



A.A.A.H.

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

## REGLAMENTO SEVEN A SIDE 2020

### CONTENIDO

Terminología.....	2
-------------------	---

### JUGANDO EL JUEGO

1. Campo de juego.....	4
2. Composición de los equipos.....	4
3. Capitanes.....	5
4. Indumentaria y equipamiento de los jugadores.....	5
5. Juego y resultado.....	6
6. Comienzo y recomienzo del juego.....	7
7. Pelota fuera de juego.....	7
8. Método de anotación.....	8
9. Conducta de juego: jugadores.....	8
10. Conducta de juego: arqueros.....	9
11. Conducta de juego: árbitros.....	10
12. Penalidades.....	10
13. Procedimientos para tomar penalidades.....	11
14. Penalidades personales.....	14



A.A.A.H.

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

## TERMINOLOGIA

### **Jugador**

Uno de los participantes de un equipo.

### **Equipo**

Un equipo consiste de un máximo de 7 (siete) jugadores en la cancha y la cantidad de suplentes queda a criterio de las Regulaciones de cada Torneo.

### **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 protector compuesto de al menos por un casco, protecciones de piernas y pies y al que se le permite llevar guante protector específico de arquero y otro equipamiento de protección.

### **Atacante**

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

### **Defensor**

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

### **Línea de fondo**

La línea más corta del perímetro.

### **Línea de gol**

La línea de fondo entre los postes del arco.

### **Líneas laterales**

Las líneas longitudinales del perímetro.

### **Círculo**

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

### **Área de 18 metros**

El área incluye el campo de juego después de cruzar la línea de 18 metros hacia cada línea de fondo y entre las líneas laterales.

### **Jugando la pelota: jugador de campo**

Parando, desviando o moviendo la pelota con el palo.

### **Tiro al arco**

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

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

### **Golpe**

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

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



A.A.A.H.

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

**Empujar**

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

**Flick**

Empujar la pelota para que esta se levante del suelo.

**Cucharear**

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

**Derecho**

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

**Distancia de juego**

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

**Quite**

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

**Infracción**

Una acción contraria a las Reglas penalizada por un árbitro.



A.A.A.H.

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

## JUGANDO EL JUEGO

### 1. CAMPO DE JUEGO

1. El campo de juego es rectangular, y tiene 55.00 mts. de largo y 45.00 mts. de ancho.
2. Las líneas laterales marcan los perímetros largos del campo, y las de fondo marcan los perímetros cortos del mismo.
3. Las líneas de gol están en la parte de las líneas de fondo entre los postes de los arcos.
4. Una línea central está marcada cruzando la mitad del campo.
5. Las líneas conocidas como 18 mts., están marcadas cruzando el campo a lo ancho a 18 mts. de las líneas de fondo.
6. Las áreas referidas a los círculos están marcadas dentro del campo alrededor de los arcos y enfrente al centro de las líneas de fondo.
7. El punto del penal tiene un diámetro de 150 mm. y está marcado en frente del centro de cada arco con su centro a 6.40 mts. desde el borde interno de la línea de gol.
8. Todas las líneas son de 75 mm. de ancho y forman parte del campo de juego.
9. Los banderines del córner deben tener un poste de entre 1.20 y 1.50 mts. de altura y están situados en cada esquina del campo.
10. Los arcos están dispuestos fuera del campo en el centro y tocando las líneas de fondo. Ningún equipamiento o artículos, tales como cascos, máscaras faciales, protectores de mano, toallas, botellas de agua, etc. se pueden colocar dentro de los arcos.

### 2. COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

1. Un máximo de 7 (siete) jugadores por cada equipo toman parte en el juego en cualquier momento del partido.

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

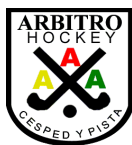
***El tiempo y el juego se reanudan con un tiro libre para el equipo oponente, a menos que otra penalidad haya sido otorgada contra el equipo que cometió la infracción, inmediatamente antes de que el tiempo fuera detenido, en cuyo caso se tomará esa penalidad.***

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

**Regla experimental desde el 1 de enero de 2019: el equipo ya no tiene opción de jugar con un jugador con privilegios de arquero.**

Cada equipo puede jugar con:

- a. Un arquero, vistiendo una remera de diferente color y un equipo completo de protección, compuesto por al menos un casco protector, pads, kickers; las Reglas se refieren a este jugador como arquero, o



- b. Solamente jugadores de campo, ningún jugador tiene privilegios de arquero o viste una remera de diferente color; ningún jugador puede utilizar casco de protección excepto una máscara facial cuando defiende un córner corto o un tiro penal; todos los jugadores del equipo utilizan una remera del mismo color.

