

REGLAMENTO DE HOCKEY DE SALON



EXPLICACIONES INCLUIDAS

EFFECTIVAS A PARTIR DEL 1º DE ENERO DE 2017

FEDERACION 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

Traducido al Español por
Alicia Takeda Hirata
Noviembre de 2016.

Responsabilidades y Obligaciones

Los participantes en Hockey de salón deben estar conscientes del Reglamento de Hockey y la información adicional en ésta publicación. Se espera que se conduzcan de acuerdo a las Reglas.

Se pone énfasis en la seguridad. Todos los involucrados en el juego deben actuar con consideración para la seguridad de otros. Debe observarse la legislación nacional relevante. Los jugadores deben asegurarse de que su equipo, ya sea por su calidad, material o diseño, no constituye un peligro para ellos mismos y los demás.

La Federación Internacional de Hockey (FIH) no acepta responsabilidad por cualquier defecto o incumplimiento en las instalaciones y no es sujeto de obligación alguna por cualquier consecuencia resultante de su uso. Cualquier verificación de las instalaciones o equipo realizados antes de un partido está limitada a asegurar la apariencia general del cumplimiento de los requerimientos deportivos.

Los árbitros desempeñan un papel importante en el control del juego y asegurando el juego limpio.

Implementación y Autoridad

El reglamento de Hockey de salón aplica a todos los jugadores y oficiales de Hockey de salón. Las Asociaciones Nacionales tienen la discreción de decidir la fecha de su implementación a nivel nacional. La fecha de implementación para competencias internacionales es el 1º de enero de 2017.

El Reglamento de Hockey de Salón es emitido por el Comité de Reglas de la FIH bajo la autoridad de la Federación Internacional de Hockey. El derecho de autor se ostenta por la Federación Internacional de Hockey.

Disponibilidad del Reglamento

Al final de esta publicación se incluye la información sobre la disponibilidad del Reglamento de Hockey de salón en el sitio web de la FIH y la compra de los Reglamentos.

REGLAMENTO DE HOCKEY DE SALON 2016

CONTENIDO

Introducción.	4
Terminología	6
EL JUEGO	
1. Cancha de juego	7
2. Composición de los equipos	7
3. Capitanes	9
4. Vestimenta y equipo de los jugadores	10
5. Partido y resultado	11
6. Iniciar y reiniciar el partido	12
7. Pelota fuera de la cancha	13
8. Método de anotación	13
9. Conducta de juego: jugadores	13
10. Conducta de juego: porteros y jugadores con privilegios de portero	16
11. Conducta de juego: árbitros	17
12. Sanciones	17
13. Procedimiento para el cobro de sanciones	17
14. Sanciones personales	22
ARBITRAJE	
1. Objetivos	24
2. Aplicación del Reglamento	24
3. Habilidades para arbitrar	25
4. Señales	26
ESPECIFICACIONES DE LA CANCHA Y EQUIPO	
1. La cancha y su equipo	28
2. El bastón	31
3. La pelota	34
4. El equipo del portero	34
Información adicional disponible	35

INTRODUCCION

CICLO DEL REGLAMENTO

El Reglamento de Hockey de Salón en esta nueva publicación será efectivo a partir del 1 de enero de 2017 a nivel internacional. Las Asociaciones Nacionales tienen la discreción de decidir la fecha de su implementación a nivel nacional.

De manera usual, la fecha de inicio está especificada, no así la fecha de término. En circunstancias excepcionales, la Federación Internacional de Hockey (FIH) retiene el derecho de hacer cambios, los cuales serán notificados a las Asociaciones Nacionales y será publicado en el sitio web de la FIH: www.fih.ch

REVISION DE REGLAS

El Comité de Reglas revisa regularmente todas las Reglas de Hockey de Salón. Toma en consideración la información y las observaciones de una amplia variedad de fuentes incluyendo a las Asociaciones Nacionales, jugadores, entrenadores oficiales, medios y espectadores en conjunto con los reportes de los juegos y competencias, video análisis y las pruebas de las Reglas. Las ideas que ya han sido probadas con la aprobación del Comité de Competencias de la FIH en circunstancias locales o limitadas son especialmente valiosas. Los cambios en las Reglas pueden entonces basarse sobre experiencia práctica.

CAMBIO DE REGLAS

El cambio principal de este Reglamento busca, tanto como sea práctico, un acercamiento consistente entre el Reglamento de Hockey sobre Pasto y de Salón.

La Regla 13.2 para los tiros libres al ataque cobrados dentro de la media cancha que ataca, y en particular aquellos a menos de 3 metros del área, se modifican de tal manera que esencialmente tienen la misma interpretación tanto de este Reglamento como el de Hockey sobre Pasto. Prevalece la posibilidad de jugar la pelota hacia el área proveniente de los polines, sin embargo, requiere que la pelota recorra al 3 metros antes de que su rebote sea hacia dentro del área.

La Regla 7.3 también ha sido ajustada. Después de que la pelota haya sido jugada sobre la línea de fondo y no se anota un gol, si es jugada por un defensor o desviada por un portero o jugador con privilegios de portero, el juego reiniciará ahora con la pelota sobre la línea central, en línea con el lugar por donde cruzó la línea de fondo. Se anticipa que los defensores tendrán ahora que mantener la pelota en juego, o arriesgar la pérdida de la posesión más que dejar que salga la pelota por la línea de fondo y ser recompensados con el reinicio. El procedimiento para el cobro del tiro libre aplicará para éste reinicio. Una nueva señal para este tipo de reinicio se ha desarrollado.

En partidos internacionales, una tarjeta verde indicaba una suspensión de 1 minuto del tiempo de juego, mientras que en todos los demás partidos, anteriormente era una amonestación únicamente. Es la intención de éste Reglamento y del Comité de Competencias, tratar de reducir, tanto como sea posible, el número de variaciones a las reglas lo cual ocurre a través del Reglamento de Competencia. Este Regla ha sido adoptado en el Reglamento y el otorgamiento de una tarjeta verde resultará ahora en una suspensión temporal de un minuto del tiempo de juego.

Por lo demás, los cambios en ésta edición del Reglamento son aclaraciones de la Regla existente. Para atraer la atención a todos los cambios, aparece una línea en el margen de cualquier texto que haya sido modificado, aun cuando estos sean puntos menores de aclaración.

REGLAS DE JUEGO EN PARTIDOS INTERNACIONALES

Permanecerán algunas diferencias entre el Reglamento de Hockey de Salón y la conducción de los partidos internacionales en los cuales las Reglas pueden variar por el Reglamento de Competencia. Esto reconoce que éstos partidos se juegan bajo el control de una mesa técnica, con jugadores y oficiales experimentados. Algunas otras variaciones pequeñas en las Reglas de juego también ocurren en estos partidos de alto nivel; todos los demás partidos deben ser jugados de acuerdo con el Reglamento de Hockey de Salón a menos que se acuerde de otra manera por el Comité de Reglas de la FIH después de que una Federación Continental o Asociación Nacional lo haya solicitado.

APLICACIÓN DEL REGLAMENTO

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

La Regla 7.4.c: la pelota se saca intencionalmente sobre la línea de fondo por un defensor y no se anota un gol. Si es claro que la acción es intencional, los árbitros no deben dudar en otorgar un penalti corto.

La Regla 9.12: obstrucción. Los árbitros deberán penalizar el cubrir la pelota con el bastón de manera más estricta. Deberán también poner atención en un jugador que realiza un tackle quien empujando o recargándose sobre un oponente les causa perder la posesión de la pelota.

La Regla 9.19: la pelota se mantiene o se atrapa en contra de los polines. Cuando esta acción es claramente deliberada, los árbitros deben manejarlo como un a falta intencional y penalizarlo en concordancia.

La Regla 13.2 a: pelota parada en un tiro libre. Los árbitros algunas veces no son lo suficientemente estrictos en requerir que la pelota esté parada, aunque sea muy brevemente, para un tiro libre especialmente si se cobra usando un auto-pase.

DESARROLLO DE LAS REGLAS

Creemos que nuestro deporte se disfruta al jugar, arbitrar y ver. Sin embargo, seguiremos buscando maneras de hacer que nuestro juego se disfrute aún más por todos sus participantes mientras mantiene sus características únicas y atractivas. Esto permite que nuestro deporte se desarrolle lo que es necesario en un mundo que hace grandes demandas de tiempo personal y en el cual la recreación y el deporte pueden contribuir al bienestar individual.

Por lo tanto, el Comité de Reglas de la FIH continuará dando la bienvenida a sugerencias para el desarrollo de Reglas o para la aclaración de las actuales especialmente de las Asociaciones Nacionales. Las Asociaciones Nacionales son una fuente importante de consejo y orientación, de ser conveniente, las sugerencias o las preguntas al Reglamento pueden ser enviadas por email a info@fih.ch o a la dirección postal de la FIH.

Miembros del Consejo de Reglas de Hockey, 2016:

Presidente:

David Collier

Secretario:

Richard Wilson

Miembros:

Christian Blash

Peter Elders

Margaret Hunnaball

Katrina Powell

Alain Renaud

Derek Sandison

Ahmed Essmat Youssef

Beth Smith

TERMINOLOGIA

- Jugador:** Uno de los participantes en un equipo.
- Equipo:** Un equipo consiste de un máximo de doce personas compuesto por un máximo de seis jugadores en la cancha y hasta seis sustitutos.
- Jugador de Campo:** Uno de los participantes en la cancha que no sea el portero.
- Portero:** Uno de los participantes de cada equipo en la cancha que usa equipo protector completo, compuesto por lo menos del casco, guardas y zapateras y a quien también se le permite usar guantes de portero y otros equipos protectores.
- Jugador de Campo con Privilegios de Portero:** Uno de los participantes en la cancha quien no usa el equipo protector completo pero quien tiene los privilegios del portero. Este jugador usa una playera de diferente color al de sus otros miembros de equipo como identificación
- Ataque (Atacante):** El equipo (jugador) que (quien) está tratando de anotar un gol.
- Defensa (Defensor):** El equipo (jugador) que (quien) está tratando de evitar que un gol sea anotado.
- Línea de Fondo:** La línea perimetral más corta (22 metros).
- Línea de Gol:** Línea de fondo entre los postes de la portería.
- Polines Laterales:** Los polines que comprenden la línea perimetral más larga (44 metros).
- Área:** El espacio enmarcado por dos cuartos de círculos y las líneas que las unen, incluyendo las líneas, en cada extremo de la cancha opuestas al centro de la líneas de fondo.
- Jugar la Pelota: Jugador de campo:** Parar, desviar o mover la pelota con el bastón.
- Push:** Mover la pelota sobre la cancha usando un movimiento de empuje del bastón después de que éste se ha colocado cerca de la pelota. Cuando se realiza un push, ambos la pelota y la pala del bastón, están en contacto con la cancha.
- Flick:** Empujar la pelota de tal manera que ésta se eleve de la cancha.
- Scoop:** Elevar la pelota de la cancha colocando la pala del bastón por debajo de la pelota y usando un movimiento para elevarla.
- Hit (el cual no está permitido en el hockey de salón):** Golpear la pelota usando un movimiento de balanceo del bastón hacia la pelota
- Golpear la pelota de "slap" el cual involucra un movimiento largo de empuje o barrido del bastón antes de hacer contacto con la pelota se considera como un hit y por lo tanto no está permitido.*
- Tiro a Gol:** Acción de un atacante intentando anotar a través de jugar la pelota hacia la portería desde adentro del área.
- La pelota puede errar la portería pero la acción sigue siendo un "tiro a gol" si la intención del jugador es anotar de un tiro con dirección a la portería.*
- Distancia de Juego:** La distancia dentro del cual un jugador es capaz de alcanzar la pelota para jugarla.
- Tacle:** Una acción para detener a un oponente que retiene la posesión de la pelota.
- Falta:** Una acción contraria a las Reglas que puede ser sancionada por un árbitro.
- Tiempo Fuera:** Un tiempo fuera es una interrupción del partido y del tiempo de juego, pedido por el capitán u oficial del equipo.

