



## REGLAMENTO F.I.H. HOCKEY SALA 2011

Traducido por la Asociación Argentina de Árbitros de Hockey sobre Césped y Pista  
Versión Actualizada al 01 de Enero de 2011

### CONTENIDO

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

### JUGANDO EL JUEGO

1. Campo de juego.....	4
2. Composición de los equipos .....	4
3. Capitanes .....	5
4. Indumentaria y equipamiento de los jugadores.....	5
5. Juego y resultado .....	6
6. Comienzo y recomienzo del juego .....	7
7. Pelota fuera de juego.....	8
8. Método para anotar .....	8
9. Conducta de juego: jugadores.....	8
10. Conducta de juego: arqueros .....	10
11. Conducta de juego: árbitros .....	10
12. Penalidades .....	11
13. Procedimientos para tomar penalidades.....	12
14. Penalidades personales.....	15

### ARBITROS

1. Objetivos .....	16
2. Aplicando las Reglas .....	16
3. Las habilidades arbitrando.....	17
4. Señales.....	28

### ESPECIFICACIONES SOBRE EL CAMPO DE JUEGO Y EL EQUIPAMIENTO

1. Campo de juego y equipamiento.....	20
2. Palo.....	23
3. Pelota .....	25
4. Equipamiento del arquero.....	25



## TERMINOLOGIA

### **Jugador**

Uno de los participantes de un equipo.

### **Equipo**

Un equipo consiste de un máximo de 12 personas compuesto de un máximo de 6 (seis) jugadores en el campo de juego y hasta 6 (seis) suplentes.

### **Jugador de campo**

Uno de los participantes en el campo de juego que no es el arquero.

### **Arquero**

Uno de los participantes de cada equipo sobre el campo de juego, que lleva equipo protector (compuesto de al menos casco) protecciones de piernas y pies y al que se le permite llevar guante protector específico de arquero y otro equipamiento de protección.

### **Jugador con privilegios de arquero:**

Uno de los participantes en el campo de juego que no viste equipamiento protector completo, pero que tiene privilegios de arquero. Este jugador debe vestir una camiseta de diferente color a la del resto de su equipo como identificación.

### **Atacante**

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

### **Defensor**

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

### **Línea de fondo**

La línea más corta del perímetro (22 metros).

### **Línea de gol**

La línea de fondo entre los postes del arco.

### **Tablas laterales**

Las tablas comprenden las líneas más largas del perímetro (44 metros).

### **Círculo**

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

### **Jugando la pelota:**

Parando, desviando o moviendo la pelota con el palo.

### **Empujar**

Mover la pelota a lo largo del piso usando un movimiento de empuje del palo después de que este sea puesto cerca de la pelota. Cuando un empuje es realizado, tanto la pelota como la cabeza del palo están en contacto con el piso.

### **Flick**

Empujar la pelota para que esta se levante del piso.

### **Cucharear**

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

### **El golpe (que no se permite en el hockey sobre pista)**

Golpear la pelota usando un movimiento oscilante del palo hacia la pelota.

### **Tiro al arco**

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

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

### **Distancia de juego**

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



A.A.A.H.

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

---

**Quite**

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

**Infracción**

Una acción contraria a las Reglas penalizada por un árbitro.

**Tiempo fuera**

Tiempo fuera es una interrupción del juego o del tiempo de partido, solicitado por el capitán del equipo o por un oficial del equipo.





## JUGANDO EL JUEGO

### 1. CAMPO DE JUEGO

- 1.1 El campo de juego es rectangular, no menos de 36 metros y no más de 44 metros de largo y no menos de 18 y no más de 22 metros de ancho.
- 1.2 Las tablas laterales marcan el perímetro más largo del campo; las líneas de fondo marcan el perímetro más corto del campo.
- 1.3 Las líneas de gol son parte de las líneas de fondo entre los postes de los arcos.
- 1.4 Una línea central está marcada cruzando la mitad del campo.
- 1.5 Las zonas llamadas círculos son marcadas dentro del campo alrededor de los arcos y en situación opuesta los centros de las líneas de fondo.
- 1.6 Los puntos del penal tienen un diámetro de 100 mm. y están marcados enfrente del centro de cada arco con el centro de cada punto a 7 (siete) metros del borde interno de la línea de gol.
- 1.7 Todas las líneas son de 50 mm. de ancho y forman parte del campo de juego.
- 1.8 Los arcos están posicionados fuera del campo en el centro de y tocando cada línea de fondo.

**Un banco para cada equipo se pone fuera y a lo largo de un lado del campo de juego.**

**Para cada mitad del partido uno de los equipos ocupa el banco más cercano a la meta que ellos están defendiendo. Los suplentes deben sentarse en el banco de su equipo cuando no están en el campo.**

### 2. COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

- 2.1 Un máximo de 6 (seis) jugadores por cada equipo toman parte en el juego en cualquier momento del partido.

**Si un equipo tiene mayor cantidad de jugadores que los permitidos en el campo, el tiempo será detenido para corregir esta situación. Las decisiones tomadas con anterioridad a la corrección de esta situación no podrán ser cambiadas.**

**El tiempo y el juego se reanudan con un córner corto en contra del equipo responsable.**

- 2.2 Cada equipo puede tener un arquero en el campo, o un jugador con privilegios de arquero, o puede jugar sólo con jugadores de campo.

