



Reglas del Hockey 5 Incluyendo Explicaciones

**Efectivo desde el 1ero de
Mayo de 2016
(actualizado el 4 de Mayo de
2016)**

Copyright © FIH 2016

La Federación Internacional de
Hockey
Rue du Valentin 61
CH 1004, Lausanne
Switzerland

Teléfono: +41 21 641 0606
Fax: +41 21 641 0607
E-mail: info@fih.ch
Internet: www.fih.ch

Responsabilidad

Los participantes del Hockey 5 deben estar al tanto de las Reglas del Hockey 5 y de otra información en esta publicación. Se espera que se desarrolle de acuerdo a las reglas, a menos que sea explícitamente convenido por FIH, una Federación Continental, una Asociación Nacional o todas las personas que participan en un partido.

Se hace hincapié en la seguridad. Todos los involucrados en el juego deben actuar con consideración por la seguridad de los demás. Debe observarse la legislación nacional pertinente. Los jugadores deben asegurarse de que su equipamiento no genere peligro para ellos mismos o para otros en virtud de su calidad, materiales o diseño.

La Federación Internacional de Hockey (FIH) no se hace responsable por ningún defecto o incumplimiento de las instalaciones y no se hace responsable de las consecuencias derivadas de su uso. Cualquier verificación de las instalaciones o de equipamiento antes de un partido se limita a garantizar una apariencia general de cumplimiento y requisitos deportivos.

Los árbitros ejercen un papel importante controlando el juego y asegurando el juego limpio.

Implementación y Autoridad

Las Reglas del Hockey 5 se aplican a todos los jugadores y oficiales del Hockey 5. Las Asociaciones Nacionales tienen la discreción de decidir la fecha de implementación a nivel nacional. La fecha de implementación para la competencia internacional es el 1 de mayo de 2016.

Las Reglas son emitidas por el Comité de Reglas de la FIH bajo la autoridad de la Federación Internacional de Hockey. Los derechos de autor son propiedad de la Federación Internacional de Hockey.

Disponibilidad de las Reglas

Información sobre la disponibilidad de las Reglas y otra información sobre el sitio web de la FIH estará disponible al final de esta publicación.

CONTENIDO

Introducción	4
El Juego	
1 Campo de Juego	5
2 Composición de los Equipos	6
3 Capitanes	7
4 Vestimenta y Equipamiento de los Jugadores	7
5 Juego y Resultado	8
6 Comenzar y recomenzar el juego	8
7 Pelota fuera del campo de juego	9
8 Método de anotación	10
9 Conducta de Juego: Jugadores	10
10 Conducta de Juego: Porteros	11
11 Conducta de Juego: Árbitros	12
12 Penalidades	12
13 Procedimiento para ejecutar penalidades	13
14 Penalidades Personales	14

INTRODUCCIÓN

Hockey 5

El Hockey 5 es un formato reducido que está diseñado para mejorar el alcance global del hockey a través de un juego que es rápido, vistoso y adaptable con un conjunto de reglas simplificadas.

La forma en que se puede adaptar y jugar el Hockey 5 se explicará más adelante en esta introducción.

Cualquier asunto que no esté explícitamente tratado en las Reglas del Hockey 5 está cubierto por las Reglas de Hockey de 11 vs 11. Entre otras cosas, esto permite que este documento describa brevemente las Reglas de Hockey 5.

El Hockey 5 es una nueva versión del deporte por lo que la FIH reconoce que pueden ocurrir algunos cambios en las Reglas, detalladas. Si esto ocurre, los cambios se publicarán en el sitio web de la FIH www.fih.ch

Adaptación Hockey 5

Para competencias internacionales como los Juegos Olímpicos de la Juventud y sus torneos de clasificación, las reglas deben ser muy precisas y seguidas por todos los que participan, y también pueden existir Regulaciones de Torneo que varían las Reglas de Hockey 5. Sin embargo, fuera de competencias internacionales, el Hockey 5 está diseñado para ser adaptable a las instalaciones disponibles y para jugadores de todas las edades y habilidades.

Por ejemplo, si el área de juego es de menor tamaño de lo especificado en estas Reglas, podría ser apropiado jugar con sólo cuatro jugadores de campo por equipo. Las reglas indican que es necesario contar con un portero pero, si es necesario y apropiado, el juego se puede jugar con un jugador con privilegios de portero o solo con jugadores de campo. Puede que no sea posible proporcionar tablas de perimetrales, en casos como estos, la pelota fuera de las líneas laterales podría ser tratada de la misma manera que en el hockey de once. Según la necesidad, otras reglas de juego pueden ser adaptadas. Estas Reglas de Hockey 5 proporcionan un punto de referencia y un marco.