1 Cancha

La información siguiente provee una descripción simplificada de la cancha. Las especificaciones detalladas de la cancha y equipo están disponibles en una sección separada al final de éste Reglamento.

1.1 La cancha es rectangular, 44 metros de largo y 22 metros de ancho.

Se recomienda enfáticamente el uso del tamaño máximo de la cancha pero un tamaño más pequeño puede especificarse en reglamentos nacionales o locales. Las dimensiones mínimas de una cancha son de 36 metros de largo y 18 metros de ancho.

1.2 Los polines laterales marcan el perímetro más largo de la cancha; las líneas de fondo marcan el perímetro más corto de la cancha.

1.3 Las líneas de gol son las partes de las líneas de fondo entre los postes de las porterías.

1.4 Se marca una línea central de un lado al otro al centro de la cancha.

1.5 Las superficies referidas como áreas son marcadas dentro de la cancha alrededor y opuestas a las porterías, al centro de las líneas de fondo.

1.6 Se marcan puntos de penalti stroke de 100mm. de diámetro en frente del centro de cada portería con el centro de cada punto a 7 metros desde el borde interior de la línea de gol.

1.7 Todas las líneas son de 50 mm de ancho y son parte de la cancha.

1.8 Las porterías se colocan fuera de la cancha en el centro y tocando cada línea de fondo. Ningún equipo o artículo, tal como cascos, máscaras, guantes, toallas, botellas de agua, etc. puede ser colocado dentro de las porterías.

Se coloca una banca para cada equipo fuera y a lo largo de un lado de la cancha. Para cada mitad del partido, los equipos ocupan la banca más cercana a la portería que están defendiendo. Los sustitutos deben sentarse en la banca de su equipo cuando no están en la cancha.

2 Composición de los equipos

2.1 Un máximo de seis jugadores participan en la jugada en cualquier momento en particular durante el juego.

Si un equipo tiene más del número de jugadores permitido sobre la cancha, el tiempo deberá ser detenido para corregir la situación. La decisión tomada antes de corregir la situación no puede ser cambiada si el tiempo y/o la jugada ya se han reiniciado.

El juego y tiempo deberá reiniciarse con un penalti corto otorgado en contra del equipo responsable.

2.2 Cada equipo tiene, ya sea un portero o un jugador con privilegios de portero en la cancha o juega con jugadores de campo únicamente.

Cada equipo puede jugar con:

- *un portero usando una playera de diferente color y equipo protector completo que comprende por lo menos de casco, guardas, zapateras; se refiere a este jugador en este Reglamento como un portero; o*

- *un jugador de campo con privilegios de portero usando una playera de diferente color y quien podrá también usar casco (pero no guardas y zapateras ni otro equipo protector del portero cuando se encuentra dentro de la media cancha que defienden; deberán usar el casco protector cuando defienden un penalti corto o penalti stroke; se refiere a este jugador en este Reglamento como un jugador con privilegios de portero; o*
- *jugadores de campo únicamente; ningún jugador tiene privilegios de portero ni usa playera de diferente color; ningún jugador puede usar casco con excepción de una máscara cuando se defiende un penalti corto o penalti stroke; todos los jugadores del equipo usan la playera del mismo color.*

Cualquier cambio entre estas opciones o entre los jugadores de campo y los jugadores con privilegios de portero, ya sea que entre o salga del campo, debe realizarse como una sustitución.

2.3 Cada equipo se le permite sustituir de un máximo de doce jugadores:

- a las sustituciones están permitidas en cualquier momento excepto en el periodo entre el otorgamiento del penalti corto y hasta después de que éste se haya terminado, durante este periodo las sustituciones sólo están permitidas por una lesión o suspensión del portero o del jugador con privilegios de portero defensor.

Si otro penalti corto se otorga antes del término del penalti corto previo, la sustitución del jugador que no sea el portero o el jugador con privilegios de portero defensor, no puede llevarse a cabo hasta que ese penalti corto subsecuente se haya terminado.

En un penalti corto, un portero defensor (usando equipo protector completo) que está lesionado o suspendido puede ser sustituido por otro portero usando equipo protector completo o por un jugador con privilegios de portero.

En un penalti corto, un jugador defensor con privilegios de portero que está lesionado o suspendido puede ser sustituido por otro jugador con privilegios de portero y no por un portero usando equipo protector completo o por un jugador de campo.

Si el equipo tiene únicamente jugadores de campo, no está permitida ninguna sustitución en el penalti corto hasta que éste se haya terminado.

Si el portero o jugador con privilegios de portero es suspendido, el equipo ofensor juega con un jugador menos.

- b no hay límite del número de jugadores que pueden ser sustituidos al mismo tiempo o del número de veces que cualquier jugador puede sustituir o ser sustituido, excepto por el número de veces que un equipo puede sustituir a su portero saliendo de la cancha por ya sea un jugador con privilegios u otro jugador de campo que está limitado a un total de dos por partido

Las sustituciones entre porteros (aquellos usando equipo protector completo) no se contabilizan para número total de sustituciones permitidos.

Si un equipo ha utilizado completamente las sustituciones permitidas del portero y éste se lesiona y está incapacitado para continuar, entonces por razones de seguridad se le permite una sustitución más de otro portero completamente equipado. La sustitución del portero remplazante deberá llevarse a cabo de acuerdo con la regla 2.13 g y sus lineamientos. Si es necesario, el juego deberá continuar con una sustitución temporal de un jugador con privilegios de portero vistiendo una playera de color diferente o con jugadores de campo únicamente mientras el portero sustituto se coloca el equipo protector completo antes de entrar a la cancha.

En el caso de que un portero reciba una suspensión temporal, su reingreso a la cancha al término de su suspensión no cuenta para el número total de las sustituciones del portero.

Si un equipo ha utilizado completamente las sustituciones permitidas del portero y su portero recibe una suspensión temporal o permanente, entonces la única sustitución permanente posible para ingresar a la cancha es por otro portero que está utilizando el equipo protector completo. La sustitución del portero remplazante deberá llevarse a cabo de acuerdo con la regla 2.13 g y sus lineamientos. Si es necesario, el juego deberá continuar con una sustitución temporal de un jugador con privilegios de portero vistiendo una playera de color diferente o con jugadores de campo únicamente mientras el portero sustituto se coloca el equipo protector completo antes de entrar a la cancha.

- c la sustitución de un jugador está permitido únicamente después de que el jugador ha salido de la cancha.
- d las sustituciones no están permitidas para los jugadores suspendidos durante el tiempo de su suspensión.

Por la duración de cada suspensión temporal el equipo ofensor juega con un jugador menos. Por cada suspensión permanente, el equipo ofensor juega con un jugador menos por el resto del partido.

- e después de la culminación de la suspensión, se le permite al jugador ser sustituido sin antes regresar a la cancha.
- f con el propósito de una sustitución, los jugadores deben salir o entrar de la cancha a menos de 3 metros de la línea central del lado de la banda acordada por los árbitros.
- g el tiempo no se detiene para las sustituciones

Esto incluye no detener el tiempo para una sustitución del portero, incluso después de una lesión o suspensión del portero.

- 2.4 Los jugadores que salen de la cancha para tratamiento de lesión, rehidratación o cambiar de equipo u otra razón diferente a la sustitución, podrán reingresar únicamente a menos de 3 metros de la línea central del lado de la cancha utilizado para las sustituciones.

Salir y reingresar a la cancha como parte de una jugada se realiza en cualquier parte la cancha que sea la adecuada (por ejemplo cuando un defensor se pone la máscara en un penalti corto)

- 2.5 Ninguna persona diferente de los jugadores de campo, porteros con privilegios de portero, porteros y árbitros pueden estar en la cancha durante un partido sin permiso de un árbitro.
- 2.6 Los jugadores dentro y fuera de la cancha están bajo la jurisdicción de los árbitros a lo largo del partido, incluyendo el intervalo de medio tiempo.
- 2.7 Un jugador que está lesionado o sangrando debe salir de la cancha, a menos que una razón médica lo impida y no debe regresar hasta que sus heridas hayan sido cubiertas; los jugadores no deberán usar ropa manchada de sangre.

3 Capitanes

- 3.1 Un jugador de cada equipo debe ser designado como capitán.
- 3.2 Un capitán sustituto debe ser designado cuando un capitán es suspendido.

- 3.3 Los capitanes deben usar una banda distintiva en el brazo o un artículo distintivo similar en el brazo u hombro o sobre la parte superior de una calceta.
- 3.4 Los capitanes son responsables del comportamiento de todos los jugadores de su equipo y de asegurarse que las sustituciones de los jugadores de su equipo se lleven a cabo correctamente.

Se otorga un penalti corto si una sustitución no se realiza correctamente. Se otorga una sanción personal si un capitán no ejerce cualquier otra responsabilidad.

4 Vestimenta y Equipo de los Jugadores

El Reglamento de Competencias disponible en la página web de la FIH provee información adicional, así como los requisitos de la vestimenta de los jugadores, el equipo personal y la publicidad. Recúrrase también a los reglamentos establecidos por las Federaciones Continentales y Nacionales.

- 4.1 Los jugadores del mismo equipo deberán vestir ropa uniforme.
- 4.2 Los jugadores no deben usar nada que sea peligroso para otros jugadores.

Jugadores de campo:

- *Está permitido que usen guantes para su protección que no incremente significativamente el tamaño natural de sus manos; cualquier protección de las manos que se use, ya sea para jugada normal o para defender los penalti cortos, deben entrar fácilmente (Sin la necesidad de comprimirlo) en una caja con extremo abierto de dimensiones internas de 290 mm de largo X 180 mm de ancho X 110 mm de alto.*
- *Se recomienda enfáticamente utilizar protección para las espinillas, los tobillos y la boca;*
- *Está permitido cualquier forma de protección para el cuerpo (incluyendo protección para las piernas o rodilleras, cuando se defiende un penalti corto) por debajo de la ropa de juego normal; las rodilleras pueden usarse para éste propósito por fuera de las calcetas previendo que su color sea exactamente del color de las calcetas;*
- *Está permitido que, por razones médicas únicamente, usen a lo largo de un partido una máscara preferentemente transparente o blanca, o bien liso de un solo color que concuerde con el nivel de la cara; un protector suave que cubra la cabeza o protectores para los ojos en forma de goles de plástico (con armazón suave y los lentes de plástico); la razón médica debe ser evaluado por una autoridad apropiada y el jugador en cuestión debe comprender las posibles implicaciones de jugar en la condición médica;*
- *Está permitido que cuando defiendan un penalti corto o stroke usen una máscara preferentemente transparente o blanca, o bien liso de un solo color o de malla metálica, que concuerde con el nivel de la cara, por la duración del penalti corto o stroke y cuando están dentro del área que defienden; el objetivo principal del uso de la máscara cuando se defiende un penalti corto o stroke es la seguridad; debe permitirse el uso de una máscara que sea consistente con el espíritu subyacente de este lineamiento.*
- *Cuando usan una máscara, no está permitido que se comporten de una manera que sea peligrosa para otros jugadores tomando ventaja del equipo protector que están usando.*
- *A parte de los jugadores con privilegios de portero, no está permitido que usen casco (máscaras o protectores que cubran la cabeza) bajo cualquier otra circunstancia.*

- 4.3 Los porteros y los jugadores con privilegios de portero deben usar una playera de color o prenda que sea diferente en color del de ambos equipos.

