

REGLAMENTO DE HOCKEY 5

Si es apropiado, las sugerencias o preguntas acerca de las Reglas pueden enviarse por correo electrónico a sionproductorax@gmail.com

INTRODUCCIÓN

El Hockey 5 es un formato reducido que está diseñado para mejorar el alcance global del hockey a través de un juego 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. Entre otras cosas, esto permite que este documento describa brevemente las Reglas de Hockey 5.

Esta adaptación está diseñada para ser adaptable a las instalaciones disponibles y para jugadores de todas las edades y habilidades.

Puede que no sea posible proporcionar tablas de perimetrales, en casos como estos, la pelota fuera de las líneas laterales serán tratadas de la misma manera que en el hockey 11. Según la necesidad, otras reglas de juego pueden ser adaptadas. Estas Reglas de Hockey 5 proporcionan un punto de referencia y un marco. 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.

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. Las medidas y el tamaño específico es de 48 metros de largo y 31.76 de ancho.

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 ilimitadas y se permiten en todo momento.
- a- La sustitución de un jugador se permite una vez que este jugador dejó la cancha.
 - b- No se permite sustituir a jugadores suspendidos
 - c- No se detiene el tiempo para las sustituciones a menos que sea por la sustitución de un portero incapacitado o de un 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.
- 2.5 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.
- 2.6 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.
- 2.7 El staff y los jugadores dentro y fuera de la cancha están bajo jurisdicción de los árbitros durante todo el partido, incluyendo los intervalos.
- 2.8 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.

3 Capitanes

- 3.1 Se debe designar a un jugador de cada equipo como capitán, y un reemplazo de capitán si este fuera suspendido.
- 3.2 Los capitanes deben utilizar una banda distintiva en la parte superior del brazo, hombro o en la parte superior de una de sus medias.
- 3.3 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

- 4.1 Los jugadores de campo de un mismo equipo deben tener vestimenta uniforme.
- 4.2 Se les recomienda usar canilleras, tobillera y protector bucal; – No se permite a ningún otro jugador que el portero jugar con casco (protección que cubra la cabeza)
- 4.3 Los porteros deben usar camiseta 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.



5 Partido y Resultados

5.1 Un partido consiste de tres periodos de 7 minutos con un intervalo de 2 minutos entre cada periodo. 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: El equipo que gana el sorteo obtiene el beneficio de elegir que arco empezar atacando o comenzar el partido con un tiro desde el centro.

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: Para comenzar el partido, para reiniciar el partido luego de un intervalo o, 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.

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 ultimo 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

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 Los jugadores en el campo deben sostener su palo y no deben utilizarlo de manera peligrosa. No deben elevar el palo por sobre la cabeza de otros jugadores.

9.2 Los jugadores no deben tocar, tomar o interferir con otros jugadores o sus palos o ropa. 9.3 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 si 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. 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.

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. 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

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 demorar el juego. Esto se considera como juego pasivo. 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 después de que se haya demostrado la señal de advertencia, se otorga una penalización contra el equipo en posesión.

10 Conducta de juego: Porteros

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

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.

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

11 Conducta de juego: Árbitros

11.1 Un árbitro controla el partido, aplican las Reglas y son los jueces del juego limpio.

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

11.3 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 por cualquier otra razón y reiniciarlo, I indicar cuando es necesario, que la pelota ha salido de los límites del campo de juego.

11.6 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.

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 en el lugar donde ocurrió la falta

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 15 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 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.

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 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 de que el atacante jugó la pelota, el portero defensor y los jugadores que estaban en la línea central pueden moverse 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 1 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.

c suspendido temporariamente por 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 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.

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.

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 abandonar el campo de juego.