencional de un defensor fuera del área, pero dentro de la mitad del campo de juego que están defendiendo.

12.3 Un córner corto es otorgado:

- a por una infracción de un defensor en el área que no evite la probable obtención de un gol,
- b por una infracción intencional en el área de un defensor contra un oponente que no tiene la posesión de la bocha o la oportunidad de jugar la bocha,
- c por una infracción intencional de un defensor fuera de la área, pero dentro de la mitad del campo de juego que están defendiendo,
- d por un defensor que juega la bocha intencionalmente sobre la línea de fondo,

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

- e contra el equipo que llevó a cabo una sustitución incorrectamente,
- f cuando la bocha queda alojada en las ropas o equipamiento de un jugador mientras se encuentra dentro del área que está defendiendo.

12.4 Un tiro penal se concede:

- a por una infracción de un defensor en el área que evita la probable obtención de un gol.
- b por una infracción intencional de un defensor dentro del área sobre un oponente que tiene la posesión de la bocha o la oportunidad de jugarla.

12.5 Si hubiera otra infracción 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. Procedimientos para ejecutar las penalidades

13.1 Ubicación de un tiro libre:

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

“Cerca de” significa a distancia de juego de donde la infracción ocurrió sin obtener una ventaja significativa.

El lugar desde donde se saca un tiro libre debe ser más preciso cuando la infracción se produce cerca del área.

- b Un tiro libre otorgado fuera del círculo a favor de la defensa y a menos de 9 metros de la línea de fondo puede ser tomado hasta 9,10 metros de la línea de fondo, en línea con el lugar de la infracción y paralelo a la banda lateral.
- c Un tiro libre otorgado dentro del área a la defensa es tomado en cualquier lugar dentro del área o hasta 9,10 metros de la línea de fondo en línea con la ubicación de la infracción y en paralelo a la banda lateral.

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

Todas las partes de la regla 13.2 se aplican según corresponda una tiro libre, pase de centro y poner la bocha en juego después de que haya salido fuera del campo de juego.

- a La bocha debe estar quieta.
- b Los oponentes deben estar como mínimo a 3 metros de la bocha.

Si un oponente está a menos de 3 metros de la bocha no debe interferir en el saque del tiro libre y no debe jugar o intentar jugar la bocha. Si este jugador no juega, ni intenta jugar la bocha o influir en el juego, el tiro libre no debe ser demorado.

- c Cuando se concede un tiro libre al equipo atacante dentro de la la mitad de la cancha en la que están atacando, todos los demás jugadores deben estar al menos a 3 metros de la bocha.
- d La bocha se mueve utilizando un push.
- e En un tiro libre otorgado al ataque dentro de la mitad de cancha en ataque, la bocha no debe ser jugada al círculo hasta que haya recorrido al menos 3 metros, no necesariamente en una sola dirección, o haya sido tocada por defensor. La bocha también puede ser introducida en el área jugando contra la tabla, pero en este caso debe recorrer por lo menos 3 metros antes de rebotar en ella.

Si el jugador que ejecuta el tiro libre sigue jugando la bocha (es decir, ningún otro jugador ha jugado todavía):

- *este jugador puede tocar la bocha las veces que quiera, pero*
- *la bocha debe moverse por lo menos 3 metros, no necesariamente en una sola dirección, antes*
- *que el jugador introduzca la bocha en el área empujándola de nuevo.*

Alternativamente:

Después de que un jugador defensor haya tocado la bocha, esta puede ser introducida en el círculo por cualquier otro jugador incluyendo el jugador que sacó el tiro libre.