**Cada equipo puede jugar con:**

- a - **Un arquero, vistiendo una remera de diferente color y equipamiento protector completo, compuesto por, al menos, casco, pads y kickers. Las Reglas se refieren a este jugador como arquero, o:**
- b - **Un jugador de campo, con privilegios de arquero, utilizando una remera de diferente color, y que puede utilizar un casco protector (pero no pads, kickers u otro equipamiento protector de arquero) mientras se encuentra dentro de la mitad del campo que defiende. Debe utilizar casco protector para defender un córner corto o un tiro penal. Las Reglas se refieren a este jugador como jugador con privilegios de arquero, o:**
- c - **Solamente jugadores de campo, ningún jugador tiene privilegios de arquero y en consecuencia, ningún jugador utiliza remera de diferente color. Ningún jugador debe utilizar casco protector, a excepción de una máscara facial cuando defiende un córner corto o un tiro penal. Todos los jugadores del equipo utilizan una remera del mismo color.**
- d - **Un equipo puede cambiar entre estas opciones, realizando un cambio.**

- 2.3 Cada equipo tiene permitido sustituir con un máximo de 12 (doce) jugadores:

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

**Si otro córner corto es otorgado antes que se complete el córner corto previo, no se podrá realizar otra sustitución, más que la del arquero defensor o el jugador defensor con privilegios de arquero, por lesión o suspensión, hasta que el subsiguiente córner corto haya sido completado.**

**En un córner corto, el arquero defensor (vistiendo equipamiento protector completo) que resulta lesionado o suspendido, deberá ser sustituido por otro arquero vistiendo equipamiento protector completo, o por un jugador con privilegios de arquero.**



**En un córner corto, un jugador defensor con privilegios de arquero que resulta lesionado o suspendido deberá ser sustituido por otro jugador con privilegios de arquero, y no puede ser sustituido por un arquero vistiendo equipamiento protector completo, o por un jugador de campo.**

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

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

b - No hay límite para el número de jugadores que pueden ser sustituidos al mismo tiempo, o para la cantidad de veces que un jugador puede sustituir o ser sustituido.

c - La sustitución de un jugador está permitida sólo después que el mismo ha dejado el campo.

d - No se permite la sustitución de jugadores suspendidos mientras dure la suspensión.

**Durante la suspensión temporaria el equipo castigado deberá jugar con un jugador menos.**

**Por una suspensión definitiva el equipo castigado jugará con un jugador menos durante lo que resta del encuentro.**

e - Una vez completado el período de suspensión, el jugador suspendido puede ser sustituido sin reingresar al campo.

f - Los jugadores de campo deben ingresar o salir del campo, a los efectos de una sustitución, a una distancia de no más de 3 (tres) metros de la línea central, en un lado del campo convenido con los árbitros.

g - El tiempo será detenido para la sustitución del arquero vistiendo equipamiento protector completo, pero no para otras sustituciones.

**El tiempo se detiene brevemente para permitir a un arquero que utiliza equipo protector completo tomar parte en una sustitución.**

**El período de tiempo no se extenderá para que un arquero se coloque o se quite equipamiento protector completo como parte de una sustitución, incluyendo luego de una lesión o suspensión del arquero.**

**Si es necesario, el juego deberá continuar con un jugador con privilegios de arquero, vistiendo una remera de diferente color, o solamente con jugadores de campo, mientras el arquero sustituto se coloca o se quita equipamiento protector.**

2.4 Los jugadores que dejan el campo para el tratamiento de una lesión, refrescarse, para cambiar el equipo o por otra razón que no sea una sustitución, pueden reingresar al campo solo dentro los 3 (tres) metros de la línea central, del lado del campo utilizado para las sustituciones.

2.5 Ninguna otra persona excepto los jugadores de campo, jugadores con privilegios de arquero, arqueros y árbitros pueden estar en el campo durante el juego, sin permiso de los árbitros.

2.6 Los jugadores dentro y fuera del campo están bajo la autoridad de los árbitros mientras dura el juego y aún en el intervalo de entretiempo.

2.7 Un jugador lastimado o sangrando debe abandonar el campo a menos que una razón médica determine lo contrario y no deberá retornar al campo hasta que sus heridas sean cubiertas y sus ropas no estén manchadas con sangre.

### 3. CAPITANES

3.1 Un jugador de cada equipo debe ser elegido como capitán.

3.2 Un reemplazante del capitán debe ser elegido cuando el capitán sea suspendido.

3.3 Los capitanes deben vestir una banda en su brazo como distintivo o una distinción similar en su brazo superior u hombro.