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

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

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

**Si otro córner corto es otorgado antes que se complete el córner corto previamente otorgado, otra sustitución aparte de la del arquero defensor o del jugador defensor por lesión o suspensión, no deberá realizarse hasta que el nuevo córner corto haya finalizado.**

**En un córner corto, el arquero defensor que resulta lesionado o suspendido, será sustituido por otro arquero vistiendo equipamiento protector completo.**

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

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

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

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

4. Los jugadores que dejan el campo para el tratamiento de una lesión, el refrescarse, para cambiar el equipo o por otra razón que no sea una sustitución, pueden reingresar al campo solo entre las líneas de 18 metros del lado del campo utilizado para las sustituciones.

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

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



A.A.A.H.

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

### 3. CAPITANES

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

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

### 4. JUGADORES, VESTIMENTA Y EQUIPOS

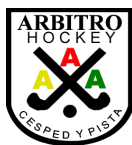
***Las regulaciones de los torneos están disponibles en la oficina de la FIH proveen información adicional y los requerimientos para la ropa de los jugadores, equipamiento personal y publicidad. También conviene revisar las regulaciones establecidas por las federaciones continentales y las asociaciones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

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

#### ***Los jugadores:***

- ***Se les permite usar protección de las manos que no aumenten el tamaño natural de las manos significativamente; cualquier protección de la mano usada, tanto para el juego normal como para defender un córner corto, debe caber cómodamente (sin la necesidad de comprimirlo) en una caja abierta de dimensiones internas 290mm de largo x 180mm de ancho x 110 mm de altura;***
  - ***Se recomienda la utilización de canilleras y protector bucal.***
  - ***Tienen permitido utilizar cualquier forma de protección corporal (incluyendo protección para las piernas, o rodilleras, para defender un córner corto) debajo de la ropa normal de juego; las rodilleras, utilizadas con este propósito, pueden utilizarse fuera de las medias, siempre que su color sea exactamente igual al de las medias;***
  - ***Tienen permitido utilizar durante el partido por razones médicas una máscara blanda, transparente o de color blanco, o, en su defecto, de un color oscuro liso, que ajuste perfectamente a la cara, protección suave de la cabeza o protección de ojo en la forma de gafas plásticas (por ejemplo: gafas con un marco blando y lentes de plástico); las razones médicas debe estar avaladas por una autoridad apropiada, y el jugador involucrado debe comprender las posibles implicaciones de jugar con esa condición médica.***
  - ***Tienen permitido utilizar una máscara blanda, transparente o de color blanco, o en su defecto, de un color oscuro liso, o una máscara con rejilla metálica que ajuste perfectamente a la cara, para defender un córner corto o un penal, mientras dure el córner corto o penal incluyendo la toma inmediata de un tiro libre otorgado luego de un córner corto, al pasarle la pelota a otro jugador. El objetivo primario de utilizar las máscaras faciales que son consistentes con el espíritu subyacente de esta regla debe ser permitidas;***
  - ***No tienen permitido, cuando utilizan las máscaras faciales, conducirse de un modo que es peligroso para otros jugadores, tomando ventaja del equipo protector que utilizan;***
  - ***No tienen permitido utilizar protección facial (máscara facial, o cualquier otro protector en la cabeza) bajo ninguna otra circunstancia.***
- 4.3 Los arqueros deben utilizar una remera u otra prenda que sea de color diferente al uniforme de ambos equipos.

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



A.A.A.H.