En un tiro libre de ataque otorgado dentro de los 3 metros del círculo, la bocha no se puede introducir en el círculo hasta que haya recorrido por lo menos 3 metros o haya sido tocada por un jugador defensor o haya recorrido por lo menos 3 metros antes de haber rebotado en la banda. Si el tiro libre se ejecuta inmediatamente, los defensores que se encuentran dentro del círculo a menos de 3 metros del tiro libre pueden acompañar (hacer sombra) desde el interior del círculo al jugador que realiza un autopase, siempre que no jueguen o intenten jugar la bocha, o influyencien en el juego hasta que la bocha haya recorrido al menos 3 metros; o la bocha haya sido tocada por un jugador defensor que la puede jugar legítimamente. Si el atacante decide no tomar el tiro libre inmediatamente, todos los jugadores deben estar al menos a 3 metros de la bocha antes de tomar el tiro libre.

A excepción de lo indicado anteriormente, el jugar, tratar de jugar la bocha o interferencia por un defensor o un atacante que no estaba originalmente a 3 metros de la bocha, debe ser sancionado en consecuencia.

Los jugadores dentro o fuera del círculo que estaban a 3 metros o más desde el punto del tiro libre no se les permite moverse para luego permanecer en una posición fija a menos de 3 metros de la bocha cuando se saque el tiro libre.

A continuación de una parada de tiempo después de la adjudicación de un tiro libre en zona de defensa, al reanudar el juego todos los jugadores, excepto el jugador que efectúa el saque, deben estar al menos a 3 metros de la bocha.

13.3 Tomando un córner corto:

- El juego y el tiempo se detiene cuando se sanciona un córner corto y se reanuda cuando los equipos están listos. Los equipos deben tomar el mínimo tiempo para tomar sus lugares y ponerse el equipo protector (como guía deben ser 20 segundos) y el tiempo se reanuda cuando los equipos están listos.
- La bocha se coloca sobre la línea de fondo, dentro del área, al menos a 6 metros del poste y en cualquier lado del arco según las preferencias del equipo atacante y un atacante saca la bocha sin elevarla intencionalmente.
- El atacante que realice el tiro desde la línea de fondo deberá tener por lo menos un pie fuera del campo de juego.

- Los otros atacantes deben estar en el campo, fuera del área con palos, manos y pies sin tocar el suelo dentro del área.
- Ningún atacante que no sea el atacante que saca desde la línea de fondo se le permite estar a menos de 3 metros de la bocha cuando el tiro es tomado.
- El arquero defensor deben estar en la arco; hasta otros cinco miembros del equipo defensor pueden colocarse detrás de la línea de fondo al otro lado del arco del que se saca el córner corto, con sus palos, manos y pies sin tocar el suelo dentro del campo de juego.

Si el equipo que defiende un córner corto ha elegido jugar sólo con jugadores de campo, un máximo de seis miembros del equipo defensor pueden estar colocados detrás de la línea de fondo fuera del arco.

- Cualquier defensor que no esté detrás de la línea de fondo debe estar más allá del tope del área opuesta de la cancha, ie: a hasta 9.1 metros de la línea de fondo opuesto de la cancha.
- Hasta que la bocha haya sido jugada, a ningún atacante, que no sea el que saca desde la línea de fondo, se le permite entrar en el área y a ningún defensor se le permite cruzar la línea de fondo o la distancia de 9.1 metros desde la línea de fondo opuesta de la cancha.
- Después de jugar la bocha, el atacante que saca desde la línea de fondo no debe jugar la bocha de nuevo o acercarse a distancia de juego de ella hasta que haya sido jugada por otro jugador.
- No se puede marcar gol hasta que la bocha haya salido fuera del área.

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

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

- Las Reglas de córner corto dejan de aplicarse si la bocha se desplaza más de 3 metros del área.

13.4 El partido se prolonga en cada cuarto y al final del partido para permitir la finalización de un córner corto o cualquier posterior córner corto o penal.

13.5 El córner corto finaliza cuando:

- a se marca un gol;
- b se concede un tiro libre al equipo defensor;

- c la bocha sale más de 3 metros fuera del área;
- d la bocha sale por la línea de fondo y no otro córner corto mp es otorgado;
- e la bocha sale por encima de la banda y un otro córner corto no es otorgado;
- f un defensor comete una infracción que no es penalizada con otro córner corto;
- g un tiro penal es otorgado;
- h un bully es otorgado.