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

**Un córner corto es otorgado si una sustitución no es realizada como corresponde.**

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

### 4. INDUMENTARIA Y EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

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



- 4.1 Los jugadores de campo de un mismo equipo deberán utilizar todos la misma ropa.
- 4.2 Los jugadores no deberán utilizar nada que sea peligroso para los demás jugadores.
- Los jugadores:**
- **Pueden utilizar guantes protectores que no incrementen significativamente el tamaño natural de la mano.**
  - **Se recomienda la utilización de canilleras y protector bucal.**
  - **Tienen permitido utilizar durante el partido por razones médicas una máscara blanda, transparente o de color blanco, o, en su defecto, de un color oscuro liso, que ajuste perfectamente a la cara, protección suave de la cabeza o protección de ojo en la forma de gafas plásticas (por ejemplo: gafas con un marco blando y lentes de plástico); las razones médicas debe estar avaladas por una autoridad apropiada,**
  - **El jugador involucrado debe comprender las posibles implicaciones de jugar con esa condición médica.**
  - **Tienen permitido utilizar una máscara blanda, transparente o de color blanco, o, en su defecto, de un color oscuro liso que ajuste perfectamente a la cara, para defender un córner corto o un penal, mientras dure la ejecución de ese córner corto o penal, y mientras se encuentran en el círculo que están defendiendo.**
  - **Ningún jugador, excepto el jugador defensor con privilegios de arquero, tiene permitido utilizar protección facial (máscara facial, o cualquier otro protector en la cabeza) bajo ninguna otra circunstancia.**
- 4.3 Los arqueros y jugadores con privilegios de arquero deben utilizar sobre cualquier protección de la parte superior del cuerpo una ropa de color diferente a la de ambos equipos.  
**Un arquero vistiendo equipamiento protector completo, deben utilizar esta ropa de diferente color por encima de cualquier protección del cuerpo.**
- 4.4 Los arqueros deben utilizar equipo protector completo, compuesto como mínimo por un casco protector, pads, kickers, excepto cuando ejecutan un penal a favor de su equipo, que pueden quitarse el casco y cualquier protección de las manos.  
**Los siguientes elementos están permitidos para ser utilizados únicamente por los arqueros completamente equipados: Protectores para el cuerpo, hombros, codos, brazos, muslos y rodillas, y guantes, pads y kickers.**
- 4.5 Un jugador con privilegios de arquero debe utilizar casco protector cuando se encuentra dentro de la mitad del campo que él defiende. Debe utilizar casco protector cuando defiende un córner corto o un tiro penal.  
**Se recomienda para los arqueros completamente equipados y para los jugadores con privilegios de arquero la utilización de un casco con protección completa de la cara, y que cubra toda la cabeza y la garganta.**
- 4.6 No está permitido utilizar vestimenta o equipamiento protector que incremente significativamente el tamaño natural del arquero o su área de protección.
- 4.7 El palo tiene una forma tradicional con un mango y una cabeza curva que es plana en su lado izquierdo:
- a - El palo debe ser liso y no debe tener ninguna parte áspera o afilada.
  - b - Incluyendo los cobertores o algún protector, el palo deberá pasar a través de un anillo de metal de diámetro interno de 51 mm.
  - c - La curvatura a lo largo del palo debe ser suave y continua en todo el largo, debe estar sobre la cara plana o en el revés, pero no de los dos lados y está limitada a 25 mm.
  - d - El palo debe cumplir en un todo con las especificaciones de la FIH.
- 4.8 La pelota es esférica, dura y blanca (o un color convenido que contrasta con la superficie de juego).
- 5. JUEGO Y RESULTADO**
- 5.1 El juego consiste en dos períodos de 20 minutos y un intervalo de 5 minutos.  
**Otros períodos e intervalo pueden ser acordados por ambos equipos excepto lo especificado en las regulaciones para las competiciones particulares.**



**Si ocurre algún incidente inmediatamente antes del fin de la primera parte o del final del partido que requiera revisión por parte de los árbitros, esta revisión puede llevarse a cabo aunque a continuación ya se hubiese terminado el tiempo y señalado el final.**

- 5.2 Un pedido de tiempo (tiempo muerto):
- a - Puede ser solicitado cuando el partido está detenido, inmediatamente antes de que la pelota se ponga en juego nuevamente, luego de que la misma haya salido del campo o antes de un tiro libre, un pase del centro o un bully
  - b - No se podrá solicitar durante el período desde que se ha otorgado un córner corto o un tiro penal hasta que el mismo haya sido completado, o en los últimos dos minutos de cada mitad del partido.
  - c - Se otorgará un tiempo fuera a cada equipo en cada mitad del partido.  
**El pedido de tiempo (tiempo muerto) que no sea utilizado en el primer tiempo no se podrá transferir al segundo tiempo.**
  - d - El pedido de tiempo (tiempo muerto) durará como máximo 1 (un) minuto.  
**La duración del tiempo fuera será controlada por los árbitros.**  
**El partido deberá ser reanudado luego de exactamente 1 (un) minuto.**
  - e - El partido se reanuda poniendo la pelota nuevamente en juego, o con un tiro libre, pase del centro o bully, de acuerdo a la sanción otorgada antes que el tiempo fuera haya sido solicitado.
- 5.3 El equipo que anote más goles es el ganador, si no hubieran goles marcados, o si los resultados de los equipos fueran el mismo número de goles, será empate.  
**Información sobre el tiempo extra y una competición de penales como las maneras de alcanzar un resultado en un partido empatado es incluida en las Regulaciones del Torneo disponible de la Oficina de FIH.**
- 6. COMIENZO Y RECOMIENZO DEL PARTIDO**
- 6.1 Una moneda se arroja al aire
- a - El equipo que gana el sorteo elige que arco atacar en el primer tiempo del partido o elige comenzar el partido con un pase desde el centro.
  - b - Si el equipo que gana el sorteo elige hacia qué arco atacar en la primera mitad del partido, el otro equipo comienza el partido con un pase del centro.
  - c - Si el equipo que gana el sorteo elige comenzar el partido con un pase del centro, el otro equipo elige hacia que arco atacar en la primera mitad del partido.
- 6.2 La dirección de juego se invierte en la segunda la mitad del partido.
- 6.3 Un pase desde el centro es tomado para:
- a - Empezar el partido, por el jugador del equipo que gana el sorteo si ellos escogieran esta opción; de otro modo por el equipo contrario.
  - b - Luego de la primera mitad, por un jugador del equipo contrario al que lo hizo en la primera etapa.
  - c - Después de un gol, por un jugador del equipo contrario que anotó el gol o le fue otorgado un gol.
- 6.4 Tomando un pase de centro:
- a - Se toma desde el centro del campo.
  - b - Está permitido jugar la pelota en cualquier dirección.
  - c - Los demás jugadores que no tomen el pase de centro deben estar en su mitad de campo que incluye el arco que ellos están defendiendo.
  - d - Se aplican los procedimientos para tomar un tiro libre.
- 6.5 Un bully se toma para recomenzar un partido cuando el tiempo o el juego se ha detenido por una lesión o por cualquier otra razón y ninguna penalidad se ha otorgado:
- a - Un bully se toma cerca de donde estaba la pelota cuando el juego fue detenido pero no dentro de 9,10 metros desde la línea de fondo.
  - b - La pelota se pone entre un jugador de cada equipo con el arco que ellos están defendiendo a su derecha.