Las Reglas no especifican el tipo de superficie en el cual se juega el Hockey 5. Es perfectamente adaptable para jugar en cualquier superficie, incluyendo césped natural, césped sintético y áreas recreativas.

De esta manera, el Hockey 5 se puede jugar prácticamente en cualquier lugar en cualquier momento. Por lo tanto, es una introducción ideal para un deporte que permite desarrollar habilidades básicas y un juego para disfrutar, con reglas simples en un entorno más informal.

Desarrollo del Hockey 5

La FIH promoverá el Hockey 5 como una versión complementaria del hockey 11 vs 11. Por lo tanto, recibe sugerencias para un mejor desarrollo de las Reglas o para su aclaración, especialmente de las Asociaciones Nacionales de Hockey. Las Asociaciones Nacionales son una gran fuente primaria de asesoramiento y orientación, pero, si es apropiado, las sugerencias o preguntas acerca de las Reglas pueden enviarse por correo electrónico a info@fih.ch o a la dirección postal de la FIH.

Cambio de Reglas

Para todos los cambios en esta edición de las Reglas, incluso para pequeños puntos de aclaración o cambios de redacción, aparece una línea en el margen de cualquier texto que haya sido ajustado.

Reglas del Juego

Para explicaciones de terminología y cualquier otro tema que no están tratados explícitamente en estas Reglas Hockey 5, vea las Reglas del Hockey.

1 Campo de Juego

. La información que sigue es una descripción simplificada del campo de juego. Está basado en la utilización de la mitad de una cancha de hockey completa de la que hay un detalle completo de especificaciones en las Reglas del Hockey.

1.1 El campo de juego es rectangular.

La medida máxima indicada es de 55 metros de largo y 41.70 de ancho. Esto puede ajustarse y variar según la locación, superficie de juego, tamaño y nivel de destreza de los jugadores.

Para las canchas de uso exclusivo de Hockey 5, como las utilizadas en los Juegos Olímpicos de la Juventud y como se recomienda para los torneos de clasificación, el tamaño específico es de 48 metros de largo y 31.76 de ancho. Más información sobre los requisitos de mobiliario y equipamiento para dichos campos de juego se puede encontrar en el documento de Especificaciones y Requisitos Técnicos del Campo de Juego de Hockey 5 de los Juegos Olímpicos de la Juventud, el cual puede encontrarse en el sitio web de la FIH.

1.2 Las marcas laterales son las que corresponden al perímetro más largo de la cancha; las marcas de línea de fondo corresponden a las líneas más cortas de la cancha.

1.3 Las líneas de gol son parte de las líneas de fondo comprendidas entre los postes de la portería.

1.4 Las tablas perimetrales deben tener una altura de 25 cm de alto. Estas serán las marcas de los límites laterales y línea de fondo, pero no de la línea de gol. Las tablas deben montarse en el borde exterior de las líneas

El Hockey 5 puede ser jugado con diferentes tamaños de tablas perimetrales o incluso sin ellas.

Las tablas perimetrales deberían permitir un verdadero rebote en términos de velocidad, ángulo de la pelota. Deben poder ser llevadas y permitir su encastré con facilidad, así mismo no deben tener fijaciones peligrosas de modo que sean estructuras estables y den un rebote verdadero a lo largo de toda su longitud. Su construcción debe ser idealmente de materiales resistentes a la intemperie y al riego del campo de juego.

Los requisitos de construcción, las propiedades de los rebotes y las dimensiones de las tablas perimetrales para competencias exclusivas de Hockey 5 se detallan en el documento de Especificaciones y Requerimientos Técnicos de Hockey5 de los Juegos de la Juventud.

1.5 Se marcará una línea de 50 cm de largo en el medio del campo: la línea central

Para los Juegos Olímpicos de la Juventud, torneos clasificatorios y otras competencias internacionales, la línea central estará marcada a través de

todo el ancho del campo de juego

- 1.6 Se marcarán dos líneas, cada una de 50 cm de largo entre la mitad de la línea de fondo y la línea central: las líneas de cuartos

Para ayudar a identificar cada mitad del campo de juego y las líneas de cuarto de cancha, las líneas estarán marcadas en las tablas perimetrales paralelas a la línea central y a la línea de cuarto de cancha.

Para los Juegos Olímpicos de la Juventud, sus torneos clasificatorios y otras competencias internacionales, las líneas de cuarto de cancha estarán marcadas como líneas discontinuas (punteadas) en todo el largo de la cancha. Cada línea discontinua comienza con una línea sólida en línea con el centro de la portería. Cada línea discontinua debe medir 300mm separadas una de la otra a 3 metros de distancia.