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

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

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

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

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

## 5. JUEGO Y RESULTADO

1. El juego consiste en dos períodos de 15 minutos o con un intervalo de 2 minutos.

**Otros períodos e intervalos pueden ser acordados por las regulaciones de los torneos organizadores.**

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

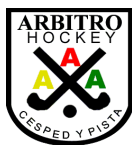
**Si un incidente surge inmediatamente antes del final del primero período o del partido, que requiere una revisión por los árbitros, la revisión puede ser llevada a cabo, aún cuando el tiempo de juego ha sido completado y marcado el final. La revisión debe tener lugar inmediatamente, y se tomarán las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

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

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

## 6. COMIENZO Y REANUDACION DEL JUEGO

1. Una moneda se arroja al aire.
  - a. El equipo que gana el sorteo elige que arco atacar en el en el primer período del partido o elige comenzar el partido con un pase desde el centro.
  - b. Si el equipo que gana el sorteo elige hacia que arco atacar en el primer período del partido, el otro equipo comienza el partido.
  - c. Si el equipo que gana el sorteo elige comenzar el partido con un pase del centro, el otro equipo elige hacia que arco atacar en el primer tiempo del partido.
2. La dirección de juego se invierte en el segundo período del partido.



3. Un pase desde el centro es tomado para:
  - a. Para comenzar el partido por un jugador del equipo que gano el sorteo, si ellos escogieran esta opción; de otra manera, por un jugador del equipo oponente.
  - b. Para reiniciar el partido luego del MEDIO TIEMPO por un jugador del equipo contrario al que lo hizo al comenzar el partido.
  - c. Después de un gol, por un jugador del equipo contrario que anotó el gol.
4. Tomando un pase de centro:
  - a. Se toma desde el centro del campo.
  - b. Está permitido jugar la pelota en cualquier dirección.
  - c. Los demás jugadores que no tomen el pase de centro deben estar en su mitad de campo que incluye el arco que ellos están defendiendo.
  - d. Se aplican los procedimientos para tomar un tiro libre.
5. Un bully se toma para recomenzar un partido cuando el tiempo o el juego se ha detenido por una lesión o por cualquier otra razón y ninguna penalidad se ha otorgado:
  - a. Un bully se tomará cerca de donde estaba ubicada la pelota cuando el juego fue detenido, pero no dentro de los 15 metros de la línea de fondo, ni dentro de los 5 metros del círculo.
  - b. La pelota se pone entre un jugador de cada equipo con el arco que ellos están defendiendo a su derecha.
  - c. Los dos jugadores empiezan con sus palos en el piso al derecho de la pelota y entonces tocan juntos una vez simplemente las caras llanas de sus palos encima de la pelota después de esto se permite que cualquier jugador toque la pelota.
  - d. Todos los demás jugadores deberán permanecer a por lo menos 3 (tres) metros de la pelota.
6. Un tiro libre es tomado por un defensor sobre los 15 metros en frente del centro de la línea de gol para recomenzar el juego cuando un penal es completado y ningún gol es marcado.

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

1. La pelota está fuera de juego cuando pasa completamente las líneas laterales o las de fondo.
2. El juego es reiniciado por un jugador del equipo que no fue el último en tocar la pelota, antes de que ésta haya salido del campo.
3. Cuando la pelota sale por las líneas de costado, el juego es reanudado donde la pelota cruzó dicha línea y se aplican los requisitos para tomar un tiro libre.
4. Cuando la pelota sale por la línea de fondo y ningún gol fue anotado:
  - a. Si fue jugada por un atacante, antes de que saliera, el juego se reanuda con la pelota hasta los 15 metros de la línea de fondo y en línea recta a donde la pelota cruzó la línea de fondo. Los procedimientos son los mismos que para un tiro libre.
  - b. Si fue jugada de manera no intencional por un defensor, o desviada por el arquero, el juego se reanuda con la pelota en los 18 metros, en línea con el lugar donde la pelota cruzó la línea de fondo y se aplican los procedimientos para tomar un tiro libre.

**Con la pelota colocada en una línea de 18 metros, el recomienzo es efectivamente dentro del área de 18 metros y las provisiones para tomar un tiro libre son aplicables.**

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





## 8. METODO DE ANOTACION

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

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

## 9. CONDUCTA DE JUEGO: JUGADORES

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

1. El partido se juega entre dos equipos con no más de 7 (siete) jugadores cada uno en el campo al mismo tiempo.
2. Los jugadores en el campo deben sostener sus palos y no usarlos de una manera peligrosa.

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

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

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

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

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

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

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

10. Los jugadores no deberán acercarse a menos de 5 (cinco) metros de un oponente que está recibiendo una pelota elevada hasta que haya sido recibida, controlada y está en el suelo.



A.A.A.H.