c - Los dos jugadores empiezan con sus palos en el piso al derecho de la pelota y entonces tocan juntos una vez simplemente las caras llanas de sus palos encima de la pelota después de esto se permite que cualquier jugador toque la pelota.

d - Todos los demás jugadores deberán permanecer a por lo menos 3 (tres) metros de la pelota.

6.6 Un tiro libre es tomado por un defensor sobre los 9,10 metros en frente del centro de la línea de gol para recomenzar el juego cuando un penal es completado y ningún gol es marcado u otorgado.

## 7. PELOTA FUERA DE JUEGO

7.1 La pelota está fuera de juego cuando pasa completamente por encima de las tablas laterales o las líneas de fondo.

7.2 Cuando la pelota pasa por sobre las tablas laterales:

a - El juego es recomenzado dentro de 1 (un) metro donde la pelota cruza la tabla.

**Si esto resulta en un reinicio del juego dentro del círculo por el equipo defensor, el juego recomenzará colocando la pelota a 1 (un) metro fuera del círculo, y a 1 (un) metro de la tabla lateral.**

**Si esto resulta en un reinicio del juego dentro del círculo por el equipo atacante, el juego recomenzará colocando la pelota a 3 (tres) metros fuera del círculo, y a 1 (un) metro de la tabla lateral.**

b - El juego es recomenzado por un jugador del equipo que no tocó o jugó la pelota inmediatamente antes de que salga del campo.

c - Los procedimientos para tomar un empuje son aplicados.

7.3 Cuando la pelota sale por la línea de fondo impulsada por un delantero, sin intención por un defensor, o desviada por el arquero o por un jugador defensor con privilegios de arquero, y ningún gol es anotado:

a - El juego se reanuda con la pelota en los 9,10 metros de la línea de fondo y en línea recta a donde la pelota cruzó la línea de fondo.

b - El juego se reanuda por un jugador del equipo defensor.

c - Los procedimientos para tomar un empuje son aplicados.

7.4 Cuando la pelota es jugada intencionalmente sobre la línea de fondo por un defensor, a menos de que sea desviada por el arquero o por un jugador defensor con privilegios de arquero, el juego se reanudará con un córner corto.

## 8. METODO DE ANOTACION

8.1 Un gol es anotado cuando la pelota es jugada dentro del círculo por un atacante y no sale del círculo antes de que cruce completamente 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 en el círculo por un atacante.**

## 9. CONDUCTA DE JUEGO: JUGADORES

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

9.1 El partido se juega entre dos equipos con no más de 6 (seis) jugadores cada uno en el campo al mismo tiempo.

9.2 Los jugadores en el campo deben sostener sus palos y no usarlos de una manera peligrosa.

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

9.3 Los jugadores no deben tocarse, agarrarse o interferir con otros jugadores o sus palos o vestimenta.

9.4 Los jugadores no deben intimidar o impedir jugar a un jugador.

9.5 Los jugadores no pueden golpear la pelota.

**El 'Slap' que involucra un empuje largo o el movimiento aplastante con el palo antes de hacer el contacto con la pelota se considera como un golpe y por consiguiente no se permite.**

9.6 Los jugadores no deben jugar la pelota con el revés del palo.

9.7 Los jugadores no deben jugar la pelota con ninguna parte del palo cuando la pelota está por encima del hombro excepto los defensores que pueden utilizar el palo para detener o desviar un tiro que va hacia el arco a cualquier altura.





**El defensor no debe ser penalizado si, en un tiro al arco a cualquier altura, su palo no está totalmente quieto o si se está moviendo hacia la pelota cuando intenta detener o desviar el tiro. Sólo si la pelota es realmente golpeada mientras se encuentra por encima del hombro y un gol es evitado, un penal debe ser otorgado.**

**Si un defensor se esfuerza por detener o desviar una pelota que viaja hacia el arco, pero en definitiva no ingresaría al arco, debe penalizarse con un córner corto y no un penal.**

**Si luego de detener o desviar legítimamente una pelota se produce juego peligroso, se deberá otorgar un córner corto.**

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

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

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

- 9.9 Los jugadores no pueden levantar la pelota del campo excepto que sea un tiro al arco.

**No es una infracción si la pelota se levanta sin intención por debajo de los 100 mm. a menos que un oponente esté dentro de la 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 tenga la posibilidad de detenerla.

**Si la pelota se encuentra en el aire como resultado de un disparo legítimo al arco que ha rebotado en el arquero, el defensor o en el poste o el travesaño, la pelota puede ser parada por un jugador de cualquier equipo.**

- 9.11 Los jugadores de campo no deben detener, patear, impulsar, tomar, arrojar o llevar la pelota con cualquier parte del cuerpo.