Los porteros (usando equipo protector completo) deben usar esta playera o prenda sobre cualquier equipo protector superior del cuerpo. Las protecciones de los codos no necesitan ser cubiertos por la playera o jersey.

- 4.4 Los porteros deben usar equipo protector que comprenda por lo menos un casco, guardas y zapateras exceptuando cuando se pueden quitar el casco y los guantes para cobrar un penalti stroke.

Están permitidos únicamente para el uso de los porteros completamente equipados los siguientes protectores: cuerpo, brazos, codos, antebrazos, manos, muslos y rodillas, guardas y zapateras.

- 4.5 Un jugador con privilegios de portero puede usar casco cuando se encuentra dentro de la media cancha que está defendiendo; debe usar el casco cuando defiende un penalti corto o stroke.

Se recomienda para los porteros y jugadores con privilegios de portero un casco con careta integrada que proteja completamente la cara y cubra toda la cabeza y garganta

- 4.6 No está permitida la ropa o equipo protector que incremente significativamente el tamaño natural del cuerpo o área de protección de un portero.

- 4.7 El bastón tienen una forma tradicional con un mango y una pala curva que es plana en su lado izquierdo:

- a el bastón debe ser liso y no debe tener ninguna parte áspera o puntiaguda.
- b el bastón debe poder pasar a través de un anillo con un diámetro interior de 51 mm, incluyendo cualquier cubierta adicional utilizada.
- c cualquier curvatura a lo largo del bastón (el arco) debe tener un perfil continuo suave por toda su longitud, debe encontrarse a lo largo del lado plano o curvo del bastón pero no en ambos y está limitado a una profundidad de 25mm.
- d el bastón deberá concordar con las especificaciones acordadas por el Comité de Reglas de Hockey.

- 4.8 La pelota es esférica, dura y blanca (o de un color acordado que contraste con la superficie de juego).

Las especificaciones detalladas del bastón, la pelota y el equipo del portero se proveen en una sección separada al final de éste Reglamento.

5 Partido y Resultado

- 5.1 Un partido consiste en 2 periodos de 20 minutos y un intervalo de medio tiempo de 5 minutos.

Pueden acordarse otros periodos e intervalos entre ambos equipos, a menos que esté especificado en los reglamentos de una competencia en particular.

Si se pide un tiempo fuera o el tiempo expira justo antes de que un árbitro de lo contrario hubiera marcado una decisión, se les permite a los árbitros realizar esa decisión inmediatamente después del término del periodo o el partido.

Si surge un incidente justo antes de que se pida un tiempo fuera o antes del término del primer periodo (medio tiempo) o el final del partido que requiera la revisión por los árbitros, ésta puede llevarse a cabo aun cuando el tiempo se haya terminado y señalado subsecuentemente. La revisión deberá llevarse a cabo inmediatamente y realizar la acción para revertir y corregir la situación como sea apropiado.

- 5.2 Un tiempo fuera:

- a. puede ser pedido cuando la jugada es detenida justo antes de poner la pelota en juego de nuevo después de que ha salido de la cancha o antes del tiro libre, un pase central o bully

- b. no puede ser pedido en el periodo del otorgamiento de un penalti corto o stroke hasta que se haya culminado
- c. puede ser concedido una vez por equipo en cada mitad del partido.

Los tiempos fuera que no hayan sido utilizados durante la primera mitad no pueden ser transferidos a la segunda mitad.

- d. duración máxima de un minuto.

La duración del tiempo fuera es controlada por los árbitros. El juego debe reiniciarse después de un máximo de minuto.

- e. se reinicia poniendo la pelota en juego de nuevo con un tiro libre, pase central o bully que se hubiera llevado a cabo antes de que ocurriera el tiempo fuera.

Se recomienda enfáticamente la incorporación del tiempo fuera en un partido pero puede variar en reglamentos nacionales o locales.

- 5.3 El equipo que anote más goles es el ganador; si no se anotan goles o si los equipos anotan un número igual de goles, el partido está empatado.

La información sobre una competencia de shoot-outs como medios para alcanzar un resultado en un partido empatado está incluida en el reglamento de competencia disponible en la página web de la FIH.

6 Iniciar y Reiniciar el Juego

- 6.1 Se lanza una moneda al azar:

- a el equipo que gana el volado tiene la elección de la portería que va a atacar en el primer tiempo del partido o de iniciar el juego con el pase central
- b si el equipo que gana el volado escoge la portería que va a atacar en el primer tiempo del partido, el equipo opositor inicia el juego
- c si el equipo que gana el volado escoge iniciar el juego, el equipo opositor tiene la elección de la portería que va a atacar en el primer tiempo del partido.

- 6.2 La dirección del juego se invierte en el segundo tiempo del partido.

- 6.3 Un pase central se realiza:

- a para iniciar el partido por un jugador del equipo que ganó el volado si escogen ésta opción; de otra manera por un jugador del equipo contrario.
- b para reiniciar el partido después del medio tiempo por un jugador del equipo que no realizó el pase central para iniciar el juego.
- c después de un gol por un jugador del equipo en contra del cual fue anotado.

- 6.4 Cobro de un pase central:

- a realizado en el centro de la cancha
- b se permite que la pelota sea jugada en cualquier dirección
- c todos los jugadores aparte de que cobra el pase central deben estar en la mitad de la cancha que incluya la portería que están defendiendo
- d se aplica el procedimiento para cobrar un tiro libre.

- 6.5 Un bully se realiza para reiniciar un partido cuando el tiempo o la jugada ha sido detenido por una lesión o cualquier otra razón y no se ha otorgado una falta:

- a un bully se realiza cerca del lugar de la pelota cuando la jugada fue detenida pero no a menos de 9 metros de la línea de fondo y no a menos de 3 metros del área
- b la pelota se coloca entre un jugador de cada equipo, de frente uno al otro con la portería que defienden a su derecha
- c los dos jugadores inician con sus bastones sobre el cancha a la derecha de la pelota y entonces juntos tocan el lado plano de sus bastones sobre la pelota una vez, después de lo cual cualquiera de ellos puede jugar la pelota
- d todos los demás jugadores deben estar al menos a 3 metros de la pelota.

6.6 Para reiniciar un juego cuando se ha terminado un penalti stroke y no se anotó un gol, un defensor cobra un tiro libre a 9.10 metros del centro de la línea de fondo y no dentro de 3 metros del área.

7 Pelota Fuera de la Cancha

7.1 La pelota está fuera de juego cuando pasa completamente sobre el polín lateral o línea de fondo.

7.2 El juego se reinicia por un jugador del equipo que no tocó o jugó la pelota al último antes de que saliera de juego.

7.3 Cuando la pelota sale por encima del polín lateral:

- a el juego se reinicia a menos de un metro de donde la pelota cruzó el polín.
Si esto resultara en reiniciar dentro del área, entonces el juego se reinicia con la pelota a un metro fuera del área y un metro del polín lateral.
- b se aplican los procedimientos del cobro de un tiro libre.

7.4 Cuando la pelota sale por la línea de fondo y no se anota un gol:

- a si es por un atacante, el juego se reinicia con la pelota hasta 9.10 metros desde y en línea del lugar donde cruzó la línea de fondo
- b si es no intencionalmente por un defensor o es desviada por el portero o jugador con privilegios de portero, el juego se reinicia con la pelota sobre la línea central y en línea del lugar donde cruzó la línea de fondo
- c se aplican los procedimientos para el cobro de un tiro libre
- d si es intencionalmente por un defensor, a menos que sea desviada por un portero o jugador con privilegios de portero, el juego se reinicia con un penalti corto.

8 Método de Anotación

8.1 Un gol se anota cuando la pelota se juega dentro del área por un atacante y no sale del área antes de cruzar completamente sobre la línea de gol y por debajo del travesaño.

La pelota puede ser jugada por un defensor o tocar su cuerpo antes o después de ser jugada por un atacante dentro del área.

9 Conducta de Juego: Jugadores

Se espera que los jugadores actúen responsablemente todo el tiempo.

9.1 Un partido se juega entre dos equipos con un máximo de seis jugadores sobre la cancha al mismo tiempo.

9.2 Los jugadores sobre la cancha deberán sostener su bastón y no deben usarlo de una manera peligrosa.

Los jugadores no deberán elevar su bastón sobre la cabeza de otros jugadores.

- 9.3 Los jugadores no deberán tocar, sujetar u obstruir a otros jugadores, sus bastones o ropa.
- 9.4 Los jugadores no deben intimidar o impedir a otro jugador.
- 9.5 Los jugadores no deben golpear la pelota.
- 9.6 Los jugadores no deben jugar la pelota con el lado curvo del bastón.
- 9.7 Los jugadores no deben jugar la pelota con cualquier parte del bastón cuando la pelota está por arriba de la altura de los hombros excepto cuando se le permite a los defensores usar el bastón para detener o desviar un tiro a gol a cualquier altura.

Cuando se evita un tiro a gol, un defensor no debe ser penalizado si su bastón está inmóvil o en movimiento hacia la pelota mientras intenta detener o desviar el tiro. Únicamente si la pelota es golpeada genuinamente por arriba de la altura de los hombros y se evita un gol, debe otorgarse un penalti stroke.

Si un defensor intenta detener o desviar una pelota cuya trayectoria hacia la portería está desviada evidentemente, cualquier uso del bastón por arriba de la altura de los hombros deberá ser sancionado con un penalti corto y no con un penalti stroke.

Si resulta juego peligroso después de detenerla o desviarla legítimamente, debe otorgarse un penalti corto.

- 9.8 Los jugadores no deben jugar la pelota peligrosamente o de una manera que conduzca a juego peligroso.

Una pelota también se considera peligrosa cuando ocasiona a los jugadores una acción evasiva legítima.

La sanción se otorga en donde la acción que ocasiona el juego peligroso tuvo lugar.

Jugar la pelota deliberada y fuertemente hacia el bastón, pie o manos de un oponente con el riesgo asociado de una lesión cuando un jugador está colocado en posición; y los jugadores que reciben, giran y tratan de jugar la pelota deliberadamente a través de un jugador defensor que está claramente cerca del jugador en posesión de la pelota o que está tratando de jugar la pelota, ambas son acciones peligrosas y deben tratarse bajo esta regla. Una sanción personal puede otorgarse también al jugador ofensor.

- 9.9 Los jugadores no deben elevar la pelota de la cancha excepto para un tiro a gol.

No es una falta elevar la pelota de la cancha menos de 100 mm de manera no intencional a menos que un oponente esté a distancia de juego de la pelota.

- 9.10 Los jugadores no deben jugar la pelota cuando está en el aire excepto que un jugador del equipo que no puso la pelota en el aire puede pararla.

Si la pelota está en el aire como resultado de un rebote del portero, defensor, poste o travesaño de un tiro a gol legítimo, la pelota puede ser detenida por un jugador de cualquier equipo.

- 9.11 Los jugadores de campo no deben detener, patear, impulsar, recoger, aventar o llevar la pelota con cualquier parte de su cuerpo.

No siempre es una falta si la pelota golpea el pie, mano o cuerpo de un jugador. El jugador comete una falta únicamente si ellos ganan una ventaja o si se posicionan con la intención de detener la pelota de esta manera.

No es una falta si la pelota golpea la mano que detiene el bastón si de no estarlo, hubiera golpeado el bastón.

- 9.12 Los jugadores no pueden jugar la pelota mientras están acostados sobre la cancha o con una rodilla, brazo o mano sobre la cancha que no sea la mano que detiene el bastón
- 9.13 Los jugadores no deben obstruir a un oponente quien está intentando jugar la pelota.

Los jugadores obstruyen si:

- *retroceden sobre un oponente*
- *físicamente interfieren a un oponente con el bastón o cuerpo*
- *cubren la pelota de un tacle legítimo con su bastón o cualquier parte de su cuerpo.*

Se le permite encarar en cualquier dirección a un jugador estacionario que está recibiendo la pelota.