- 1.7 Los puntos del tiro penal deben tener un diámetro de 150 mm y estarán marcados delante del centro de cada portería y a una distancia de 6.40 metros del borde interno de la línea de fondo.

- 1.8 Todas las líneas deben tener 75 mm de ancho y son parte del campo de juego.

- 1.9 Las porterías estarán ubicadas por fuera del campo de juego centrados y tocando cada línea de fondo.

La información detallada sobre las porterías se encuentra en las Reglas Hockey.

La distribución del campo de juego de Hockey 5 y sus marcas, se detallan en el documento Guía de Instalaciones de Canchas el cual puede encontrarse en el sitio web de la FIH.

2 Composición de los Equipos

- 2.1 Un máximo de cinco jugadores por equipo, tomarán parte en el juego durante cualquier momento del partido.

Si un equipo tiene más jugadores de los permitidos en el campo de juego, se detendrá el tiempo para corregir la situación. Se sancionará al capitán del equipo que incurrió en esta falta.

Una vez re- iniciado el juego las decisiones tomadas antes de corregir la situación no podrán ser cambiadas.

El juego y el tiempo se reinician con un 'challenge' (tiro libre) otorgado al equipo contrario del que cometió la falta.

- 2.2 Cada equipo tiene un portero en el campo durante el partido.

- 2.3 Se permiten cuatro sustitutos a cada equipo.

- 2.4 A cada equipo se le permiten hacer sustituciones con los jugadores que no están en el campo de juego:

- a las sustituciones se permiten en todo momento
- b no hay límite en el número de jugadores que se sustituyan simultáneamente o el número de veces que se le permita a un jugador sustituir a otro o ser sustituido.
- c la sustitución de un jugador se permite solamente una vez que este jugador deje la cancha.
- d no se permite sustituir a jugadores suspendidos durante el periodo de

suspensión

e luego de completada una suspensión, se permite que ese jugador sea sustituido sin necesidad de que regrese al campo de juego.

f no se detiene el tiempo para las sustituciones a menos que sea por la sustitución de un portero incapacitado o de un portero suspendido.

A menos que estuviera incapacitado, un portero solo puede ser sustituido si otro portero está como sustituto y está totalmente equipado con la protección en ese momento. El portero deberá permanecer en el campo de juego durante todo el partido. Si un portero estuviera incapacitado o suspendido permanentemente y no hubiera disponible un portero totalmente equipado como sustituto, se deberá otorgar un tiempo razonable para que un jugador de campo se vista con la protección.

25 Los jugadores de campo deben salir o entrar al campo de juego para una sustitución o cualquier otro propósito entre la línea de cuarto de cancha y mitad de cancha del lado del campo de juego acordado con los árbitros.

Los jugadores que se sustituyen entre sí deben hacerlo a una distancia de contacto entre ellos.

26 No se permite ninguna otra persona en el campo de juego que no sean jugadores, porteros y árbitros durante el partido sin el permiso del árbitro.

27 Los jugadores dentro y fuera de la cancha están bajo jurisdicción de los árbitros durante todo el partido, incluyendo los intervalos.

28 Un jugador lesionado o sangrando debe dejar la cancha a menos que razones médicas lo impidan y no debe retornar hasta que la herida esté cubierta; los jugadores no deben vestir prendas manchadas con sangre.

3 Capitanes

3.1 Se debe designar a un jugador de cada equipo como capitán.

3.2 Se debe designar un reemplazo de capitán si este fuera suspendido.

3.3 Los capitanes deben utilizar una banda distintiva en la parte superior del brazo, hombro o en la parte superior de una de sus medias.

3.4 Los capitanes son responsables por el comportamiento de todos los jugadores de su equipo y deben asegurar que las sustituciones de jugadores de su equipo se realicen correctamente.

Se penalizará al capitán que no cumpla con estas responsabilidades.

4 Vestimenta y Equipamiento de los Jugadores

Las Reglas de Torneo están disponibles en la FIH, brindando información adicional sobre requisitos acerca de la ropa de los jugadores, equipamiento personal y publicidad. Consulte también las regulaciones establecidas por las Federaciones Continentales y las Asociaciones Nacionales.