**No siempre es una falta si la pelota pega en el pie, mano o cuerpo del jugador. El jugador sólo comete una falta si intencionalmente usa su pie, mano o cuerpo para jugar la pelota, o si se posiciona intencionalmente para detener la pelota de esta manera.**

**Ninguna infracción es cometida si la pelota toca la mano que sostiene el palo, si de otra forma la pelota hubiera pegado en el mismo.**

- 9.12 Los jugadores no deben jugar la pelota mientras estén caídos sobre el campo o con una mano, brazo o rodilla sobre el campo a menos que sea la mano que sostiene el palo.

- 9.13 Los jugadores no deben obstruir a un oponente que esta tratando de jugar la pelota.

**Los jugadores obstruyen si:**

- x apoyan la espalda en un oponente.**
- x físicamente interfieren con el palo o cuerpo de un oponente.**
- x protegen la pelota de un quite legítimo con su palo o cuerpo.**

**Un jugador quieto que recibe la pelota puede estar mirando en cualquier dirección.**

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

**Un jugador que corre en frente de o bloquea a un oponente que juega legítimamente la pelota para detenerlo, es obstrucción (esta es a la tercera parte u obstrucción a la sombra).**

**Esto también se aplica si un atacante corre a través o bloquea defensores (incluyendo al arquero o jugador con privilegios de arquero) cuando un córner corto se está tomando.**

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

- 9.15 Los jugadores no deben entrar intencionalmente en el arco que sus oponentes están defendiendo, o correr por detrás de los mismos.

- 9.16 Los jugadores no deben cambiar sus palos entre que se otorgue un córner corto y su concreción o un penal a menos que el palo no presente las especificaciones.

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

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



## 10. CONDUCTA DE JUEGO: ARQUEROS Y JUGADORES CON PRIVILEGIOS DE ARQUERO

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

**El casco protector debe ser utilizado en todo momento, excepto al tomar un tiro penal.**

10.2 Un jugador con privilegios de arquero no deberá tomar parte del juego fuera de la mitad del campo que defiende mientras esté utilizando el casco protector, pero puede quitarse el casco protector y tomar parte del juego en cualquier lugar del campo.

**Un jugador con privilegios de arquero debe utilizar un casco protector para defender un córner corto o un tiro penal.**

10.3 Cuando la pelota está dentro del círculo que defiende, y tiene el palo en la mano:

a - El arquero vistiendo equipamiento protector completo tiene permitido utilizar su palo, pies, kickers, piernas o pads para impulsar la pelota y utilizar su palo, pies, kickers, piernas, pads o cualquier parte de su cuerpo para detener o desviar la pelota en cualquier dirección, incluyendo por la línea de fondo.

**Los arqueros no tienen permitido conducirse de un modo que sea peligroso para otros jugadores, tomando ventaja del equipamiento protector que están utilizando.**

b - El jugador con privilegios de arquero tiene permitido utilizar su palo, pies, kickers, piernas o pads para impulsar la pelota y utilizar su palo, pies, kickers, piernas, pads o cualquier parte de su cuerpo para detener o desviar la pelota en cualquier dirección, incluyendo por la línea de fondo.

c - Los arqueros vistiendo equipamiento protector completo y los jugadores con privilegios de arquero tienen permitido utilizar sus brazos, manos y cualquier otra parte del cuerpo para rechazar la pelota.

**La acción en la regla "c" se permite únicamente como parte de una acción para evitar un gol o para evitar la posibilidad de una acción de gol por parte del oponente. Esto no permite al arquero o al jugador con privilegios de arquero impulsar con fuerza la pelota con los brazos, manos o cualquier otra parte de su cuerpo para que ésta viaje una larga distancia.**

10.4 Los arqueros o jugadores con privilegios de arquero no deben acostarse sobre la pelota.

10.5 Cuando la pelota está fuera del círculo que defienden, los arqueros o jugadores con privilegios de arquero sólo pueden jugar la pelota con sus palos.

**Los jugadores con privilegios de arquero son considerados jugadores de campo cuando se encuentran fuera del círculo que están defendiendo.**

10.6 Los arqueros o jugadores con privilegios de arquero tienen permitido jugar la pelota dentro del círculo mientras están acostados en el piso.

## 11. CONDUCTA DE JUEGO: ARBITROS

11.1 Dos árbitros controlan el partido, aplicando las reglas y son los jueces del juego limpio.

11.2 Cada árbitro es el primer responsable de las decisiones en una mitad del campo para la duración del partido.

11.3 Cada árbitro es responsable para decidir sobre los empujes libres en el círculo, córners cortos, penales y goles en una mitad del campo.

11.4 Los árbitros son responsables de anotar y guardar un registro de los goles anotados u otorgados y de las tarjetas de advertencias o suspensiones que utilizaron.

11.5 Los árbitros son responsables por asegurar que el tiempo completo sea jugado y por indicar el fin de tiempo para cada mitad y para que se complete un córner corto si una mitad es prolongada.

11.6 Los árbitros utilizarán el silbato para:

a - Empezar y terminar cada mitad de tiempo.

b - Empezar un bully.

c - Marcar una penalidad.

d - Empezar y terminar un penal.

e - Indicar un gol.



- f - Recomenzar el partido después de que un gol fue anotado u otorgado.
- g - Recomenzar el partido después de un penal y cuando un gol no fue anotado u otorgado.
- h - Parar el tiempo para la sustitución de un arquero o jugador con privilegios de arquero y para recomenzar el partido cuando la sustitución fue completada.
- i - Detener el tiempo y recomenzarlo por un tiempo muerto.
- j - Detener el tiempo por otra razón y recomenzarlo.
- k - Indicar, cuando es necesario, que la pelota ha salido totalmente fuera del campo.