Se permite mover a un jugador con la pelota en cualquier dirección excepto corporalmente sobre un oponente o en una posición entre la pelota y un oponente que está a distancia de juego de la pelota e intenta jugarla.

Un jugador que corre enfrente o bloquea a un oponente para detenerlo, jugando o intentando jugar legítimamente la pelota, está obstruyendo (esto es una obstrucción de tercera persona o pantalla). Esto aplica también si un atacante se atraviesa o bloquea a los defensores (incluyendo al portero o jugador con privilegios de portero) cuando se está cobrando un penalti corto.

Los árbitros deben hacer énfasis particular en limitar el tiempo que se gasta en situaciones cuando la pelota se enfrasca en la esquina de la cancha o cerca de los polines laterales (especialmente hacia el final de los partidos) cuando el jugador con posesión de la pelota efectivamente protege de manera que se evita que un oponente esté en posibilidades de jugarla. Intervenciones tempranas del árbitro hará a los conscientes de que tipo de jugada o táctica no es beneficiosa para ellos.

- 9.14 Los jugadores no deben realizar un tacle a menos que estén en posición para jugar la pelota sin contacto físico.

Las jugadas imprudentes tales como los tacles deslizándose u otros desafíos físicos por un jugador de campo, los cuales derriban al suelo a un jugador y que tienen el potencial de causar una lesión debe conllevar una sanción apropiada del juego y personal.

- 9.15 Los jugadores no deben entrar intencionalmente a la portería que sus oponentes están defendiendo ni correr por detrás de ella.

- 9.16 Los jugadores no deben cambiar su bastón entre el otorgamiento y la culminación de un penalti corto o penalti stroke, a menos que ya no se ajuste a las especificaciones del bastón.

- 9.17 Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o pieza de equipo hacia la cancha, la pelota, otro jugador, árbitro o persona.

Después de un penalti corto, si la pelota golpea cualquier equipo desechado, tales como los guantes, rodilleras o máscaras, debe otorgarse un tiro libre si esto ocurre fuera del área y un penalti corto si esto ocurre dentro del área.

- 9.18 Los jugadores no deben demorar la jugada ganando beneficio de perder el tiempo.

- 9.19 Los jugadores no deberán encerrar o detener intencionalmente la pelota contra los polines laterales. Un jugador en posesión de la pelota no debe ser "atrapado" ya sea en las esquinas de la cancha o en contra de los polines laterales por los oponentes con sus bastones acostados en el piso. Los ponentes debe dejar una salida de tamaño razonable por el cual la pelota pueda ser jugada.

Los árbitros deben reconocer e interrumpir la jugada, reiniciando con un bully cuando la pelota ya sea que se quede atrapada entre los bastones de los jugadores o se llegue a atorar de manera no intencional contra los polines laterales.

Instancias repetitivas de los jugadores atrapando o deteniendo la pelota contra los polines laterales debe ser visto como una falta intencional y sancionarse consecuentemente.

Similarmemente, los jugadores que deliberadamente buscan atrapar la pelota entre su bastón y el de su oponente, debe ser penalizado y no premiado con un bully.

10 Conducta de Juego: Porteros y jugadores con privilegios de portero

- 10.1 Un portero quien usa equipo protector compuesto por lo menos de casco, guardas y zapateras no debe tomar parte en el partido fuera de la mitad de la cancha que están defendiendo, excepto cuando cobra un penalti stroke.

El casco debe ser usado por un portero todo el tiempo, excepto cuando cobra un penalti stroke.

- 10.2 Un jugador con privilegios de portero no debe tomar parte en el partido fuera de la mitad de la cancha que está defendiendo cuando usa el casco pero puede quitárselo y participar en el juego en cualquier parte de la cancha.

El casco debe ser usado por el jugador con privilegios de portero cuando se defiende un penalti corto o penalti stroke.

- 10.3 Cuando la pelota está dentro del área que están defendiendo y tienen su bastón en la mano:

- a. Se le permite a los porteros usando equipo protector completo, usar su bastón, pies, zapateras, guarda o guardas para impulsar la pelota y usar su bastón, pies, zapateras, guarda o guardas o cualquier parte de su cuerpo para detener o desviar la pelota a cualquier dirección incluso sobre la línea de fondo.

No está permitido que los porteros se conduzcan de una manera en la cual sea peligrosa para otros jugadores tomando ventaja del equipo protector que usan.

- b. Se le permite a los jugadores con privilegios de portero usar su bastón, pies y piernas para impulsar la pelota y usar su bastón, pies, piernas o cualquier parte de su cuerpo para detener o desviar la pelota a cualquier dirección incluso sobre la línea de fondo.
- c. Se le permite a los porteros usando equipo protector completo y jugadores con privilegios de portero usar sus brazos, manos y cualquier otra parte de su cuerpo para empujar la pelota.

La acción de la regla c de arriba está permitida únicamente como parte de una acción para evitar un gol o para mover la pelota lejos de la posibilidad de una acción del oponente para anotar un gol. Esto no permite al portero o al jugador con privilegios de portero impulsar la pelota con gran fuerza con los brazos, manos o cuerpo de tal manera que recorra una larga distancia

- 10.4 Los porteros o los jugadores con privilegios de portero no deben recostarse sobre la pelota.

- 10.5 A los porteros o jugadores con privilegios de portero sólo se les permite jugar la pelota con su bastón cuando la pelota está fuera del área que están defendiendo.

Un jugador con privilegios de portero se considera como un jugador de campo cuando se encuentra fuera del área que está defendiendo.

- 10.6 Cuando están acostados dentro de su área, se les permite a los porteros o jugadores con privilegios de portero jugar la pelota dentro de su área.

11 Conducta de Juego: Arbitros

- 11.1 Dos árbitros controlan el partido, aplican las Reglas y son los jueces del juego limpio.
- 11.2 Cada árbitro tiene responsabilidad principal para las decisiones en una mitad de la cancha por la duración del partido.
- 11.3 Cada árbitro es responsable de las decisiones sobre tiros libres dentro del área, penaltis cortos, penaltis strokes y goles en una mitad de la cancha.
- 11.4 Los árbitros son responsables de mantener un registro escrito de los goles anotados y las tarjetas de suspensión utilizadas.
- 11.5 Los árbitros son responsables de asegurar que se juegue el tiempo completo y de indicar el término en cada periodo y, si éste se prolonga, la culminación del penalti corto.
- 11.6 Los árbitros silbarán para:
 - a iniciar cada periodo del partido.
 - b iniciar un bully.
 - c indicar una falta.
 - d iniciar y terminar un penalti stroke.
 - e indicar un gol.
 - f reiniciar un partido después de que ha sido anotado u otorgado un gol.
 - g reiniciar el partido después de un penalti stroke cuando no se ha anotado u otorgado un gol.
 - h detener el partido para un tiempo fuera y reiniciarlo.
 - i detener el partido por cualquier otra razón y reiniciarlo.
 - j indicar, cuando sea necesario, que la pelota ha pasado completamente fuera de la cancha.
- 11.7 Los árbitros no deben dirigir durante un partido.
- 11.8 Si la pelota golpea a un árbitro, persona no autorizada o cualquier objeto sobre la cancha, la jugada continúa.

12 Sanciones

- 12.1 Ventaja: una sanción se otorga únicamente cuando un jugador o equipo ha quedado en desventaja por un oponente que infringe las Reglas.
- 12.2 Un tiro libre se otorga al equipo opositor:
 - a por una falta de un atacante en la mitad de la cancha que están atacando.
 - b por una falta no intencional de un defensor fuera del área pero dentro de la mitad de la cancha que están defendiendo.
- 12.3 Un penalti corto se otorga:
 - a por una falta de un defensor dentro del área que no evite la probable anotación de un gol.

- b por una falta intencional de un defensor dentro del área, en contra de un oponente que no tiene posesión de la pelota o una oportunidad de jugarla.
- c por una falta intencional de un defensor fuera del área pero dentro de la mitad de la cancha que está defendiendo.
- d por sacar la pelota el defensor intencionalmente sobre la línea de fondo.

Se les permite a los porteros o jugadores con privilegios de portero desviar la pelota con su bastón, equipo protector o cualquier parte de su cuerpo en cualquier dirección, incluyendo la línea de fondo.

- e en contra de cualquier equipo que lleve a cabo una sustitución incorrectamente.
- f cuando la pelota se aloja en la ropa o equipo de los jugadores mientras están dentro del área que están defendiendo.

12.4 Un penalti stroke se otorga:

- a por una falta de un defensor dentro del área que evite la probable anotación de un gol
- b por una falta intencional del defensor dentro del área en contra de un oponente que tiene posesión de la pelota o la oportunidad de jugarla.

12.5 Si hay otra falta o mala conducta antes del cobro de una sanción otorgada:

- a puede otorgarse una sanción más severa.
- b puede otorgarse una sanción personal.
- c una sanción puede revertirse si la falta subsiguiente fue cometida por el equipo al que se le otorgó la falta primero.

13 Procedimientos para el cobro de sanciones

13.1 Lugar de un tiro libre:

- a un tiro libre se cobra cerca de donde ocurrió la falta.

“Cerca de” se refiere a distancia de juego de donde ocurrió la falta y no se gana una ventaja significativa.

El lugar desde el cual un tiro libre se cobra debe ser más preciso cuando la falta ocurre cerca del área.

- b un tiro libre otorgado para la defensa fuera del área a menos de 9 metros de la línea de fondo se cobra hasta 9.10 metros de ésta, en línea paralela a la banda del lugar de la falta.
- c un tiro libre otorgado dentro del área para la defensa se cobra en cualquier lugar dentro del área o hasta 9.10 metros desde la línea de fondo en línea paralela a la banda del lugar de la falta.

13.2 Procedimientos para el cobro de un tiro libre, pase central y poner en juego la pelota después de que sale de la cancha:

Todas las partes de esta Regla se aplican conforme sea adecuado a los tiros libres, pase central y poner en juego la pelota después de que ha salido de la cancha.

- a la pelota debe estar inmóvil.
- b los oponentes deben estar al menos a 3 metros de la pelota.

Si un oponente está a menos de 3 metros de la pelota, él no deberá interferir con el cobro del tiro libre ni jugar o intentar jugar la pelota o influir en la jugada. Si éste jugador no está jugando la pelota, intentando jugarla o influenciando la jugada, el tiro libre no necesita ser retrasado.

- c cuando un tiro libre se otorga al ataque dentro de la mitad de la cancha que están atacando, todos los jugadores diferente del jugador que cobra el tiro libre deben estar al menos a 3 metros de la pelota.
- d la pelota se mueve usando un push
- e de un tiro libre otorgado para el ataque dentro de la media cancha que están atacando, la pelota no debe ser jugada hacia el área hasta que ésta recorra por lo menos 3 metros, no necesariamente en un sola dirección, o haya sido tocada por un jugador del equipo defensor. La pelota también puede ser jugada hacia dentro del área proveniente del polín lateral, previendo que este haya recorrido al menos 3 metros antes de rebotar en ellos.