4.1 Los jugadores de campo de un mismo equipo deben tener vestimenta uniforme.

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

Jugadores de Campo:

- *Se les permite usar guantes para protección que no incrementen significativamente el tamaño natural de las manos;*

- Se les recomienda usar canilleras, tobillera y protector bucal;
- Se les permite usar durante el partido y solo por razones médicas máscara facial, preferentemente transparente, blanca o de un solo color, suave que se ajuste al contorno de la cara, o protección para cabeza u ojo con el formato de antiparras (ejemplo antiparras de bordes blandos y visor de plástico); las razones médicas serán evaluadas por una autoridad adecuada y el jugador involucrado debe entender las posibles implicaciones de jugar con la condición médica;
- No se permite a ningún otro jugador que el portero jugar con casco (máscara facial u otra protección que cubra la cabeza) en ninguna otra circunstancia.

4.3 Los porteros deben usar camiseta de un solo color o vestimenta de color distinto que la de los dos equipos.

Los porteros deben usar esta camiseta sobre la protección de la parte superior del cuerpo.

4.4 Los porteros deben usar equipamiento protector que comprenda por lo menos casco, protector de piernas y pies.

Las siguientes partes son permitidas solamente a los porteros: protector de cuerpo, parte superior del brazo, codo, antebrazo, mano caderas rodillas, piernas y pies.

4.5 No se permite ropa o equipamiento de protección que aumente significativamente el tamaño del cuerpo del portero o área de protección.

4.6 El palo tiene una forma tradicional con una empuñadura y una cabeza curva que es chata en el lado izquierdo:

- a El palo debe ser liso y no debe tener partes ásperas ni filosas
- b Con cualquier cubierta que tuviera, el palo debe pasar a través de una argolla de 51mm de diámetro interior
- c Cualquier curvatura a lo largo del palo debe tener un perfil liso a lo largo de su extensión, puede estar en la cara interna o externa, no en ambas, pero con una profundidad limitada de 25 mm
- d El palo debe respetar las especificaciones acordadas por el Comité de Reglas de la FIH.

4.7 La pelota es esférica, sólida y de un color que contraste con la superficie de juego.

Las especificaciones detalladas sobre el palo, pelota y equipamiento del portero se encuentran especificadas en las Reglas del hockey.

5 Partido y Resultados

5.1 Un partido consiste de tres periodos de 10 minutos con un intervalo de 3 minutos entre cada periodo.

Otros periodos e intervalos distintos a los especificados en las regulaciones, podrían acordarse para competencias particulares, como, por ejemplo: Los Juegos Olímpicos de la Juventud y sus torneos clasificatorios.

Si ocurriera un incidente inmediatamente antes de la finalización de un periodo o final del partido que requiera ser revisado por los árbitros, la revisión podrá hacerse, aunque el tiempo haya sido, subsecuentemente completado y señalado. La revisión debe ocurrir inmediatamente y debe tomarse acción para revertir y corregir la situación apropiadamente.

El tiempo solo se detiene: por una lesión, o por la sustitución de un portero incapacitado o sancionado.

- 5.2 El equipo que más goles marca es el ganador.

La información sobre la ejecución de la competencia de Challenges Shoot Out” como una forma de desempatar un partido igualado se puede encontrar en las Regulaciones de Competencia que está disponible, de ser necesario, en la página web de la FIH.

6 Inicio y Re Inicio del Partido

- 6.1 Se sortea con una moneda:

- a El equipo que gana el sorteo elige que arco atacar en el primer período del partido o elige comenzar el partido con un tiro desde el centro
- b Si el equipo que gana el sorteo elige que arco atacar en el primer período del partido, el equipo opositor comienza el partido
- c Si el equipo que gana el sorteo elige comenzar el partido, el equipo opositor tendrá la elección del arco a atacar en el primer período del partido.

- 6.2 La dirección del juego se invierte en el segundo período del partido; la dirección de juego en el tercer tiempo es igual a la del primero.

- 6.3 Se hace un tiro central:

- a Para comenzar el partido a través de un jugador del equipo que gana el sorteo si eligen esta opción, de lo contrario lo hará el jugador del equipo opositor
- b Para reiniciar el partido luego de un intervalo, a través de un jugador del equipo que no realizó el tiro inicial en el período previo
- c Después de un gol, y lo realiza un jugador del equipo al que le marcaron el gol

- 6.4 Ejecutando un tiro central:

- a Se ejecuta desde el centro de la cancha
- b Se permite jugar la pelota en cualquier dirección
- c Todos los jugadores menos el que ejecuta el tiro central deben estar en la mitad de la cancha del lado del arco que defienden
- d Aplican los procedimientos para ejecutar un tiro libre

- 6.5 Se realiza un bully para reiniciar un partido cuando se hubiera detenido el tiempo o el juego por lesión o por otra razón y no se cobró una penalidad:

- a El bully se realiza en la línea central
- b La pelota se ubica entre un jugador de cada equipo que se posicionan enfrentados dejando el arco que defienden a su derecha
- c Los dos jugadores comienzan con sus palos en el piso a la derecha de la pelota y luego golpean la cara plana de sus palos al mismo tiempo una vez, por encima de la pelota, luego de lo cual se les permite jugar la pelota
- d Todos los otros jugadores deben estar por lo menos a 4 metros. de la pelota.