Si el juego se detiene debido a una lesión o por cualquier otra razón durante la ejecución de un córner corto al finalizar un cuarto y un bully debería ser otorgado, el córner corto debe jugarse nuevamente.

13.6 Por una infracción durante el lanzamiento de un córner corto:

- a si el jugador que saca desde de la línea de fondo no tiene al menos un pie fuera del campo de juego: el córner corto se ejecuta nuevamente;
- b si el jugador que saca desde la línea de fondo amaga al jugar la bocha, el jugador infractor está obligado a ir más allá del tope del área opuesta de la cancha, ie a hasta 9.1 metros de la línea de fondo opuesto de la cancha, pero se sustituye por otro atacante y el córner corto se lanza de nuevo;

Si esta finta conduce al defensa al incumplimiento de la norma al defender un córner corto, sólo el atacante iría más allá de los 9.1 metros desde la línea de fondo opuesto de la cancha

- c si un defensor, excepto el arquero, cruza la línea de fondo antes de estar permitido, el jugador infractor irá más allá del tope del área opuesta de la cancha, ie a hasta 9.1 metros de la línea de fondo opuesto de la cancha;

Si un defensor en este o cualquier córner corto repetido posterior cruza la línea de fondo antes de estar permitido, el jugador infractor deberá también ir más allá de los 9.1 metros desde la línea de fondo opuesto de la cancha y no puede ser reemplazado.

Si un defensor cruza la línea a 9.1 metros de la línea de fondo opuesto de la cancha antes de estar permitido, el córner corto se lanza de nuevo.

- d si el arquero cruza la línea de fondo antes de estar permitido, el equipo defensor defiende el córner corto con un jugador menos: el córner corto se lanza nuevo;

El equipo defensor designa al jugador que va más allá de la línea a 9.1 metros de la línea de fondo opuesto de la cancha, y no puede ser reemplazado por otro defensor.

Si un arquero en este o cualquier córner corto repetido, cruza la línea de gol antes de estar permitido, el equipo defensor designa a un jugador adicional que irá más allá de la línea a 9.1 metros de la línea de fondo opuesto de la cancha, y no pueden ser reemplazados.

Un posterior córner corto, lo opuesto a un córner corto repetido, puede ser defendido por un máximo de seis jugadores.

- e un atacante entra en el área antes de estar permitido, el infractor está obligado a ir más allá de la línea a 9.1 metros de la línea de fondo opuesto de la cancha: el córner corto se lanza de nuevo;

Los atacantes que son enviados más allá de la línea a 9.1 metros de la línea de fondo opuesto de la cancha no pueden volver a un córner corto repetido, pero pueden hacerlo para un posterior córner corto.

- f por cualquier otra infracción de los atacantes: un tiro libre es otorgado a la defensa.

Excepto, como se especifica anteriormente, un tiro libre, córner corto o penal se concede según se especifica en otros apartados de las Reglas.

13.7 Ejecutando un penal:

- a el tiempo y el juego se detienen cuando un tiro penal es otorgado;
- b todos los jugadores en el campo de juego que no sea el jugador que toma el tiro penal y el jugador defensor, deben permanecer fuera de la mitad de la cancha en la que se está lanzando el tiro penal y no deben influenciar el tiro;
- c la bocha se coloca en el punto del tiro penal;
- d el jugador que realiza el tiro debe estar detrás y a distancia de juego de la bocha antes de comenzar el tiro;
- e el jugador que defiende la jugada debe estar de pie con ambos pies sobre la línea de gol y no debe dejar la línea de gol o mover cualquiera de sus pies hasta que la bocha haya sido jugada;
- f si el jugador defensor del tiro es un arquero, debe usar protección para la cabeza; si el jugador defensor del tiro está participando en el juego como jugador campo, puede usar sólo una máscara como equipo de protección;

Si el equipo que defiende un tiro penal ha elegido jugar sólo con jugadores de campo y no utilizar un arquero sustituto para defender el tiro penal, el defensor sólo podrá utilizar su palo para detener el tiro.