Si el jugador que cobra el tiro libre continúa jugando la pelota (ningún otro jugador defensor la ha tocado todavía):

- *ese jugador puede jugar la pelota cualquier número de veces, pero*
- *la pelota debe recorrer cuando menos 3 metros, no necesariamente en una sola dirección, antes de que*
- *ese jugador juegue la pelota hacia adentro del área empujándola de nuevo.*

Alternativamente:

- *después de que un jugador defensor haya tocado la pelota, ésta puede ser jugada hacia el área por cualquier otro jugador incluyendo el jugador que cobró el tiro libre.*

En un tiro libre otorgado al ataque a menos de 3 metros fuera del área, la pelota no puede ser jugada hacia dentro del área hasta que la pelota haya recorrido 3 metros o haya sido tocada por un jugador defensor o haya recorrido por lo menos 3 metros antes de que rebote en los polines lateras. Bajo esta base, los defensores que están dentro del área a menos de 3 metros del tiro libre no interfieren por lo tanto, con la jugada y pueden cubrir por dentro del área a un jugador que cobra el auto pase, previendo que no jueguen o intenten jugar la pelota o influenciar la jugada hasta que, ya sea haya recorrido cuando menos 3 metros; o alternativamente, haya sido tocada por un jugador defensor quien legítimamente pueda jugar la pelota, o la pelota haya recorrido 3 metros antes de rebotar en los polines laterales.

A los jugadores dentro o fuera del área que estaban a 3 metros o más del punto del tiro libre cuando éste se otorga, no se les permite acercarse y después quedarse en una posición estacionaria a menos de 3 metros de la pelota cuando se cobra el tiro libre.

Distinto a lo indicado arriba, cualquier juego de la pelota o intento de jugar la pelota o interferencia de un defensor o un atacante que no estaba a 3 metros de la pelota, debe ser penalizado en concordancia.

Después de que se ha parado el tiempo tras el otorgamiento de una tiro libre al ataque dentro de la media cancha que defienden, a su reinicio todos los jugadores aparte del que cobra el tiro libre deben estar al menos 3 metros de la pelota.

13.3 Cobro de un penalti corto:

- a la pelota se coloca sobre la línea de fondo dentro del área por lo menos a 6 metros del poste de la portería, del lado que el equipo atacante prefiera. Un atacante empuja la pelota sin elevarla intencionalmente.
- b el atacante que cobra el push desde la línea de fondo debe tener al menos un pie fuera de la cancha.
- c los demás atacantes deben estar dentro de la cancha, fuera del área con los bastones, manos y pies sin tocar el suelo dentro del área.
- d no se permite que ningún atacante, aparte del que realiza el push desde la línea de fondo, esté a menos de 3 metros de la pelota cuando se cobra.

- e el portero o jugador con privilegios de portero, si hay uno, debe estar en la portería; todos los demás miembros, máximo cinco, del equipo defensor pueden estar ubicados detrás de la línea de fondo del lado de la portería más lejana desde donde se cobra el penalti corto con sus bastones, manos y pies sin tocar el suelo dentro de la cancha.

Si el equipo que defiende el penalti corto ha escogido jugar únicamente con jugadores de campo, pueden estar ubicados detrás de la línea de fondo fuera de la portería hasta seis miembros. En este caso, ninguno de los defensores tiene privilegios de portero.

- f cualquier defensor que no esté detrás de la línea de fondo debe estar más allá de la línea central.
- g no se permite que ningún atacante aparte del que cobra el push desde la línea de fondo, entre al área y no se permite cruzar la línea de fondo o la línea central a ningún defensor hasta que la pelota sea jugada.
- h después de jugar la pelota, el atacante que cobra el push desde la línea de fondo no debe jugar la pelota de nuevo o aproximarse a distancia de juego hasta que la pelota haya sido jugada por otro.
- i un gol no puede ser anotado hasta que la pelota haya salido del área.

Un defensor que claramente está corriendo hacia el tiro o el que tira sin intentar jugar la pelota con su bastón debe ser sancionado por juego peligroso.

De otra manera, si un defensor está a menos de tres metros del primer tiro a gol durante el cobro de un penalti corto y la pelota lo golpea por debajo de la rodilla, debe otorgarse otro penalti corto o si lo golpea en o por encima de la rodilla, en una instancia normal, el tiro se juzga peligroso y se debe otorgar un tiro libre para el equipo defensor.

- j si la pelota viaja más allá de 3 metros del área, la regla del penalti corto no aplica más.

13.4 El partido se prolonga al medio tiempo y al final para permitir la terminación de un penalti corto o cualquier penalti corto o penalti stroke subsiguiente

13.5 el penalti corto se termina cuando:

- a un gol es anotado,
- b se otorga un tiro libre para el equipo defensor
- c la pelota viaja más allá de 3 metros fuera del área.
- d la pelota se juega sobre la línea de fondo y no se otorga un penalti corto.
- e la pelota sale sobre el polín lateral y no se ha otorgado un penalti corto.
- f un defensor comete una falta el cual no resulta en otro penalti corto.
- g se otorga un penalti stroke.
- h se otorga un bully.

Si se detiene la jugada debido a una lesión o cualquier otra razón durante el cobro de un penalti al término del primer o segundo tiempo prolongado y se hubiera otorgado un bully, el penalti corto debe cobrarse de nuevo.

13.6 Para propósitos de sustitución y la culminación del penalti corto al medio tiempo y el final, el penalti corto se termina cuando la pelota sale del área por segunda ocasión.

13.7 Por una falta durante el cobro de un penalti corto:

- a el jugador que cobra el push de la línea de fondo no tiene un pie fuera de la cancha: el penalti corto se cobra nuevamente
- b el jugador que cobra de push de la línea de fondo finta a jugar la pelota, al jugador ofensor se le requiere ir más allá de la línea central pero es remplazado por otro atacante: el penalti corto se cobra nuevamente

Si esta finta ocasiona que hubiera una infracción de esta regla por un defensor, se le requiere únicamente al atacante ir más allá de la línea central

- c un defensor, diferente del portero, rebasa la línea de fondo o de gol antes de lo permitido al defensa ofensor se le requiere ir más allá de la línea central y no podrá ser remplazado por otro defensa: el penalti corto se cobra nuevamente

Si un defensor en este o cualquier subsecuente recobro del penalti corto cruza la línea de fondo antes de lo permitido, al jugador ofensor se le requerirá también ir más allá de la línea central y no podrá ser remplazado.

Si un defensor cruza la línea central antes de lo permitido, el penalti corto se cobra nuevamente.

- d un portero o jugador con privilegios cruza la línea de gol antes de lo permitido, el equipo defensor defiende el penalti corto con un jugador menos: el penalti corto se cobra nuevamente

El equipo defensor nombra a qué jugador se le requiere ir más allá de la línea central y no puede ser remplazado por otro defensor

Si un portero o jugador con privilegios en este o cualquier subsecuente recobro del penalti corto cruza la línea de gol antes de lo permitido, al equipo defensor se le requiere nominar a otro jugador más para ir a más allá de la línea central y no podrá ser remplazado

Un penalti corto es considerado como recobro hasta que cualquiera de las condiciones de la Regla 13.5 (para un penalti corto en tiempo normal) y 13.6 (para un penalti corto al medio tiempo o final) para su término se cumplan.

Un penalti corto subsecuente, contrario a un recobro de un penalti corto, puede ser defendido hasta por seis jugadores

- e un atacante entra al área antes de lo permitido, al jugador ofensor se le requiere ir más allá de la línea central: el penalti corto se repite nuevamente

Los atacantes que son enviados más allá de la línea central no pueden regresar al recobro del penalti corto, pero pueden hacerlo para un penalti corto otorgado subsecuentemente

- f por cualquier otra falta de los atacantes: un tiro libre se otorga para la defensa.

Excepto que se especifique arriba, un tiro libre, penalti corto o stroke se otorga como se señala en otro lugar del Reglamento.

13.8 Cobro de un penalti stroke:

- a cuando un penalti stroke se otorga se detiene el tiempo y la jugada.
- b todos los jugadores dentro de la cancha, aparte del jugador que cobra el stroke y el jugador que defiende, deben estar fuera de la mitad de la cancha en la que se está cobrando el penalti stroke y no deberán influenciar el cobro del stroke.
- c la pelota se coloca en el punto de stroke
- d el jugador que cobra el stroke debe estar detrás y a distancia de juego de la pelota antes de iniciar el stroke.
- e el jugador que defiende el stroke debe pararse con ambos pies sobre la línea de gol y una vez que el silbato se ha hecho sonar para iniciar el penalti stroke, no deberá dejarla o mover cualquiera de los pies hasta que la pelota haya sido jugada.
- f si el jugador que defiende el stroke es un portero o un jugador con privilegios de portero, deben usar el casco protector, de otra manera si es un jugador defendiendo el stroke quien está tomando parte en el juego como jugador de campo, puede usar únicamente una máscara como equipo protector

Si el equipo que defiende un penalti stroke ha escogido jugar únicamente con jugadores de campo y no utilizar a un portero sustituto o jugador con privilegios de portero para defender el penalti stroke, el defensor puede utilizar únicamente su bastón para pararlo.

- g el silbato se hará sonar cuando el jugador que cobra el stroke y el jugador que defiende están en posición.
- h el jugador que cobra el stroke no debe hacerlo hasta que el silbato haya sonado.

El jugador que cobra el stroke o el jugador que defiende no deben retrasar el cobro del stroke.

- i el jugador que cobra el stroke no debe fintar a jugar la pelota.
- j el jugador que cobra el stroke debe empujar la pelota de push, flick o scoop y le está permitido elevarla a cualquier altura.

No está permitido usar una acción de "arrastre" para jugar la pelota en un penalti stroke.

- k el jugador que cobra el stroke debe jugar la pelota sólo una vez y no deberá acercarse subsecuentemente ni a la pelota ni al jugador que defiende el stroke.

13.9 El penalti stroke se culmina cuando:

- a un gol es anotado u otorgado.
- b la pelota llega a pararse dentro del área, se aloja en el equipo protector del portero, lo cacha el portero o el jugador con privilegios de portero o sale del área.

13.10 Por una falta durante el cobro de un penalti stroke:

- a el stroke se cobra antes de que suene el silbato y se anota un gol: el stroke se cobra de nuevo.
- b el stroke se cobra antes de que suene el silbato y no se anota un gol: se otorga un tiro libre para la defensa.
- c por cualquier otra falta del jugador que cobra el stroke: se otorga un tiro libre para la defensa.
- d por cualquier falta del jugador que defiende el stroke incluyendo mover cualquiera de los pies antes de que la pelota haya sido jugada: se cobra el penalti stroke de nuevo.

Si el jugador defendiendo el stroke evita que se anote un gol pero mueve cualquiera de los pies antes de que la pelota haya sido jugada, este jugador debe ser amonestado y por cualquier falta subsiguiente debe ser suspendido ((tarjeta verde y para faltas subsecuentes con tarjeta amarilla).

Si un gol es anotado aun cuando haya habido una falta del jugador que defiende el stroke, el gol se otorga.

- e por una falta de un jugador del equipo defensor y no se anota un gol: el penalti stroke se cobra de nuevo.
- f por una falta de un jugador del equipo atacante diferente del que cobra el penalti stroke y se anota un gol: el penalti stroke debe cobrarse de nuevo.

14 Sanciones Personales

14.1 Por cualquier falta, el jugador ofensor puede ser:

- a advertido (indicado de manera verbal).
- b suspendido temporalmente por 1 minuto del tiempo de juego (indicado por una tarjeta verde).

En un partido internacional, en el otorgamiento de un penalti corto en combinación con una suspensión de tarjeta verde, el árbitro deberá para el tiempo.

- c suspendido temporalmente por un mínimo de 2 minutos del tiempo de juego (indicado por una tarjeta amarilla).

Por la duración de cada suspensión temporal de tarjeta verde y amarilla de un jugador fuera o dentro de la cancha, el equipo ofensor juega con un jugador menos.

- d suspendido permanentemente de ese partido (indicado por una tarjeta roja).

Por cada suspensión permanente, el equipo ofensor juega con un jugador menos por el resto del partido.

Una sanción personal puede ser otorgada adicionalmente a la sanción apropiada.