7 Pelota Fuera del Campo de Juego

- 7.1 La pelota está fuera de juego cuando pasa totalmente la tabla perimetral del lateral o línea de fondo.

- 7.2 El juego se reinicia a través de un jugador del equipo que no fue el último equipo en jugar o tocar la pelota antes que esta saliera de juego.

- 7.3 Cuando la pelota sale por la línea lateral:

- a El juego se reinicia a un máximo de 1 metro del lugar en que la pelota cruzó la línea lateral
 - b Si la pelota cruzó la línea lateral dentro del área de cuarto de cancha y el último en tocarla fue un defensor, el juego se reinicia por detrás de la línea de cuarto de cancha y a no más de 1 metro de la línea lateral
 - c Aplican los procedimientos para ejecución de tiro libre
- 7.4 Cuando la pelota se juega pasando la línea de fondo y no se anota gol:
- a Si la pelota la juega un atacante, el juego se reinicia con la pelota dentro del área de la línea de cuarto de cancha que los oponentes defienden y se aplican los procedimientos para ejecución de tiro libre
 - b Si la juega un defensor o el portero, el juego se reinicia con la pelota fuera del área de la línea de cuarto de cancha, a 1 metro de la línea lateral más cercana a donde la pelota cruzó la línea de fondo, y aplican los procedimientos para ejecución de tiro libre.

8 Método de Anotación

- 8.1 Es gol cuando la pelota pasa completamente la línea de gol y por debajo del travesaño.
- Se puede anotar un gol cuando la pelota ha sido tocada por un atacante o defensor (incluyendo el portero) en cualquier lugar de la cancha.*
- 8.2 Los porteros no deben utilizar el cuerpo, manos, piernas o pies para anotar un gol para su equipo.

9 Conducta de juego: Jugadores

- Se requiere que los jugadores actúen responsablemente en toda ocasión.*
- 9.1 Un partido se juega entre dos equipos con no más de cinco jugadores al mismo tiempo de cada equipo dentro del campo de juego.
- 9.2 Los jugadores en el campo deben sostener su palo y no deben utilizarlo de manera peligrosa.
- Los jugadores no deben elevar el palo por sobre la cabeza de otros jugadores.*
- 9.3 Los jugadores no deben tocar, tomar o interferir con otros jugadores o sus palos o ropa.
- 9.4 Los jugadores no deben intimidar o impedir a otro jugador.
- 9.5 Los jugadores no deben jugar la pelota con el revés del palo.
- 9.6 Los jugadores pueden parar, recibir y/o desviar la pelota de manera controlada en cualquier parte del campo de juego cuando la pelota está a cualquier altura, incluyendo por arriba del hombro a menos que esto fuera peligroso o lleve a una situación peligrosa.
- 9.7 Los jugadores no deben jugar la pelota de manera peligrosa o de forma que conduzca a una situación de peligro.
- Una pelota puede ser peligrosa por sí misma; también se considera peligrosa cuando causa legítima acción evasiva de los jugadores.*
- La penalidad se cobra donde la acción peligrosa ocurrió.*
- 9.8 Los jugadores no deben elevar intencionalmente la pelota de un tiro a menos que sea un tiro al arco.
- No es una falta elevar la pelota de un tiro sin intención, incluyendo el tiro*

libre, en cualquier lugar de la cancha a menos que sea peligroso.

Si la pelota se levanta en el palo de un jugador contrario o un cuerpo en el piso, está permitida a menos que se considere peligrosa.

Se les permite a los jugadores levantar la pelota con un flick o scoop siempre que no genere peligro. Un flick o scoop hacia un jugador contrario a menos de 4 metros se considera peligroso. Si un jugador contrario está corriendo, claramente hacia el tiro o hacia el atacante, sin intención de jugar la pelota con el palo, este, debe ser penalizado por juego peligroso.

- 9.9 Los jugadores no deben acercarse dentro de los 4m de un jugador contrario que está recibiendo una pelota aérea que está bajando, hasta que la reciba, controle y esté en el piso.

El receptor original tiene el derecho a la pelota. Si no está claro cuál es el receptor original, el jugador del equipo que levantó la pelota debe permitir al del equipo contrario recibir la pelota.

- 9.10 Los jugadores de campo no deben parar, patear, impulsar, recoger, tirar o llevar la pelota con ninguna parte de su cuerpo.