- g se hace sonar el silbato cuando el tirador y el jugador que defiende el tiro están listos para tomar el penal;
- h el jugador que toma el tiro penal, no debe ejecutarlo hasta que suene el silbato;

El jugador que toma el tiro penal o el jugador defensor no debe retrasar la jugada.

- i** el jugador que toma el tiro penal no debe amagar al jugar la bocha;
- j** el jugador que toma el tiro penal puede realizar un push, flick o scoop, estando permitido elevar la bocha a cualquier altura;

El uso de una acción de “arrastre” para jugar la bocha en un tiro penal no está permitido.

- k** el jugador que realiza el tiro debe jugar la bocha una sola vez y posteriormente no puede acercarse a la bocha ni al defensor de la jugada.

13.8 El tiro penal se completa cuando:

- a** se marca un gol;
- b** la bocha se detiene en el interior del área, se aloja en la equipo del arquero, es detenida por el arquero o se va fuera área.

13.9 Por una infracción durante el lanzamiento de un tiro 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 un 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 infracción del jugador que defiende el penal incluyendo el movimiento de cualquiera de los pies antes de que la bocha haya sido jugada: el tiro penal se lanza de nuevo;

Si el jugador que defiende el penal evita que un gol sea convertido moviendo cualquiera de los pies antes de que la bocha haya sido jugada, este jugador debe ser advertido (tarjeta verde) y por cualquier infracción subsiguiente debe ser suspendido (tarjeta amarilla).

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

- e** por una infracción de un jugador del equipo defensor y un gol no se ha marcado: el tiro penal debe ejecutarse nuevamente;
- f** por una infracción de un jugador del equipo atacante distinto al jugador que lanza el penal y se marca un gol: el tiro penal deberá ejecutarse nuevamente.

14. Penalidades personales

14.1 Por una infracción, el jugador infractor puede ser:

- a** advertido (indicado con palabras);

- b suspendido temporalmente por 1 minuto de tiempo de juego (indicado por una tarjeta verde);
- c suspendido temporalmente por un mínimo de 2 minutos de tiempo de juego (indicado por una tarjeta amarilla);

Durante la duración de cada una de las suspensiones temporales de tarjeta verde o amarilla de un jugador que esté dentro o fuera del campo de juego, el equipo infractor juega con un jugador menos.

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

Para cada suspensión permanente, el equipo infractor jugará lo que resta del partido con un jugador menos.

Una penalidad personal puede ser otorgada en forma adicional a la sanción adecuada.

Como el tiempo se detiene cuando se concede un córner corto, hasta que se recomienza el juego, no se permite a los jugadores suspendidos ingresar a la cancha hasta que el partido se haya reiniciado, hasta que el córner corto haya terminado.

- 14.2 Los jugadores suspendidos temporalmente deben permanecer en un lugar designado hasta que el árbitro que le suspendió les permita reanudar el juego.
- 14.3 Los jugadores suspendidos temporalmente pueden reunirse con su equipo al final de cada cuarto y en el intervalo de medio tiempo, luego de lo cual deben volver al lugar asignado, para completar su suspensión.
- 14.4 La duración prevista de una suspensión temporal puede ser prolongada por la mala conducta de un jugador mientras está suspendido.
- 14.5 Los jugadores suspendidos permanentemente deben abandonar el campo de juego y sus alrededores.

Parte III

Arbitraje

1. Objetivos

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

1.2 Los árbitros contribuyen al juego a través de:

- a** ayudando a elevar el nivel de juego en todos los niveles garantizando que los jugadores respeten las reglas;
- b** asegurando que cada partido se juega con el espíritu correcto;
- c** ayudando a incrementar el disfrute del juego para jugadores, espectadores y otros.