- 14.2 Los jugadores suspendidos temporalmente deben permanecer en el lugar designado hasta que el árbitro que lo suspendió le permita reingresar al juego.
- 14.3 Se les permite a los jugadores suspendidos temporalmente reunirse con sus equipos al medio tiempo después del cual deben regresar al lugar designado para cumplir con su suspensión.
- 14.4 La duración del tiempo de una suspensión temporal puede ser extendido por mala conducta de un jugador durante su suspensión.
- 14.5 Los jugadores suspendidos permanentemente deben salir la cancha y sus alrededores.

ARBITRAJE

1 Objetivos

- 1.1 Arbitrar hockey es una manera de participar en el juego desafiante pero recompensante.
- 1.2 Los árbitros contribuyen en el juego al:
- a ayudar a elevar el estándar de juego en todos los niveles asegurándose de que los jugadores observen las Reglas.
 - b asegurar que cada partido se juegue con el espíritu correcto.
 - c ayudar a incrementar el disfrute del juego para los jugadores, espectadores y otros.
- 1.3 Estos objetivos pueden lograrse por un árbitro siendo:
- a consistente: los árbitros mantienen el respeto de los jugadores siendo consistentes.
 - b justo: las decisiones deben ser tomadas con un sentido de justicia e integridad.
 - c estar preparado: no importa cuánto tiempo haya sido árbitro, es importante que se prepare para cada partido.
 - d estar concentrado: la concentración debe mantenerse todo el tiempo; nada debe permitirse para distraer a un árbitro.
 - e ser accesible: un buen entendimiento de las Reglas debe combinarse con una buena relación con los jugadores.
 - f ser mejor: los árbitros deben tener el propósito de ser mejores con y en cada juego.
 - g ser natural: un árbitro debe ser él mismo y no imitar a otra persona en todo momento.
- 1.4 Los árbitros deben:
- a tener un completo conocimiento de las Reglas de Hockey de Salón pero recuerde que el espíritu de las Reglas y el sentido común deben gobernar las interpretaciones.
 - b apoyar y alentar el juego habilidoso, ocuparse rápida y firmemente de las faltas y aplicar la sanción apropiada.
 - c establecer control y mantenerlo a lo largo del partido.
 - d usar todas las herramientas disponibles para el control.
 - e aplicar la Regla de la ventaja tanto como sea posible para fomentar un juego fluido y abierto pero sin perder el control.

2 Aplicar las Reglas

- 2.1 Protegiendo el juego habilidoso y sancionando las faltas:
- a la gravedad relativa de una falta debe ser identificada y ocuparse de manera firme y con prontitud de las ofensas graves, tales como el juego peligroso o rudo.
 - b las faltas intencionales deben ser sancionadas firmemente.
 - c los árbitros deben demostrar que si los jugadores cooperan, el juego habilidoso será protegido y el partido será interrumpido únicamente cuando sea esencial para su conducta apropiada.
- 2.2 Ventaja:
- a no es necesario sancionar cada falta cuando el ofensor no gana ningún beneficio, interrupciones innecesarias al flujo del juego causan retrasos indebidos e irritación.
 - b cuando las Reglas han sido violadas, un árbitro debe aplicar la ventaja si ésta es la sanción más severa.
 - c la posesión de la pelota no significa automáticamente que haya ventaja; para que aplique una ventaja, el jugador/equipo con la pelota debe estar en posibilidad de desarrollar su jugada.

- d una vez decidido aplicar la ventaja, no debe darse una segunda oportunidad regresando a la sanción original.
- e es importante anticipar el flujo del juego, mirar más allá de la acción del momento y estar consiente de desarrollo potencial del partido.

2.3 Control:

- a las decisiones deben tomarse rápida, segura, clara y consistentemente.
- b acciones estrictas al inicio de un partido, usualmente desalentarán la repetición de una falta.
- c no es aceptable para los jugadores ofender verbalmente o a través del lenguaje corporal y actitudes a los oponentes, árbitros u otros oficiales técnicos. Los árbitros deben ocuparse firmemente de las ofensas de este tipo y en circunstancias apropiadas, emitir una advertencia, o una suspensión temporal (tarjeta verde y amarilla) o permanente (tarjeta roja). Las advertencias y suspensiones pueden darse de manera aislada o en combinación con otra sanción.
- d las advertencias pueden darse a los jugadores en cercanía sin detener el partido.
- e para un jugador es posible, recibir dos tarjetas verdes o dos amarillas por diferentes faltas menores durante un mismo partido, aunque no se alienta a los árbitros a hacerlo. Sin embargo, cuando se repite una falta por la que una tarjeta ha sido otorgada, la misma tarjeta no puede usarse nuevamente y debe otorgarse una sanción más severa.
- f cuando se otorga una segunda tarjeta amarilla, el periodo de la suspensión debe ser significativamente más largo que la suspensión anterior.
- g debe haber una clara diferencia entre la duración de una suspensión de tarjeta amarilla por una falta menor y la duración por una falta más seria y/o física.
- h cuando un jugador intencionalmente se comporta mal de una manera grave hacia otro jugador, árbitro u otro oficial del partido, debe mostrarse la tarjeta roja inmediatamente.

2.4 Sanciones:

- a un amplio rango de sanciones está disponible
- b dos sanciones pueden usarse juntas para lidiar con faltas graves o persistentes.

3 Habilidades para arbitrar

3.1 Las áreas principales de la habilidad para arbitrar son:

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

3.2 Preparación para el partido:

- a un árbitro debe prepararse completamente para cada partido, llegando con tiempo al campo.
- b antes de iniciar el partido, ambos árbitros deben revisar las marcas de la cancha, las porterías y las redes y buscar cualquier equipo de juego o de la cancha peligroso.
- c los dos árbitros deben vestir un color similar pero diferente al de ambos equipos.
- d debe vestirse ropa apropiada para las condiciones.
- e el calzado debe ajustarse a las condiciones de la cancha para ayudar a la movilidad.
- f el equipo del árbitro incluye una copia del Reglamento actual, un silbato agudo y distintivo, un reloj con cronómetro, tarjetas de colores para indicar las sanciones personales y material para registrar los detalles del partido.

3.3 Cooperación:

- a es esencial un buen trabajo en equipo y cooperación entre los árbitros.
- b previo a un partido, los árbitros deben discutir y acordar la manera en que van a trabajar juntos para apoyarse mutuamente. El contacto visual entre los árbitros debe ser practicado y mantenido.

- c los árbitros deben asumir responsabilidad y estar preparados para apoyar cuando su colega pierda de vista o tenga dificultad para ver ciertas partes de la cancha. Si es necesario y si la movilidad es buena, los árbitros deben estar preparados para cruzar la línea central e ir tan lejos como sea apropiado en la mitad de su colega para apoyarlo. Esto ayuda a reafirmar a los jugadores que las decisiones son correctas.
- d debe llevarse un registro escrito de goles anotados y tarjetas mostradas por los dos árbitros y confirmarse al término del partido.

3.4 Movilidad y ubicación:

- a los árbitros deben ser ágiles de tal manera que puedan moverse a posiciones apropiadas a lo largo del partido.
- b los árbitros estáticos no pueden ver las jugadas lo suficientemente claro para tomar decisiones correctas todo el tiempo.
- c los árbitros con buena condición física, ágiles y bien ubicados son más capaces de concentrarse en el flujo del juego y en las decisiones que necesitan ser tomadas.
- d cada árbitro opera principalmente en una mitad de la cancha con la línea central a su izquierda.
- e en general, la posición más conveniente para los árbitros es adelante y a la derecha del equipo atacante.
- f para las jugadas entre la línea central y el área, los árbitros deben ubicarse cerca del polín lateral.
- g cuando la jugada está dentro del área, los árbitros deben moverse más hacia adentro de la cancha, lejos del polín lateral y, cuando sea necesario, adentro de la misma área para ver las faltas importantes y juzgar si los tiros a gol son legítimos.
- h para penalti cortos y después de que la pelota ha salido de la cancha, los árbitros deben lograr una posición que les de una clara visión de la acción potencial.
- i para los penalti strokes, los árbitros deben tomar una posición detrás y a la derecha del jugador que cobra el stroke.
- j los árbitros no deben permitir que su posición interfiera con el flujo del juego.
- k los árbitros deben encarar hacia los jugadores todo el tiempo.

3.5 Uso del silbato:

- a el silbato es el medio principal con el cual los árbitros se comunican con los jugadores, entre ellos y otras personas involucradas en el partido.
- b el silbato debe hacerse sonar decisivamente y lo suficientemente fuerte para que puedan escucharlo todos los involucrados en el partido. Esto no significa silbar largo y fuerte todo el tiempo.
- c el tono y la duración del silbato debe variar para comunicar la gravedad de una jugada a los jugadores.

3.6 Señalización:

- a las señales deben ser claras y sostenidas el tiempo suficiente para asegurar que todos los jugadores y el otro árbitro tengan conocimiento de las decisiones.
- b deben usarse únicamente las señales oficiales.
- c es preferible estar estático cuando se da una señal.
- d las señales de dirección no deben hacerse cruzando el cuerpo.
- e dejar de ver a los jugadores cuando se hace una señal o decisión, es una mala práctica; pueden perderse faltas posteriores, la concentración o indicar una falta de seguridad.

4 Señales

4.1 Tiempo:

- a iniciar el tiempo: Voltar hacia el otro árbitro con un brazo extendido hacia arriba.
- b detener el tiempo para un tiempo fuera: Voltar hacia el otro árbitro y crear una forma de T con ambas manos en frente del pecho.

- c detener el tiempo en cualquier otro momento: Voltar hacia el otro árbitro y cruzar por las muñecas los brazos completamente extendidos arriba de la cabeza.
- d dos minutos de juego restantes: Levantar ambos brazos extendidos hacia arriba señalando con los dedos índices.
- e un minuto de juego restante: Levantar un brazo extendido hacia arriba señalando con el dedo índice.

Una vez que se ha advertido el tiempo, no es necesaria ninguna otra señal.

4.2 Bully: mover las manos alternativamente hacia arriba y abajo en frente del cuerpo con una palma enfrente de la otra.

4.3 Pelota fuera de juego:

- a pelota fuera de juego por el polín lateral: indicar la dirección con un brazo elevado horizontalmente.
- b pelota fuera de juego por la línea de fondo por un atacante: encarar hacia el centro de la cancha y extender ambos brazos hacia los lados horizontalmente.
- c pelota fuera de juego por la línea de fondo no intencionalmente por un defensor: usar el brazo derecho o izquierdo como sea apropiado, con el brazo bien por debajo de la altura del hombro, dibujar una línea imaginaria desde el punto donde la pelota cruzó la línea de fondo hacia el punto sobre la línea central del cual el reinicio debe cobrarse.

4.4 Gol anotado: señalar con ambos brazos horizontalmente hacia el centro de la cancha.

4.5 Conducta de juego:

Las señales para la conducta de juego deben ser mostradas si hay duda acerca de la razón para la decisión.

- a juego peligroso: colocar un antebrazo diagonalmente sobre el pecho.
- b mala conducta o mal temperamento: detener la jugada y hacer un movimiento para calmar moviendo ambas manos hacia arriba y abajo despacio, con las palmas hacia abajo, en frente del cuerpo.
- c pie: elevar ligeramente una pierna y tocar cerca del pie o tobillo con la mano.
- d pelota elevada: sostener las palmas una frente a la otra horizontalmente en frente del cuerpo, con una palma encima de la otra a 150mm.
- e obstrucción: sostener los antebrazos cruzados en frente del pecho.
- f obstrucción de tercera persona o pantalla: abrir y cerrar alternativamente los antebrazos cruzados en frente del pecho.
- g obstrucción de bastón: sostener un brazo extendido hacia abajo en frente del cuerpo entre diagonal y vertical; tocar el antebrazo con la otra mano.
- h distancia de 3 metros: extender un brazo hacia arriba mostrando la mano abierta con los dedos extendidos.