11.7 Los árbitros no deben dar indicaciones durante el partido.

11.8 Si la pelota golpeará a un árbitro, persona desautorizada o cualquier objeto caído sobre el campo, el juego continúa.

## 12. PENALIDADES

12.1 Ventaja: una penalidad es otorgada solo cuando un jugador o equipo es desfavorecido por un oponente que quiebra las reglas.

**Si otorgar una penalidad no es una ventaja para el equipo que no quebró las reglas, el juego debe continuar.**

12.2 Un empuje libre es otorgado al equipo oponente:

- a - Por una infracción de un atacante en la mitad del campo que ellos están atacando.
- b - Por una infracción sin intención de un defensor fuera del círculo pero dentro de la mitad del campo que ellos están defendiendo.

12.3 Un córner corto es otorgado:

- a - Por una infracción del defensor dentro del círculo que no previene la posibilidad de anotar un gol.
- b - Por una infracción intencional del defensor en el círculo contra un oponente que no tiene la posesión de la pelota o una oportunidad de jugarla.
- c - Por una infracción intencional de un defensor fuera del círculo pero dentro de la mitad del campo que están defendiendo.
- d - Por jugar intencionalmente la pelota por la línea de fondo por un defensor.

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

- e - Contra el equipo que llevo a cabo una sustitución incorrectamente.
- f - Cuando la pelota queda alojada en las ropas o equipamiento de un jugador que está en el círculo que defiende.

12.4 Un penal es otorgado:

- a - Por una infracción de un defensor en el círculo que previene la probable anotación de un gol.
- b - Por una infracción intencional de un defensor en el círculo contra un oponente que tiene la posesión de la pelota o una oportunidad de jugarla.
- c - Cuando los defensores cruzan persistentemente la línea de fondo antes de lo permitido durante la ejecución de un córner corto.

12.5 Si hubiera otra infracción o mala conducta antes de que la infracción otorgada sea tomada:

- a - Un empuje libre se puede progresar 5 (cinco) metros.  
**Un empuje libre para el ataque no puede llevarse dentro del círculo.**
- b - Una penalidad mayor puede ser otorgada.
- c - Una penalidad personal puede ser otorgada.
- d - Una penalidad puede revertirse si la infracción subsiguiente fue cometida por el equipo al que primero le fue otorgada la penalidad.

## 13. PROCEDIMIENTOS PARA TOMAR UNA PENALIDAD

13.1 Ubicación de un empuje libre:

- a - Un empuje libre es tomado cerca de donde ocurrió la infracción.  
**"CERCA DE" significa dentro de la distancia de juego permitida de donde ocurrió la infracción y sin tomar una ventaja significativa.**



**El lugar de donde se realiza el empuje libre debe ser más preciso cuando la infracción ocurre cerca del círculo.**

- b - Un empuje libre otorgado a menos de 3 (tres) metros del círculo para el ataque, es tomado en el lugar más cercano a 3 (tres) metros del círculo.
- c - Un empuje libre otorgado fuera del círculo a la defensa dentro de los 9 (nueve) metros de la línea de fondo es tomado hasta 9.10 metros de la línea de fondo, en línea con la ubicación de la infracción y paralelo a la línea lateral.
- d - Un empuje libre otorgado dentro del círculo a la defensa es tomado en cualquier lugar dentro del círculo o hasta 9.10 metros desde la línea de fondo en línea con la localización de la falta y paralelo a la línea lateral.

13.2 Procedimiento para tomar un empuje libre, un pase del centro o poner la pelota en juego luego de que ésta ha salido del campo:

**Todos los artículos de la regla 13.2 son de aplicación a un tiro libre, pase del centro y para poner la pelota en juego una vez que la misma ha salido fuera del campo**

- a - La pelota debe estar quieta.
- b - Los oponentes deben estar por lo menos a 3 (tres) metros de la pelota.  
**Si un oponente está a menos de 3 (tres) metros de la pelota, no deberá interferir con la toma del empuje libre, no deberá jugar o intentar jugar la pelota.**  
**Si este jugador no influye en el tiro libre, no juega la pelota o no intenta jugar la pelota, el empuje libre no debe ser demorado**

- c - Cuando un tiro libre es otorgado al equipo atacante, dentro de la mitad del campo en la que atacan, todos los jugadores, menos el que toma el tiro libre, deben estar por lo menos a 3 (tres) metros de la pelota.
- d - La pelota es movida utilizando un push.
- e - Si el jugador que toma el empuje libre es el siguiente jugador en tocar la pelota, las acciones de tomar el tiro libre y luego jugar la pelota deben ser dos acciones separadas
- f - Antes que otro jugador del equipo que toma el tiro libre pueda jugar la pelota, ésta debe moverse al menos 1 (un) metro.

**La pelota no debe moverse 1 (un) metro antes que el jugador que toma el tiro libre pueda jugarla nuevamente.**

- g - En un empuje libre otorgado al ataque dentro de la mitad del campo en la que atacan, la pelota puede ingresar al círculo inmediatamente después de tocar la tabla lateral, pero de otro modo, la pelota no podrá jugarse hacia dentro del círculo hasta que no se haya movido por lo menos 3 (tres) metros o haya sido tocado por un jugador de cualquier equipo que no sea el jugador que efectúa el empuje libre o haya tocado la tabla lateral.