1.3 Estos objetivos se pueden lograr por árbitros que son:

- a** consistentes: los árbitros mantienen el respeto de los jugadores siendo consistentes;
- b** justos: las decisiones deben tomarse con un sentido de justicia e integridad;
- c** preparados: no importa cuánta experiencia tenga un árbitro, es importante prepararse de forma intensa para cada partido;
- d** concentrados: la concentración debe mantenerse siempre; nada debe distraer a un árbitro;
- e** accesibles: una buena comprensión de las reglas debe combinarse con una buena relación con los jugadores;
- f** mejores: los árbitros deben aspirar a ser aún mejor con cada uno y todos los partidos;
- g** naturales: los árbitros deben ser ellos mismos en todo momento y no imitar a otra persona.

1.4 Los árbitros deben:

- a** tener un conocimiento profundo de las Reglas de Hockey Pista pero recordando que el espíritu de la Regla y el sentido común deben gobernar la interpretación;
- b** apoyar y fomentar el juego hábil, solucionar de manera rápida y firmemente las infracciones y aplicar las adecuadas penalidades;
- c** establecer el control y mantenerlo durante todo el partido;
- d** utilizar todas las herramientas disponibles para el control;
- e** aplicar la regla de la ventaja tanto como sea posible para conseguir un partido fluido y abierto, pero sin perder el control.

2. Aplicación de las reglas

2.1 Proteger el juego habilidoso y penalizar las infracciones:

- a identificar la relativa gravedad de las infracciones y las graves, como juego peligroso o juego duro, han de tratarse pronto y con firmeza en el partido;
- b las infracciones intencionales deben ser penalizadas con firmeza;
- c los árbitros deben demostrar que si los jugadores cooperan, el juego hábil será protegido y el partido será interrumpido sólo cuando sea esencial para su buen desarrollo.

2.2 Ventaja:

- a no es necesario que cada infracción sea sancionada cuando el infractor no obtiene ningún beneficio; innecesarias interrupciones en la fluidez del partido causa indebido retardo e irritación;
- b Cuando las reglas se han infringido, el árbitro debe aplicar la ventaja si este es el castigo más grave;
- c la posesión de la bocha no significa automáticamente tener ventaja; para aplicar la ventaja el jugador/equipo con la bocha debe ser capaz de desarrollar su juego;
- d si se ha decidido aplicar la ventaja, una segunda oportunidad no se debe dar volviendo a la infracción original;
- e es importante anticiparse al flujo del partido, mirando más allá de la acción del momento y ser consciente de los diferentes posibilidades del partido.

2.3 Control:

- a las decisiones deben tomarse rápidamente, de manera positiva, clara y consistentemente;
- b una decisión estricta al principio del partido suele disuadir de la repetición de una infracción;
- c no es aceptable que los jugadores falten el respeto a los oponentes, árbitros u otros oficiales técnicos, verbalmente o a través de lenguaje corporal y actitudes. Los árbitros deben tratar con firmeza comportamientos de este tipo y en determinadas circunstancias advertir, amonestar (tarjeta verde), suspender temporalmente (tarjeta amarilla) o suspender permanentemente (tarjeta roja). Advertencias, amonestaciones y suspensiones se aplican aisladamente o en combinación con otro castigo;
- d las advertencias se pueden dar a los jugadores que estén cerca sin detener el partido;
- e es posible, aunque a los árbitros no se les alienta a hacerlo, que un jugador reciba dos tarjetas verdes o dos amarillas por diferentes tipo de infracciones durante el mismo encuentro. Sin embargo, cuando una infracción, por el cual ya tiene una tarjeta, se repite, la misma tarjeta no debe ser utilizada, debiendo castigarse de forma más severamente;

- f** cuando se muestra una segunda tarjeta amarilla, el período de suspensión debe ser significativamente más largo que el de la primera suspensión;
- g** debe haber una clara diferencia entre la duración de una suspensión con tarjeta amarilla por una infracción leve y la duración por una infracción más grave y/o infracción física;
- h** cuando un jugador utiliza una conducta intencionalmente de una manera seria hacia otro jugador, el árbitro u otro oficial del partido, la tarjeta roja debe mostrarse inmediatamente.