4.6 Sanciones:

- a ventaja: extender un brazo a la altura del hombro en la dirección en la cual el equipo beneficiado está jugando.
- b tiro libre: indicar la dirección con un brazo elevado horizontalmente.
- c penalti corto: señalar con ambos brazos horizontalmente hacia la portería.
- d penalti stroke: señalar con un brazo al punto de stroke y extender el otro hacia arriba; esta señal también indica tiempo detenido.

ESPECIFICACIONES DE LA CANCHA Y EL EQUIPO

Se proveen diagramas para asistir la interpretación de éstas especificaciones pero éstos no necesariamente están dibujados a escala. El texto es la especificación definitiva.

1 La cancha y su equipo

- 1.1 La cancha es rectangular, 44.00 metros de largo determinada por los polines laterales y 22.00 metros de ancho determinada por líneas de fondo.

Se recomienda enfáticamente el uso del tamaño máximo de la cancha pero un tamaño más pequeño puede especificarse en reglamentos nacionales o locales. Las dimensiones mínimas de una cancha son de 36 metros de largo y 18 metros de ancho.

Se recomienda una contracancha mínima detrás de la línea de fondo (3 metros) y de las líneas laterales (1 metros).

1.2. Marcas:

- a ninguna otra marca de las descritas en esta Regla deberá hacerse sobre la superficie de juego.

Si el hockey de salón se juega sobre una superficie marcada con líneas para otros deportes que no pueden ser removidas fácilmente, éstas deben ser de un color distintivo.

- b las líneas son de 50 mm de ancho y deberán ser claramente marcadas a lo largo de toda su longitud.
c las líneas de fondo y todas las marcas contenidas entre ellas y los polines laterales son parte de la cancha.
d todas las marcas deberán ser de un color contrastante a la superficie de juego.

1.3 Polines laterales de la cancha:

- a marcan el perímetro de la cancha de 36.00 a 44.00 metros de largo
b está basada transversalmente en un cuadro de 100 mm.
c la superficie superior se inclina hacia la cancha 10 mm.

Los polines laterales deben ser de madera o materiales con propiedades físicas similares. No deben tener apoyos o uniones que sean peligrosos para los jugadores o árbitros.

1.4 Las líneas y otras marcas:

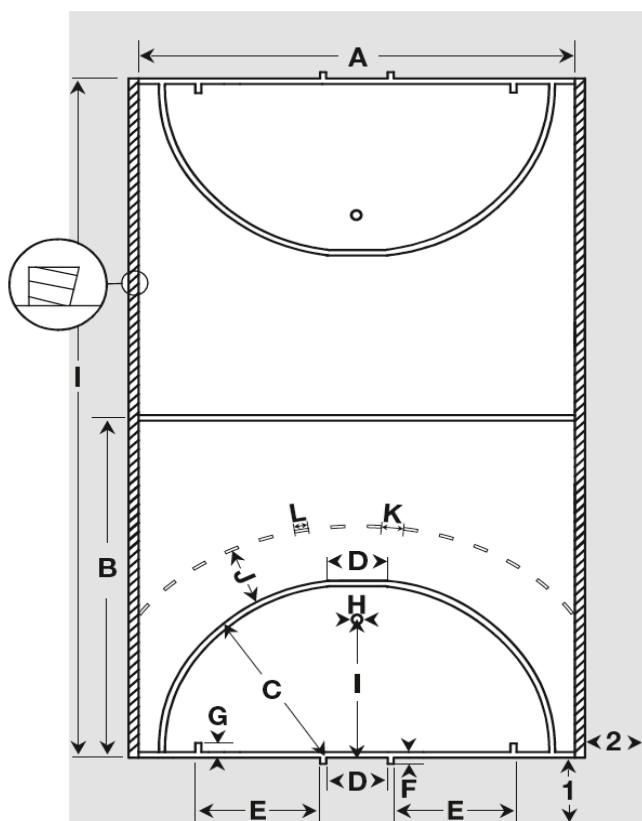
- a líneas de fondo: líneas perimetrales de 18.00 a 22.00 metros de largo
b líneas de gol: partes de la línea de fondo entre los postes de la portería
c línea central: a lo ancho de la cancha
d líneas de 300 mm de largo marcadas fuera de la cancha sobre cada línea de fondo sobre ambos lados de la portería a 6 metros desde el borde exterior del poste de portería más cercano, medido entre el borde exterior de cada línea
e líneas de 150 mm de largo marcadas fuera de la cancha sobre cada línea de fondo a 1.50 metros del centro de la línea de fondo, medido entre los bordes más cercanos de estas líneas
f puntos de penalti de 100 mm de diámetro marcadas enfrente del centro de cada portería con el centro de cada punto a 7.00 metros del borde interior de la línea de gol.

1.5 El área:

- a líneas de 3.00 metros de largo y paralelas a las líneas de fondo, marcadas dentro del campo con sus centros en línea con el centro de la línea de fondo; la distancia desde el borde exterior de éstas líneas de 3.00 metros hasta el borde exterior de las líneas de fondo es de 9.00 metros.
- b estas líneas se continúan en arcos continuos en ambas direcciones hasta alcanzar las líneas de fondo, formando cuartos de círculos con su centro en la esquina interna de la cara frontal de los postes más cercanos
- c las líneas de 3.00 metros y sus arcos se llaman líneas de área; los espacios dentro de estas líneas, incluyendo las mismas líneas, se llaman áreas.
- d líneas punteadas marcadas con su borde exterior a 3 metros desde el borde exterior de cada línea de área; cada línea punteada comienza con una sección sólida marcada al centro del borde de la línea de área y cada sección es de 300 mm de largo con espacios entre las secciones marcadas de 2 metros de largo

Estas líneas punteadas son únicamente recomendadas para partidos internacionales porque se reconoce que muchos deportivos tienen abundantes marcas. Su adopción para otros encuentros está a discreción de las Asociaciones Nacionales y las Federaciones Continentales.

Figura 1.



Dimensiones de la cancha			
Clave	Metros	Clave	Metros
A	22.00	G	0.30
B	(Mínimo	H	0.10
	18.00)	I	7.00
C	22.00	J	3.00
	(Mínimo	K	2.00
D	18.00)	L	0.30
	9.00	1	Mínimo
E	3.00	2	3.00
F	6.03*		Mínimo
	0.15		1.00

* La dimensión E está medida desde la línea del poste de la portería y no del mismo poste; la dimensión desde el poste es 6.00 metros.

1.6 Porterías:

- a. dos postes verticales unidos por un travesaño horizontal se colocan al centro de cada línea de fondo sobre las marcas externas.

- b. los postes y travesaño son blancos, rectangulares, de 80 mm de ancho y 80 mm de profundidad.
- c. los postes no sobresaldrán verticalmente del travesaño y el travesaño no sobresaldrá horizontalmente de los postes.
- d. la distancia entre los bordes interiores de los postes es de 3.00 metros y la distancia desde el borde más bajo hasta el suelo es de 2.00 metros.
- e. el espacio fuera de la cancha, detrás de la línea de gol y el travesaño y contenida por la red es de un mínimo de 800 mm. de profundidad a la altura del travesaño y un mínimo de 1.00 metro de profundidad al nivel del suelo.

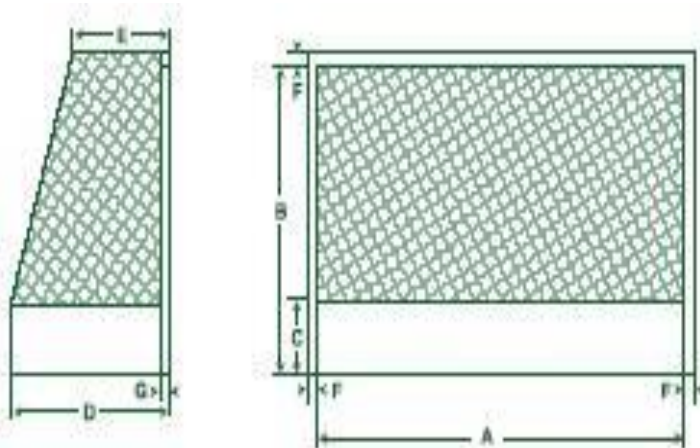
Los tableros laterales y posteriores no son obligatorios pero si se tienen, deben ajustarse a las siguientes especificaciones:

- a. *los tableros laterales son de 0.92 metros de largo y 460 mm de altura.*
- b. *los tableros posteriores son de 3.00 metros de largo y 460 mm de altura.*
- c. *los tableros laterales se colocan sobre el suelo perpendicularmente a la línea de fondo y se fijan a la cara posterior de los postes, sin incrementar su ancho.*
- d. *el tablero posterior se colocan sobre el suelo perpendicularmente a los tableros laterales y paralelamente a la línea de fondo y se fijan a los extremos de los tableros laterales.*
- e. *los tableros laterales y posteriores se pintan de color oscuro por la parte interior.*

1.7 Redes:

- a. el tamaño máximo de la trama es de 45 mm.
- b. sujetos a las caras posteriores de los postes y travesaño en intervalos no mayores de 150 mm
- c. las redes deben colgar por fuera y al exterior de los tableros laterales y posterior.
- d. las redes se aseguran de tal manera que impidan que la pelota pase entre la red y los postes, travesaños y tableros laterales y posteriores.
- e. las redes se fijan holgadamente de manera que evite el rebote de la pelota.

Figura 2.



Dimensiones de la portería			
Clave	Metros	Clave	Metros
A	3.00	E	Mínimo 0.80
B	2.00	F	0.080
C	0.46	G	0.080
D	Mínimo 1.00		

1.8 Bancas y mesa:

- a. una banca para cada equipo se coloca fuera y a lo largo de un lado de la cancha.
- b. una mesa para el cronometrista se coloca fuera y al centro de la cancha sobre el mismo lado y entre las bancas

La posición de las bancas y la mesa no debe ser peligrosa para los jugadores o árbitros.

2 El bastón

Las especificaciones revisadas siguientes aplican para todo el hockey con efecto al 1 de enero de 2013. Sin embargo, se solicita que las Asociaciones Nacionales sean comprensivas al aplicar estas especificaciones en los niveles de juego de hockey más bajos en donde es razonable permitir que se usen los bastones que cumplan con las especificaciones anteriores.

El cambio en la longitud máxima del bastón de hockey se aplica a partir del 1° de enero de 2015.

Todas las medidas junto con otras especificaciones están hechas con cualquier cobertura o arreglo adicional añadido al bastón (esto es, con el bastón en la forma con el cual se usa en el campo).