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

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

Alternativamente:

- \* **Otro jugador de cualquiera de los dos equipos que pueda jugar legítimamente la pelota, debe desviarla o empujarla antes que entre al círculo, o**
- \* **Después que este jugador haya tocado la pelota, ésta puede ser jugada hacia dentro del círculo por cualquier otro jugador, incluido el que tomó el empuje libre.**
- \* **Luego de que la pelota toca la tabla lateral, cualquier jugador puede desviar o empujar la pelota dentro del círculo.**

13.3 Tomando un córner corto:

- a - La pelota es puesta sobre la línea de fondo dentro del círculo, y a una distancia de por lo menos 6 (seis) metros del poste del arco del lado donde el equipo atacante prefiera.
- b - Un atacante empuja la pelota sin levantarla intencionalmente.
- c - El atacante que realice el empuje desde la línea de fondo deberá tener por lo menos un pie fuera del campo.



- d - Los demás atacantes deben estar en el campo, fuera del círculo con sus palos, manos y pies sin tocar el suelo dentro del círculo.
  - e - Ningún atacante, ni defensor pueden estar a menos de 3 (tres) metros de la pelota cuando el empuje es tomado.
  - f - El arquero defensor o el jugador defensor con privilegios de arquero, si hay uno, debe estar en el arco; los demás miembros del equipo defensor deben posicionarse detrás de la línea de fondo del lado del poste más lejano de dónde el córner corto se está tomando con sus palos, manos y pies sin tocar el piso dentro del campo.  
**Si el equipo que defiende el córner corto optó por jugar solamente con jugadores de campo, hasta 6 miembros del equipo defensor se posicionarán detrás de la línea de fondo, fuera del arco. En este caso, ninguno de los defensores tiene privilegios de arquero.**
  - g - Cualquier defensor que no se encuentre detrás de la línea de fondo deberá posicionarse pasando la línea central.
  - h - Hasta que la pelota haya sido jugada, ningún atacante excepto el que toma el empuje desde la línea de fondo le está permitido entrar al círculo y ningún defensor puede cruzar la línea central o la línea de fondo.
  - i - Después de jugar la pelota, el atacante que toma el empuje desde la línea de fondo, no podrá volver a jugar o aproximarse a la misma dentro de la distancia de juego antes de que otro jugador lo haga.
  - j - Un gol no podrá ser otorgado hasta que la pelota no haya salido del círculo.  
**Un "slap", que involucra una barrida larga antes de hacer contacto con la pelota, es considerada un golpe y por lo tanto no es permitido.**  
**Si un defensor está dentro de los 3 (tres) metros del primer empuje al arco durante la realización de un córner corto y es golpeado por la pelota bajando en la rodilla, otro córner corto debe ser otorgado.**  
**Si un defensor está dentro de los 3 (tres) metros del primer empuje al arco y es golpeado debajo de la rodilla en una postura normal, otro córner corto deberá ser otorgado.**  
**Si la pelota golpea en o sobre la rodilla en una postura normal, el tiro es juzgado como peligroso y un empuje libre debe otorgarse al equipo defensor.**
  - k - Las reglas del córner corto ya no se aplican si la pelota sale más allá de los 3 (tres) metros del círculo.
- 13.4 El partido es prolongado en el medio tiempo y cuando termina para permitir que se complete el córner corto o cualquier subsiguiente córner corto o penal.
- 13.5 Un córner corto finaliza cuando:
- a - Un gol es anotado.
  - b - Un empuje libre es otorgado a la defensa.
  - c - La pelota sale de los 3 (tres) metros del círculo.
  - d - La pelota es jugada por la línea de fondo y otro córner corto no es otorgado.
  - e - La pelota pasa sobre la tabla lateral y otro córner corto no es otorgado
  - f - Un defensor comete una infracción que no resulta otro córner corto.
  - g - Un penal es otorgado.
  - h - Un bully es otorgado  
**Si el juego es detenido por una lesión o por cualquier otra razón durante la ejecución de un córner corto al finalizar la prolongación del primer o segundo tiempo y un bully debería ser otorgado, el córner corto debe jugarse nuevamente.**
- 13.6 A efectos de las sustituciones y para la finalización de un córner corto al final de cada tiempo, el córner corto se completa cuando la pelota sale del círculo por segunda vez.
- 13.7 Para una falta durante el lanzamiento de un córner corto:
- a - El jugador que golpea o empuja la pelota desde la línea de fondo no tiene al menos un pie fuera del campo: **el córner corto se ejecutará nuevamente.**
  - b - Por cualquier otra falta del jugador que ejecuta el córner corto desde la línea de fondo: **se concederá un tiro libre para la defensa.**
  - c - Un defensor traspasa la línea de centro o la línea de fondo antes de que le sea permitido: **el córner corto se ejecutará nuevamente.**



- d - Un atacante entra en el área antes de que le sea permitido: **el córner corto se ejecutará nuevamente.**
- e - Para cualquier otra falta de los atacantes: **se concederá un tiro libre para la defensa.**  
**Excepto en los casos arriba expuestos, se concederá un tiro libre, córner corto o penal tal como se especifica en otros puntos del Reglamento.**