2.4 Penalidades:

- a** existe una amplia gama de penalidades;
- b** dos penalidades pueden utilizarse conjuntamente para hacer frente a graves o persistentes infracciones.

3. Habilidades para el Arbitraje

3.1 Las principales áreas de habilidades de arbitraje son:

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

3.2 Preparación del partido:

- a** los árbitros deben prepararse a fondo para cada partido llegando al campo de juego con la suficiente antelación;
- b** antes de que comience el partido, ambos árbitros deben revisar las marcas del campo de juego, los arcos y las redes y detectar cualquier equipamiento de juego o del campo de juego peligroso;
- c** los dos árbitros deben usar colores similares, pero diferentes a los de los dos equipos;
- d** usar ropa apropiada para las condiciones;
- e** el calzado debe adaptarse a las condiciones del campo de juego y ayudar a la movilidad;
- f** el equipo de arbitraje incluye una copia del actual Reglamento, un silbato potente e inconfundible, un cronómetro, tarjetas de colores para indicar las penalidades personales y materiales para anotar las incidencias de los partidos.

3.3 Cooperación:

- a** un buen trabajo en equipo y la cooperación entre los árbitros es esencial;

- b** antes de un partido, los árbitros deben discutir y acordar la forma que van a trabajar juntos para ayudarse mutuamente. El contacto visual entre los árbitros debe mantenerse todo el partido;
- c** los árbitros deben asumir la responsabilidad y estar preparados para ayudar cuando su colega no ve o tiene dificultad para ver ciertas partes del campo de juego. Si es necesario y si la movilidad es buena, los árbitros deben estar preparados para cruzar la línea central y llegar tan lejos como sea apropiado dentro del medio campo de su compañero para ayudarlo. Esto ayuda a reasegurar a los jugadores que las decisiones son correctas;
- d** registro escrito de goles marcados y tarjetas mostradas debe llevarse por los dos árbitros y confirmado al final del partido.

3.4 Movilidad y posicionamiento:

- a** los árbitros deben tener movilidad para poder colocarse en la posición adecuada a lo largo del partido;
- b** los árbitros estáticos no pueden ver el juego con claridad suficiente para tomar las decisiones correctas en todo momento;
- c** los árbitros con buena condición física, movilidad y colocación están en mejores condiciones para concentrarse en el flujo del partido y en las decisiones que deben tomar;
- d** cada árbitro actúa principalmente en la mitad del campo de juego con la línea central a su izquierda;
- e** en general, la posición más adecuada para los árbitros es por delante de y en la derecha del equipo atacante;
- f** para el juego entre la línea central y el área, los árbitros deben estar colocado cerca de su lado de banda;
- g** cuando el juego está en el área, los árbitros deben moverse más en el campo de juego lejos de las bandas y, cuando es necesario, en el propio área para ver las infracciones importantes y para juzgar si los tiros al arco son legítimos;
- h** para los córner cortos y después de que la bocha haya salido del campo de juego, los árbitros deben colocarse en una posición que les dé una visión clara de todas las posibles acciones;
- i** para los tiro penal los árbitros deben colocarse detrás y a la derecha del jugador que realiza el tiro;
- j** los árbitros han de evitar que su colocación no interfiera el flujo de juego;
- k** los árbitros deben tener de frente a los jugadores todo el tiempo.

3.5 Uso del silbato:

- a** el silbato es la principal forma en que los árbitros se comunican con los jugadores, entre sí y demás personas involucradas en el partido;

- b** el silbato debe usarse con decisión y lo suficientemente alto para que todos los involucrados en el partido puedan escucharlo. Este no significa largos y fuertes silbidos en todo momento;
- c** el tono y la duración del silbido deben variarse para comunicar la gravedad de las infracciones a los jugadores.