No es una falta si la pelota le pega a la mano que sostiene el palo y que hubiera impactado en el palo.

- 9.11 Los jugadores no deben obstruir a un jugador contrario que intenta jugar la pelota.

Los jugadores obstruyen cuando:

- *Le dan la espalda a un oponente*
- *Físicamente interfieren con el palo o cuerpo a un jugador contrario*
- *Tapan la pelota de un quite legítimo con su palo o cualquier parte del cuerpo*

Un jugador inmóvil que recibe la pelota puede estar parado en cualquier dirección.

Está permitido que un jugador se mueva con la pelota en cualquier dirección excepto físicamente contra otro jugador o interponiéndose entre un jugador contrario y la pelota cuando se encuentre a la distancia de juego e intente jugarla.

Un jugador que corre frente a, o bloquea a un jugador contrario impidiendo que juegue legítimamente la pelota está obstruyendo (esta es la obstrucción de terceros o de sombra).

- 9.12 Los jugadores no deben realizar quites a menos que estén en posición para jugar la pelota sin contacto corporal.

El juego físico de los jugadores de campo, como los quites con deslizamiento, que llevan a un oponente a caerse y el riesgo de causar lesiones, deben ser penalizados como parte del partido o como faltas personales.

- 9.13 Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o parte de su equipamiento en la cancha, a la pelota, a otro jugador, arbitro o persona.

- 9.14 Los jugadores no deben demorar el juego. No está permitido mantener la pelota en posesión del equipo sin hacer ningún intento reconocible de atacar o disparar a la portería. Del mismo modo, no se permite obtener beneficios al demorar repetidamente la ejecución de tiros libres, o de re-inicios del juego luego que una pelota se haya ido de los límites de la cancha.

Esto se considera como juego pasivo, con la posibilidad que el equipo en posesión de la pelota pueda ser penalizado a menos que la tendencia del juego pasivo, cese.

Cuando se reconoce una tendencia al juego pasivo, una señal de advertencia previa (con el codo extendido a la altura del hombro, brazo vertical y palma abierta) es mostrada por el árbitro. Si no hay un intento de atacar o de disparar a la portería, después de que se haya demostrado la señal de advertencia anterior, se otorga una penalización contra el equipo en posesión.

En ciertas situaciones, los árbitros pueden otorgar una penalización contra el equipo en posesión de la pelota sin ninguna señal de advertencia previa, por ejemplo, cuando un jugador tiene una clara oportunidad de anotar e intencionalmente se abstiene de disparar.

La penalidad se ejecuta de acuerdo con las penalizaciones y los procedimientos para ejecutar las penalizaciones, dependiendo de donde estaba la pelota cuando se interrumpió el juego.

10 Conducta de juego: Porteros

10.1 Un portero no debe tomar parte en el juego fuera de la mitad que está defendiendo.

El portero debe usar casco todo el tiempo.

10.2 Cuando la pelota está dentro de la mitad que defienden y tienen su palo en la mano, se les permite a los porteros usar su palo, pies, protectores de pies, piernas, protectores de piernas o cualquier otra parte del cuerpo para impulsar la pelota en cualquier dirección incluyendo por sobre la línea de fondo, pero solo pueden anotar un gol para su equipo usando el palo.

No se les permite a los porteros tener una conducta que sea peligrosa para otros jugadores tomando ventaja del equipo de protección que usan.

10.3 Los porteros no deben permanecer caídos con la pelota debajo.

11 Conducta de juego: Árbitros

11.1 Uno o dos árbitros controlan el partido, aplican las Reglas y son los jueces del juego limpio.

11.2 Si hay dos árbitros:

- a Cada arbitro tiene la responsabilidad primaria por las decisiones en su mitad de cancha durante la duración del partido.
- b Cada uno es responsable por las decisiones de los "challenges" y goles en una mitad de la cancha

11.3 Los árbitros son responsables de mantener un registro escrito de los goles marcados y las tarjetas de suspensión utilizadas.

11.4 Los árbitros son responsables de asegurar que se juegue el tiempo completo y de indicar el final de tiempo de cada período.

11.5 Los árbitros tocan el silbato para:

- a comenzar y terminar cada periodo del partido
- b comenzar un bully
- c ordenar la ejecución de un penal
- d comenzar un challenge

- e comenzar y terminar un tiro penal
- f indicar un gol
- g re iniciar el partido luego que se marca un gol
- h Parar el juego para la sustitución de un portero incapacitado o penalizado.
- i Parar el juego por cualquier otra razón y reiniciarlo
- j indicar cuando es necesario, que la pelota ha salido de los límites del campo de juego.