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

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

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

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

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

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

**Los jugadores obstruyen si:**

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

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

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

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

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

14. Los jugadores no deben entrar intencionalmente o correr por detrás del arco que sus oponentes están defendiendo.

15. Los jugadores no deben cambiar sus palos entre que se otorga y se completa un córner corto o un penal al menos que el palo ya no cumpla las especificaciones.

16. Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o pieza de equipamiento dentro del campo, a la pelota, o a otro jugador, árbitro o persona.

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

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

## **10. CONDUCTA DE JUEGO: ARQUEROS.**

1. Un arquero que utiliza equipamiento protector compuesto al menos por un casco protector, pads y kickers no debe tomar parte en el juego fuera de la línea de 18 metros que defiende, excepto para tomar un tiro penal.

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



A.A.A.H.

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

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

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

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

## **11. CONDUCTA DE JUEGO: ARBITROS**

1. Un árbitro controla el partido, aplicando las reglas y son los jueces del juego limpio.
2. El árbitro es el responsable primario de las decisiones en todo el campo durante el encuentro.
3. El árbitro es responsable para decidir sobre los tiros libres en el círculo, córners cortos, penales y goles en todo el campo.
4. El árbitro es responsable de anotar y guardar un registro de los goles anotados y de las tarjetas de advertencias o suspensiones que utilizaron.
5. Los árbitros son responsables de asegurar que el tiempo completo sea jugado y de indicar el final de tiempo para cada período y para que se complete un córner corto si una período es prolongado.
6. El árbitro usaran el silbato para:
  - a. Comenzar y finalizar cada período de tiempo.
  - b. Comenzar un bully.
  - c. Marcar una penalidad.
  - d. Detener el tiempo después de otorgar un córner corto.
  - e. Reiniciar el tiempo antes de tomar un córner corto.
  - f. Comenzar y finalizar un penal.
  - g. Indicar un gol.
  - h. Recomenzar el partido después de que un gol fue anotado.
  - i. Recomenzar el partido después de un penal y cuando un gol no fue anotado.
  - j. Detener el tiempo para la sustitución de un arquero dentro del campo de juego completamente equipado y para recomenzar el partido cuando la sustitución fue completada.



- k. Detener el tiempo por otra razón y recomenzarlo.
- l. Indicar, cuando es necesario, que la pelota ha salido completamente del campo.

- 7. El árbitro no debe dar indicaciones durante el partido.
- 8. Si la pelota golpeará a un árbitro, persona desautorizada o cualquier objeto caído sobre el campo, el juego continúa (excepto como se especifica en la Regla 9.16)

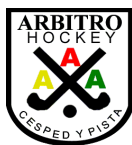
## 12. PENALIDADES

- 1. Ventaja: una infracción es otorgada sólo cuando un jugador o equipo pierde la ventaja por la acción de un oponente rompiendo las Reglas.
- 2. Un tiro libre es otorgado al equipo oponente:
  - a. Por una infracción de un jugador entre las líneas de 18 metros.
  - b. Por una falta de un atacante dentro de las líneas de 18 metros que sus oponentes están defendiendo.
  - c. Por una falta no intencional de un defensor fuera del círculo pero dentro de área de 18 metros que está defendiendo.
- 3. Un córner corto es otorgado:
  - a. Por una infracción de un defensor, dentro de su círculo, que no previene la posibilidad de anotar un gol.
  - b. Por una infracción intencional del defensor en el círculo contra un oponente, que no tiene la posesión de la pelota o una oportunidad de jugarla.
  - c. Por una infracción intencional del defensor fuera del círculo, pero dentro del área de los 18 metros que están defendiendo.
  - d. Por jugar intencionalmente la pelota por la línea de fondo por parte de un defensor.

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

- e. Cuando la pelota queda alojada en las ropas o equipamiento de un jugador mientras se encuentre dentro del círculo que está defendiendo.
- 4. Un penal es otorgado:
  - a. Por una infracción de un defensor dentro del círculo que previene la probable anotación de un gol.

***Si la pelota golpea una pieza de equipamiento que se encuentra dentro del círculo y que previene la probable anotación de un gol, un tiro penal debe ser otorgado.***
  - b. Por una infracción intencional de un defensor dentro del círculo contra un oponente que tiene la posesión de la pelota o una oportunidad de jugarla.
- 5. Si hubiera otra falta o mala conducta después de que una penalidad haya sido otorgada:
  - a. Una penalidad mayor puede ser otorgada.