- 2.1 Esta sección especifica las propiedades del bastón. Las propiedades fuera de las especificaciones no están permitidas. Aunque las propiedades se describen lo más explícito posible, la FIH se reserva el derecho de prohibir cualquier bastón que, en opinión del Comité de Reglas de la FIH, sea inseguro o posible que tenga un impacto en detrimento de la práctica del juego.
- 2.2 La forma y dimensiones del bastón son examinadas colocando el bastón con el lado de juego hacia abajo sobre una superficie plana marcada con líneas mostradas en la figura 3 y 4. Las líneas A, A1, B, B1 e Y son paralelas y son perpendiculares a las líneas C y X. Las dimensiones de la figura 3 y 4 son:

de línea A a línea A1	51 mm
de línea A a línea B	20 mm
de línea A1 a línea B1	20 mm
de línea A a línea Y	25.5 mm
de línea C a línea X	100 mm

- 2.3 El bastón ha tenido una forma tradicional, consistente del mango y la pala:
- el bastón se posiciona en las figuras 3 y 4 de tal manera que la línea Y pase a través del centro de la parte de arriba del mango; el mango del bastón inicia en la línea C y continúa en dirección de Y+.
 - la base de la pala del bastón se posiciona tocando la línea X; la pala del bastón inicia en la línea X y termina en la línea C.
- 2.4 El bastón se revisa con cualquier cubierta, capa o arreglo que pertenezca al bastón.
- 2.5 En cualquiera de las especificaciones de abajo, se aplican las siguientes definiciones:
- “liso” significa sin ninguna parte áspera o afilada. La superficie debe ser llana y regular, libre de proyecciones perceptibles o hendiduras y no áspero, arrugado, agujerado, ranurado o rajado. Ningún borde deberá tener un ángulo con radio no menor a 3 mm.
 - “plano” significa sin ninguna curvatura, partes altas o hundidas con un radio menor a 2 m, transformándose suavemente a un borde con un radio no menor a 3 mm.
 - “continuo” significa en todo el objeto definido sin interrupción.
- 2.6 El lado de juego es toda la cara mostrada en los diagramas 3 y 4 y los bordes de ese lado.
- 2.7 La transición del mango a la pala debe ser lisa y continua sin ninguna irregularidad u otra interrupción.
- 2.8 la pala debe tener una forma de “J” o “U” cuya curvatura hacia arriba o extremo abierto está limitada por la línea C.
- 2.9 la pala no está limitada entre las líneas C y X en la dirección de X- o X+.

- 2.10 la pala debe ser plana sobre el lado izquierdo únicamente (el lado que está a la izquierda de los jugadores cuando el bastón se sostiene con el extremo abierto apuntando hacia adelante de los jugadores, es decir, el lado mostrado en los diagramas).
- 2.11 Se permite una sola desviación cóncava o convexa con un perfil liso continuo y de un máximo de 4 mm en cualquier punto a lo ancho del lado plano de juego de la pala del bastón y cualquier continuación de ésta hacia el mango.

La desviación se examina colocando un borde recto de 53 mm de longitud a lo ancho del bastón en cualquier lugar del lado de juego y utilizando una medida de profundidad puntiaguda normal; el dispositivo utilizado para medir la curvatura o arco y mostrada en la figura 6 puede también ser utilizada para éste propósito. La profundidad de la curvatura convexa por debajo del borde recto no debe exceder de 4 mm.

No están permitidas otras hendiduras o ranuras sobre el lado de juego del bastón.

- 2.12 El lado de juego de la pala del bastón y cualquier continuación hacia el mango debe ser lisa.
- 2.13 No está permitida una torsión o retorcimientos del lado plano de juego del bastón desde la pala y cualquier continuación del mango; es decir, la intersección del plano que comprende el lado de juego plano del bastón con cualquier plano que comprende todo o parte del lado plano del mango debe permanecer paralelo a la línea C-C.
- 2.14 Se permite que el mango se doble o curve para sobresalir más allá de la línea A únicamente una vez hasta la línea limítrofe B como máximo o sino también se doble o curve para sobresalir más allá de la línea A1 únicamente una vez hasta la línea limítrofe B1 como máximo.

Figura 3: El bastón

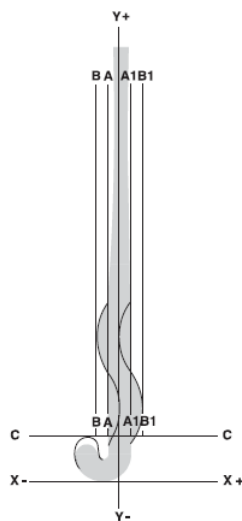
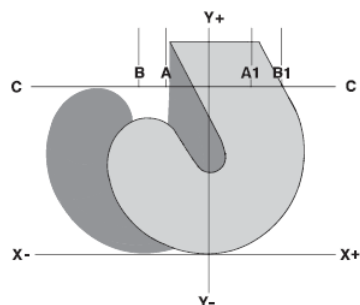


Figura 4: La pala del bastón



- 2.15 cualquier curvatura a lo largo del bastón (la comba o el arco) debe tener un perfil continuo liso en toda su longitud, debe encontrarse a sobre el lado de juego o del curvo del bastón pero no en ambos y está limitado a una profundidad de 25 mm. El punto de arco máximo no debe estar más cerca de 200 mm de la base de la pala (línea X en la figura 3). No están permitidas curvaturas múltiples.

El bastón se acuesta con el lado de juego hacia abajo sobre una superficie plana en su posición natural como se muestra en la figura 5. El dispositivo mostrado en la figura 6 se utiliza para medir el arco o comba y se coloca con su base sobre la superficie de prueba. El extremo de 25 mm de altura del dispositivo no debe pasar libremente más allá de 8 mm por debajo del bastón en ningún punto; es decir que este extremo del dispositivo no debe pasar libremente bajo del bastón en toda la extensión del borde del bastón que toca la parte restante del dispositivo.

Figura 5: La comba o el arco del bastón

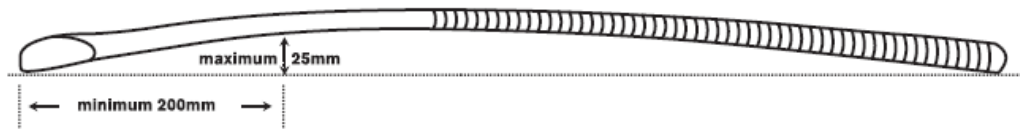
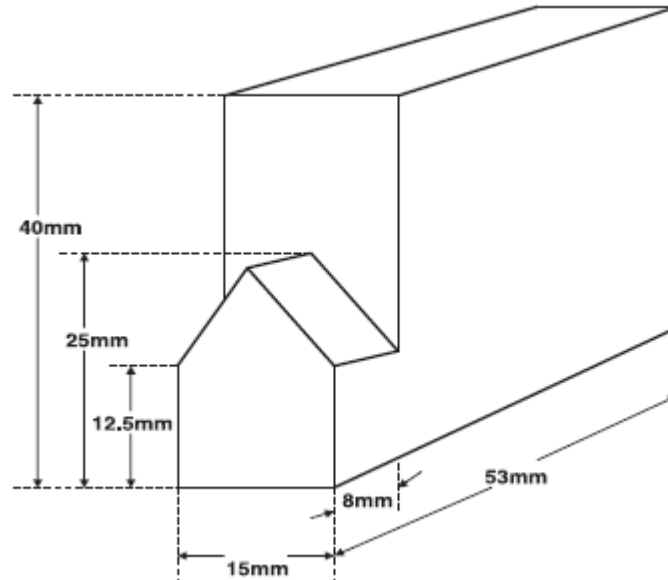


Figura 6: Dispositivo para medir la comba o el arco



- 2.16 Los bordes del lado del bastón que no se juega (curvo) debe ser redondeado y debe tener un perfil liso continuo. No están permitidas secciones planas sobre los bordes o el lado curvo del bastón.

Están permitidas ondulaciones o hendiduras suaves y poco profundas sobre el lado curvo del mango hasta un máximo de 4mm de profundidad. Ninguna ondulación o hendidura está permitida sobre el lado curvo de la pala del bastón.

- 2.17 Incluyendo cualquier cubierta adicional utilizada, el bastón debe pasar a través de un anillo que tenga un diámetro interior de 51mm.
- 2.18 El peso total del bastón no deberá exceder de 737gramos. La longitud del bastón medido desde la parte de arriba del mango hasta la parte de abajo de la pala del bastón (línea X en la figura 3) no deberá exceder de 105 cm.
- 2.19 La velocidad de la pelota no debe ser mayor al 98% de la velocidad de la pala bajo las condiciones de prueba.

La velocidad de la pelota se determina sobre una serie de 5 pruebas a una velocidad del bastón de 80km/hora en un simulador de un laboratorio aprobado por la FIH. La velocidad de la pelota se calcula por el tiempo que requiere para pasar por dos puntos de medición y se expresa como una relación a la velocidad del bastón especificado. Se utilizan pelotas aprobadas por la FIH. La prueba se lleva a cabo en condiciones de laboratorio constantes con temperatura aproximadamente de 20°C y humedad relativa al 50% aproximadamente.

- 2.20 El bastón completo debe ser liso.

Cualquier bastón que posea un riesgo potencial para el juego está prohibido.

- 2.21 El bastón y las posibles adiciones pueden ser hechos o contener cualquier material que no sea metal o componentes metálicos, previendo que se ajusten al propósito de jugar hockey y no es peligroso.
- 2.22 Está permitida la aplicación de cintas o resinas previendo que no sea peligroso y se apegue a las especificaciones del bastón.

3 La pelota

3.1 La pelota:

- a. es esférica
- b. tiene una circunferencia entre 224mm.y 235mm.
- c. pesa entre 156 gramos y 163 gramos.
- d. está hecha de cualquier material y de color blanco (o un color acordado que contraste con la superficie de juego).
- e. es dura con una superficie lisa aunque están permitidas las muescas.

4 El equipo del portero

4.1 Guantes:

- a. cada uno tiene un ancho máximo de 228 mm. y un largo máximo de 355 mm con la palma hacia arriba.
- b. no debe tener ningún aditamento que detenga el bastón cuando éste no está sujeto en la mano.

4.2 Guardas: cada una de ellas tiene un ancho máximo de 300 mm cuando están colocados en la pierna del portero.

Las dimensiones de las protecciones de manos y piernas son medidas usando una plantilla con las dimensiones internas relevantes.

INFORMACION ADICIONAL DISPONIBLE

La Federación Internacional de Hockey puede proveer información sobre varios tópicos para apoyar la participación en el deporte.

Hockey de Salón

Una publicación separada provee:

- El Reglamento de Hockey sobre pasto.

Instalaciones de Salón

La información está disponible sobre:

- Proveedores de instalaciones incluyendo canchas para hockey de salón.

Canchas artificiales e iluminación (Pasto)

La información está disponible sobre:

- Requerimientos de desempeño
- Recomendaciones de riego
- Guía de cuidados y mantenimiento
- Fabricantes de cancha sintética aprobados
- Colocación de canchas e instalaciones
- Iluminación artificial.

Reglamentos y Administración de Competencias

La información incluye:

- Papel y responsabilidades de los oficiales del torneo
- Especificaciones de la ropa, equipo y colores
- Publicidad sobre la ropa y sobre los alrededores de la cancha
- Interrupciones de un partido
- Procedimientos para manejar una protesta
- Procedimiento para el plan de competencia y ranking (incluyendo la competencia de penalti strokes)

Arbitraje

Información de interés para los árbitros incluye:

- Criterio de grados para los árbitros FIH
- Manual para los árbitros internacionales, incluye información de las habilidades del arbitraje, preparación mental y para los torneos y programa de preparación física
- Lista de control para manager de árbitros del torneo incluye información sobre los deberes, adiestrar a los árbitros, pruebas de condición física, formas de retroalimentación y evaluación.

Recursos para el Desarrollo de Hockey

Varios materiales producidos por los participantes de hockey alrededor del mundo están disponibles en impresos, video y discos compactos. Estos incluyen:

- Entrenamiento para principiantes, desarrollo y elite
- Programas para escuelas y jóvenes
- Mini-hockey
- Manuales de cursos.

Esta información está disponible en el sitio web: www.fih.ch o de la oficina de la FIH:

The International Hockey Federation

Rue du Valentin 61

1004 Lausanne,

Switzerland

Teléfono : ++ 41 21 641 0606

Fax : ++ 41 21 641 0607

E-mail : info@fih.ch

Compra de Reglamentos

- El precio hasta 10 copias es de 10.00 Francos Suizos cada uno incluyendo manejo y el envío.
- Para más de 10 copias el manejo y el envío puede variar, así que contacte la oficina de la FIH para el precio.
- El pago debe acompañar a cada orden
- El pago puede ser a través de tarjeta de crédito.
- Las instrucciones de pago están disponibles en la página de la FIH www.fih.ch o en la oficina de la FIH.