3.6 Señalización:

- a** las señas deben ser claras y mantenerse el tiempo suficiente para garantizar que todos los jugadores y el otro árbitro sean conscientes de las decisiones;
- b** sólo deben utilizarse las señas oficiales;
- c** es preferible estar parado cuando se hace una seña;
- d** las señas direccionales no deben realizarse cruzando el cuerpo;
- e** es una mala práctica apartar la mirada de los jugadores cuando se hace una seña o se toma una decisión; nuevas infracciones podrían no verse, la concentración puede perderse, o esto puede indicar infracción de confianza.

4. Señales arbitrales

4.1 Tiempo:

- a** Inicio: volverse hacia el otro árbitro extendiendo un brazo arriba en el aire.
- b** Detener el tiempo: girar hacia el otro árbitro y cruzar los brazos, completamente extendidos, en las muñecas y por encima de la cabeza.
- c** Dos minutos de juego restante: levantar ambas manos hacia arriba en el aire señalando con los dedos índice.
- d** Un minuto de juego restante: levantará una mano recta arriba en el aire señalando con el dedo índice.

Una vez que se ha reconocido una señal de tiempo no es necesaria otra señal de tiempo.

- 4.2 Bully:** mover las manos alternativamente hacia arriba y hacia abajo en la parte delantera de la cuerpo con las palmas frente a frente.

4.3 Bocha fuera del campo de juego:

- a** Bocha fuera del campo de juego por la banda lateral: se indicará la dirección con un brazo levantado horizontalmente.
- b** Bocha fuera del campo de juego por la línea de fondo por un atacante: mirar al centro del campo de juego y extender ambos brazos horizontalmente hacia los lados.

- c Bocha fuera del campo de juego por la línea de fondo no intencionadamente por un defensor: usando el brazo derecho o izquierdo, según proceda, con el brazo muy por debajo del nivel del hombro, dibujar una línea imaginaria desde el punto donde la bocha cruzó la línea de fondo hasta el punto en la línea central desde donde se debe de reanudar el juego.

4.4 Gol marcado: apuntar ambos brazos horizontalmente hacia el centro del campo.

4.5 Conducta de juego

Las señales por infracciones de conducta en el juego deben mostrarse si existen dudas sobre la razón de la decisión.

- a Juego peligroso: colocar un antebrazo en diagonal a través el pecho.
- b Mala conducta y/o mal comportamiento: detener el juego y hacer un movimiento de calma, moviendo ambas manos lentamente arriba y abajo con las palmas hacia abajo delante del cuerpo.
- c Pie: elevar ligeramente una pierna y tocarla cerca del pie o del tobillo con la mano.
- d Bocha elevada: sostener las palmas frente a frente horizontalmente enfrente del cuerpo, con una palma aproximadamente 150 mm encima de la otra.
- e Obstrucción: Mantener los antebrazos cruzados delante de la pecho.
- f Obstrucción de tercero u obstrucción en la sombra: abrir y cerrar alternativamente los antebrazos cruzados delante del pecho.
- g Obstrucción de palo: mantener un brazo extendido y hacia abajo en frente del cuerpo y a medio camino entre vertical y horizontal; tocar el antebrazo con la otra mano.
- h Distancia 3 metros: extender un brazo hacia arriba en el aire que muestra una mano abierta con todos los dedos extendidos.

4.6 Penalidades:

- a Ventaja: extender un brazo a la altura del hombro en la dirección en la que el equipo beneficiado está jugando.
- b Tiro Libre: indicar la dirección con un brazo levantado horizontalmente.
- c Córner Corto: apuntar horizontalmente con los dos brazos hacia el arco.
- d Tiro Penal: apuntar con un brazo la marca del tiro penal y el otro extendido hacia arriba en el aire; esta señal también indica tiempo parado.