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

### 13. PROCEDIMIENTO PARA LAS PENALIDADES

#### 13.1 Ubicación de un tiro libre:

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

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

***El sitio de donde se tome el tiro libre debe ser más preciso dentro del área de 18 metros.***

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

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

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

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

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

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

- c. Cuando un tiro libre es otorgado al equipo atacante, dentro del área de 18 metros, todos los jugadores, menos el que toma el tiro libre, deben estar, por lo menos, a 3 (tres) metros de la pelota.
- d. La pelota es movida utilizando un golpe, push, flick o scoop.
- e. La pelota puede ser levantada inmediatamente, utilizando un push, flick o scoop, pero no puede ser levantada intencionalmente utilizando un golpe.
- f. En un tiro libre otorgado al ataque dentro del área de 18 metros, la pelota no deberá jugarse directamente al círculo hasta que haya recorrido al menos 3 (tres) metros, o haya sido tocada por un jugador, de cualquiera de los equipos, que no sea el jugador que tomó el tiro libre.

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

- \* ***Ese jugador puede jugar la pelota tantas veces como quiera, pero la pelota debe moverse al menos 3 (tres) metros antes de que ese jugador juegue la pelota hacia dentro del círculo, empujándola o golpeándola de nuevo.***



**Alternativamente:**

- \* **Luego de que un jugador defensor haya tocado la pelota, esta puede ser jugada dentro del círculo por cualquier otro jugador incluyendo el jugador que tomó el tiro libre.**
- \* **En un tiro libre para el ataque otorgado dentro de los 5 metros del círculo, la pelota no puede ser jugada dentro del círculo hasta que haya recorrido al menos 3 metros o haya sido tocada por un jugador defensor. Si el tiro libre se toma de forma inmediata, los defensores que están dentro del círculo a menos de 3 metros de la pelota pueden acompañar (hacer sombra) desde dentro del círculo al jugador que realizó un autopase, siempre que no jueguen o intenten jugar la pelota**

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

3. Tomando un córner corto:

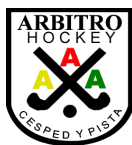
- a. El tiempo y el juego se detienen luego de que un córner corto ha sido otorgado, y se reinicia cuando los jugadores están listos.

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

- b. La pelota es puesta sobre la línea de fondo dentro del círculo, y a una distancia de por lo menos 10 metros del poste del arco del lado donde el equipo atacante prefiera.
- c. Un atacante empuja o golpea la pelota sin levantarla intencionalmente.
- d. Un atacante que realice el tiro desde la línea de fondo deberá tener por lo menos un pie fuera de la cancha.
- e. Los demás atacantes deben estar en el campo fuera del círculo con sus palos, manos y pies sin tocar el suelo dentro del círculo.
- f. Ningún atacante ni defensor puede estar a menos de 5 (cinco) metros de la pelota cuando el tiro es tomado.
- g. No más de 4 (cuatro) defensores incluyendo al arquero, deberán colocarse detrás de la línea de fondo con sus palos, manos y pies sin tocar el piso dentro del campo.

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

- h. Los otros defensores deben estar más allá de la línea central. **Y solo les está permitido cruzar la misma cuando la pelota haya salido del círculo. Si cruzarán la línea central antes de esto, el córner corto se jugará nuevamente.**
- i. Hasta que la pelota haya sido jugada, ningún atacante excepto el que empuja o golpea la pelota desde la línea de fondo le está permitido entrar al círculo, y ningún defensor puede cruzar la línea de fondo.
- j. Después de jugar la pelota, el atacante que toma el golpe o el push desde la línea de fondo, no debe jugar o acercarse a la misma nuevamente o colocarse a distancia de juego hasta que ésta haya sido jugada por otro jugador.
- k. Un gol no podrá ser anotado antes de que la pelota salga del círculo.



- l. Si el primer tiro al arco es un golpe (diferente si es un push, flick o cucharita), la pelota debe cruzar la línea de gol o ir en camino hacia el mismo, de manera que cruce la línea de gol, a una altura no mayor de 46 cm. (altura de la tabla), antes de que cualquier desvío sea realizado, y para que un gol sea válido.

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

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

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

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

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

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

- n. Las reglas del córner corto no se aplican si la pelota saliera más allá de los 3 (tres) metros del círculo.