11.6 Los árbitros no deben funcionar como coach durante el partido.

11.7 Si la pelota le pega a un árbitro, a una persona no autorizada o a cualquier objeto suelto en la cancha, el juego, continua.

12 Faltas

12.1 Ventaja: se cobra una falta solo cuando un jugador o equipo quedó en desventaja debido a que el jugador contrario rompió las Reglas.

Si el cobrar la falta no es una ventaja para el equipo que no rompió las Reglas, el juego debe continuar.

12.2 Se debe otorgar un tiro libre al equipo opuesto cuando:

- a Hay una falta de cualquier jugador dentro de las áreas de las líneas de cuarto de cancha
- b por una falta de un atacante dentro del área de las líneas de los cuartos de cancha que están defendiendo sus contrarios.
- c por una falta no intencional de un defensor dentro del área de la línea de cuarto de cancha que está defendiendo, incluyendo cuando la pelota queda atrapada en la ropa o el equipamiento de un jugador.

12.3 Se otorga un challenge:

- a por una falta de un defensor dentro de la mitad del campo de juego que está defendiendo impidiendo un posible gol
- b Por una falta intencional de un defensor dentro de la mitad de la cancha que está defendiendo, contra un oponente que tiene la posesión de la pelota o que tiene la oportunidad de jugar la pelota.

La señal del árbitro para una challenge es la misma que para el tiro penal en las Reglas del Hockey ej. apuntar con un brazo al centro de la línea de cuarto de cancha y el otro vertical hacia arriba.

12.4 Si hubiera otra falta o inconducta antes que se ejecute la penalidad:

- a Se puede sancionar en forma personal
- b La penalidad puede revertirse si la falta subsecuente la cometió el equipo al que se le otorgó la penalidad en primera instancia.

13 Procedimiento para ejecutar penalidades

13.1 Ubicación de un tiro libre:

- a El tiro libre se realiza cerca del lugar donde ocurrió la falta

'Cerca' significa a distancia de juego de donde ocurrió la falta y sin ganar ventaja significativa.

- b un tiro libre otorgado a quien ataca, dentro del área de la línea de cuarto de cancha se ejecuta fuera del área de la línea del cuarto de cancha, en el punto más cercano donde se cometió la falta
- c un tiro libre otorgado a la defensa dentro del área de la línea de cuarto de

cancha puede ejecutarse en cualquier lugar de esta área.

13.2 Procedimientos para ejecutar un tiro libre, pase central y reiniciar el juego si la pelota salió de la cancha:

- a la pelota debe estar detenida
- b todos los jugadores excepto quien ejecuta el tiro deben estar a por lo menos 4 metros de la pelota

Si hay un jugador dentro de los 4 metros de distancia, este no debe interferir con la ejecución del tiro libre, no debe jugar o intentar jugar la pelota. Si el jugador no juega la pelota, o intenta hacerlo y no tiene influencia en el juego, no es necesario demorar el tiro libre.

- c la pelota se mueve con un push, pegada, scoop o flick
- d No se puede pegar o jugar la pelota al arco hasta que esta se haya desplazado por lo menos 4 metros o haya sido tocada por otro jugador de cualquiera de los equipos y que no sea quien ejecuta el tiro libre

Si el jugador que ejecuta el tiro libre continúa con la pelota (significa que ningún otro jugador la tocó aún):

- *Ese jugador puede jugar la pelota en todo momento, pero*

- *La pelota debe desplazarse por los menos 4 metros , antes*

- *Que ese jugador tire al arco jugando la pelota nuevamente*

- *Alternativamente:*

- *otro jugador de cualquiera de los equipos que legítimamente juegue la pelota puede marcar un gol*

- *luego que otro jugador toca la pelota, puede tirar al arco cualquier jugador, incluyendo aquel que ejecutó el tiro libre.*

13.3 Ejecutando un challenge:

- a Todos los jugadores excepto quien ejecute el challenge y el portero que lo defiende deben estar parados detrás de la línea de mitad de cancha
- b la pelota se ubica en la línea de cuarto de cancha más cercana a la portería del portero que defiende
- c el jugador que ejecuta el challenge debe pararse detrás de la pelota antes de comenzar el challenge
- d el portero que defiende el challenge debe pararse con ambos pies sobre o detrás de la línea de gol y no salir de la línea de gol hasta que el jugador inicie la jugada
- e suena el silbato cuando el jugador que ejecuta el challenge y el portero que lo defiende están en posición para comenzar el challenge
- f el jugador que ejecuta el challenge no debe ejecutarlo hasta que suene el silbato.