4. El partido es prolongado al final de cualquier período para permitir que se complete un córner corto o cualquier subsiguiente córner corto o tiro penal.

5. El córner corto finaliza cuando:

- a. Un gol es anotado.
- b. Un tiro libre es otorgado al equipo defensor.
- c. La pelota recorre más de 3 (tres) metros fuera del círculo.
- d. La pelota es jugada por la línea de fondo y otro córner corto no es otorgado.
- e. Un defensor comete una infracción que no es penalizada con otro córner corto.
- f. Un penal es otorgado.
- g. Un bully es otorgado.

**Si el juego es detenido por 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.**

6. Para una falta durante el lanzamiento de un córner corto:

- a. El jugador que golpea o empuja la pelota desde la línea de fondo no tiene al menos un pie fuera del campo: **el córner corto se ejecutará nuevamente.**





- b. El jugador que toma el córner corto amaga al jugar la pelota: el jugador infractor debe ir detrás de la línea central, pero reemplazado por otro atacante: **el córner corto se ejecuta nuevamente.**

**Si este amague lleva a lo que de otro modo sería una infracción de un defensor, solamente el atacante debe ir detrás de la línea central.**

- c. Un defensor, que no es el arquero, cruza la línea de fondo o la línea de gol antes de lo permitido, el jugador infractor debe ir detrás de la línea central y no puede ser reemplazado por otro defensor: **el córner corto se ejecuta nuevamente.**

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

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

- d. Un arquero cruza la línea de gol antes de lo permitido, el equipo defensor defiende el córner corto con un jugador menos: **el córner corto se ejecutará nuevamente.**

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

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

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

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

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

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

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

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

7. Ejecutando un penal:

- a. El tiempo y el juego se detienen cuando es otorgado un tiro penal.
- b. Todos los jugadores en el campo, menos el jugador que toma el tiro penal y el jugador que lo defiende, deben ubicarse fuera del área de 18 metros, y no deben influenciar el tiro.
- c. La pelota es ubicada en el punto penal.





A.A.A.H.

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

- d. El jugador que toma el tiro debe ubicarse detrás y a distancia de juego de la pelota antes de comenzar el tiro.
- e. El jugador que defiende el tiro penal debe pararse con los dos pies en la línea de gol y una vez que suena el silbato, no debe dejar la línea de gol o mover alguno de sus pies antes de que la pelota haya sido jugada.

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

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

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

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

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

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

- j. El jugador que tire el penal debe jugar la pelota solamente una vez y no podrá acercarse de nuevo a la bocha o al jugador que defiende el tiro.

8. El penal es completado cuando:

- a. Un gol es anotado.
- b. La pelota queda detenida dentro del círculo o alojada en el equipamiento del arquero, es detenida por el arquero o sale del círculo.

9. Por una infracción durante la ejecución de un penal:

- a. Si el penal es ejecutado antes de que suene el silbato y se marca un gol: ***el penal deberá ejecutarse nuevamente.***
- b. Si se ejecuta el penal antes de que suene el silbato y no se marca gol: ***se concederá un tiro libre a la defensa.***
- c. Por cualquier otra infracción del jugador que ejecuta el penal: ***se concederá un tiro libre a la defensa.***
- d. Por cualquier falta del jugador que defiende el penal incluyendo mover uno de sus pies antes de que se juegue la pelota: ***el penal deberá ejecutarse nuevamente.***

***Si el jugador que defiende el golpe evita que se marque un gol, pero mueve cualquier pie antes de que se haya jugado la pelota, este jugador puede ser advertido y por cualquier infracción posterior debe suspenderse (tarjeta verde y para otras infracciones con tarjeta amarilla).***



A.A.A.H.

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

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

- e. Por una falta del jugador del equipo defensor y que no se marque gol: ***el penal deberá ejecutarse nuevamente.***
- f. Por una infracción de un jugador del equipo atacante distinto del que lanza el penal se marca gol: ***el penal deberá ejecutarse nuevamente.***

#### **14. PENALIDADES PERSONALES**

- 1. Por una falta, el jugador que la comete puede ser:

- a. Avisado (indicado con palabras).
- b. Advertido y temporariamente suspendido por 1 minutos de tiempo de juego (indicado con una tarjeta verde).
- c. Suspendido temporariamente por un mínimo de 3 (tres) minutos de tiempo de juego (indicado con una tarjeta amarilla).

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

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

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

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

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