Ni el jugador que ejecuta el challenge ni el portero que lo defiende deben demorar la ejecución.

- g el jugador que ejecuta el challenge puede jugar la pelota, pero no puede pegar a la portería sin que la pelota recorra antes al menos 4 metros. El jugador puede

- elevarla a cualquier altura
- h luego que el atacante jugó la pelota el portero defensor puede moverse
 - i luego que el atacante haya jugado la pelota los jugadores de ambos equipos pueden salir de la línea central y participar del juego
- 13.4 Si hay falta durante la ejecución de un challenge:
- a si el challenge se ejecuta antes que suene el silbato: se ejecuta el challenge nuevamente
 - b cualquier otra falta del jugador que ejecuta el challenge: se otorga tiro libre al equipo que defiende
 - c cualquier falta sin intención del portero que defiende el challenge, incluyendo sobrepasar de la línea de gol antes que comience el challenge, este deberá ser ejecutado otra vez
 - d cualquier falta intencional del portero que defiende el challenge sobre el jugador que lo ejecuta se sancionará con la ejecución un tiro penal
- El tiro penal se ejecuta según las Reglas del Hockey*

14 Faltas Individuales

- 14.1 Por cualquier falta, el jugador que la realiza puede ser:
- a Advertido (indicado oralmente)
 - b suspendido temporariamente por un minuto de tiempo de juego (otorgando tarjeta verde)

Por la duración de cada suspensión temporaria de un jugador en o fuera del campo de juego, el equipo penalizado juega con un jugador menos en la cancha.

Si un portero es suspendido temporalmente con una tarjeta verde, el equipo puede designar un jugador de campo que cumpla la suspensión por él.

El jugador suspendido puede regresar al campo de juego inmediatamente luego que el equipo contrario marque un gol.
 - c suspendido temporariamente por un mínimo de 2 minutos de tiempo de juego (otorgando tarjeta amarilla)

Por la duración de cada suspensión temporaria de un jugador en o fuera de la cancha, con tarjeta amarilla, el equipo penalizado juega con un jugador menos.

Si el portero es suspendido temporalmente el equipo penalizado juega con un jugador menos.

Si no hay disponible un portero sustituto totalmente equipado se permitirá un tiempo razonable para que un jugador de campo se ponga el equipo de protección.

El jugador debe cumplir el periodo completo de suspensión
 - d Permanentemente suspendido del partido (indicado con tarjeta roja)

Por cada suspensión permanente, el equipo penalizado juega el resto del partido con un jugador menos en la cancha.

Si el portero es suspendido permanentemente, debe abandonar el campo de juego y sus alrededores. Cada equipo debe contar con un portero en la cancha.

Si no hay disponible un portero sustituto totalmente equipado se permitirá un tiempo razonable para que un jugador de campo se ponga el equipo de protección. El equipo penalizado juega con un jugador menos el resto del

partido.

Se podrá aplicar una penalidad personal además de la apropiada penalidad.

- 14.2 Los jugadores suspendidos temporalmente deben permanecer en el lugar designado hasta que el árbitro que lo suspendió les permita volver al juego.
- 14.3 Se les permite a los jugadores suspendidos temporalmente unirse a sus equipos durante los intervalos luego de lo que deben regresar al lugar designado para completar su suspensión.
- 14.4 La duración de la suspensión temporaria puede prolongarse por conducta del jugador mientras está suspendido
- 14.5 Los jugadores suspendidos permanentemente deben dejar el campo de juego y alrededores.

Información Adicional

La Federación Internacional de Hockey (FIH) puede proveer información sobre distintos temas para asistir en la participación del deporte.

En particular, las **Reglas del Hockey** que se mencionan en las Reglas de Hockey 5 están disponibles por la FIH.

Las Reglas del Hockey y más información están disponibles en el sitio web FIH :

www.fih.ch

o en la Oficina de la FIH:

Federación Internacional de Hockey
Rue du Valentin 61
1004 Lausanne
Suiza

Teléfono: ++41 (21) 641 0606

Fax: ++41 (21) 641 0607

E-mail: info@fih.ch

Copyright © FIH 2016

El Derecho de Autor de estas Reglas pertenece a la Federación Internacional de Hockey.

El contenido puede ser reproducido o traducido para su distribución o reventa por asociaciones nacionales afiliadas. Las Reimpresiones deben reproducir la apariencia de estas Reglas e incorporar el texto siguiente: "Reimpreso con permiso de la Federación Internacional de Hockey" Las Asociaciones Nacionales que buscan orientación sobre la reimpresión de este Libro deben ponerse en contacto con la Oficina de la FIH.