13.8 Tomando un penal:

- a - El tiempo y el juego se detienen cuando es otorgado un tiro penal.
- b - Todos los jugadores en el campo, menos el jugador que toma el tiro penal y el jugador que lo defiende, deben ubicarse fuera de la mitad del campo donde el tiro penal es tomado y no deben influenciar el tiro.
- c - La pelota es ubicada en el punto penal.
- d - El jugador que toma el tiro debe ubicarse detrás y a distancia de juego de la pelota antes de comenzar el tiro.
- e - El jugador que defiende el tiro debe estar con los dos pies en la línea de gol y no debe abandonarla o mover sus pies antes de que la pelota sea jugada.
- f - Si el jugador que defiende el tiro es un arquero o jugador con privilegios de arquero, debe vestir el casco protector; si el jugador que defiende el tiro esta tomando parte del juego como jugador de campo, solamente puede utilizar una máscara facial como equipo protector.  
**Si el equipo que defiende el tiro optó por jugar solamente con jugadores de campo, y no realizar una sustitución por un arquero o un jugador con privilegios de arquero para defender el penal, el defensor solamente podrá utilizar su palo para detener el tiro.**
- g - Se hace sonar el silbato cuando el tirador y el jugador que defiende el tiro están listos para tomar el penal.
- h - El jugador que toma el tiro penal, no debe ejecutarlo hasta que suene el silbato  
**Tanto el atacante como el arquero no deben demorar la realización del penal.**
- i - El jugador que toma el tiro no podrá amagar al jugar la pelota.
- j - El atacante para tomar el tiro debe empujar, hacer un flick o cucharear la pelota y es permitido levantarla a cualquier altura.  
**No está permitido utilizar la arrastrada para un penal.**
- k - El jugador que tire el penal debe jugar la pelota solamente una vez y no podrá acercarse de nuevo a la pelota o al jugador que defiende el tiro.

13.9 El penal es completado cuando:

- a - Un gol es anotado u otorgado.
- b - La pelota queda detenida dentro del círculo o alojada en el equipo del arquero, es tomada por el arquero o jugador con privilegios de arquero, o va fuera del círculo.

13.10 Por una infracción durante la ejecución de un penal:

- a - Si el penal es ejecutado antes de que suene el silbato y se marca un gol: **el penal deberá ejecutarse nuevamente.**
- b - Si se ejecuta el penal antes de que suene el silbato y no se marca gol: **se concederá un tiro libre a la defensa.**
- c - Por cualquier otra infracción del jugador que ejecuta el penal: **se concederá un tiro libre a la defensa.**
- d - Por cualquier falta del jugador que defiende el penal incluyendo mover uno de sus pies antes de que se juegue la pelota: **el penal deberá ejecutarse nuevamente.**  
**Si el jugador que defiende el penal evita que se marque un gol pero ha movido uno de sus pies antes de que se juegue la pelota, este jugador debe ser amonestado (tarjeta verde) y para cualquier otra falta posterior debe ser suspendido (tarjeta amarilla).**  
**Si se marca gol, aunque se haya cometido una falta por parte del jugador que defiende el penal, el gol ha de concederse.**
- e - Por una falta del jugador del equipo defensor y que no se marque gol: **el penal deberá ejecutarse nuevamente.**



A.A.A.H.

Asociación Argentina de Árbitros  
de Hockey sobre Césped y Pista

- f - Por una infracción de un jugador del equipo atacante distinto del que lanza el penal se marca gol: **el penal deberá ejecutarse nuevamente.**

#### 14. PENALIDADES PERSONALES

14.1 Por una falta, el jugador que la comete puede ser:

- a - Avisado (indicado con palabras).
- b - Advertido (indicado con una tarjeta verde).
- c - Suspendido temporariamente por un mínimo de 2 (dos) minutos de tiempo de juego (indicado con una tarjeta amarilla).

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

- d - Suspendido de forma permanente del partido en disputa (indicado con una tarjeta roja).  
**Por cada suspensión permanente, el equipo al que pertenece el jugador jugará lo que resta del partido con un jugador menos.**

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

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





## ARBITRAJE

### 1. OBJETIVOS

- 1.1 Arbitrar es una manera desafiante, pero gratificante de participar en el juego.
- 1.2 Los árbitros contribuyen al juego:
  - a - Ayudando a levantar el estándar del juego a niveles más altos, asegurándose que los jugadores respeten las reglas.
  - b - Asegurando que el juego se llevara a cabo dentro del espíritu correcto.
  - c - Ayudando a que los jugadores, público y otros disfruten más del juego
- 1.3 Estos objetivos se cumplen si los árbitros son:
  - a - Consistentes: los árbitros mantendrán el respeto de los jugadores siendo consistentes.
  - b - Justos: las decisiones deben tomarse con un sentido de justicia e integridad.
  - c - Preparados: no importa cuanta experiencia tenga un árbitro, es importante que se preparen en forma intensa para cada partido.
  - d - Concentrados: la concentración debe mantenerse todo el tiempo, nada puede distraer a un árbitro.
  - e - Accesibles: un buen entendimiento de las reglas debe combinarse con una buena relación con los jugadores.
  - f - Ser mejores: los árbitros tienen como objetivo mejorar con cada uno y todos los partidos.
  - g - Naturales: un árbitro debe ser él mismo en todo momento y no imitar a otra persona.
- 1.4 Los árbitros deben:
  - a - Tener conocimiento de las Reglas de Hockey, pero recordar que el espíritu de la Regla y el sentido común deben gobernar la interpretación.
  - b - Apoyar y animar las jugadas habilidosas, tratar rápida y firmemente las infracciones y aplicar las penalidades apropiadas.
  - c - Establecer el control y mantenerlo a través de todo el partido.
  - d - Utilizar todas las herramientas de control válidas.
  - e - Aplicar la regla de la ventaja como mejor sea posible para ayudar a un juego abierto y fluido sin perder el control.

### 2. APLICANDO LAS REGLAS

- 2.1 Proteger el juego habilidoso y penalizar las infracciones:
  - a - La gravedad relativa de una infracción debe identificarse e infracciones serias como peligrosas o jugadas ásperas deben penalizarse anticipada y firmemente en un partido.
  - b - Las infracciones intencionales deben penalizarse firmemente.
  - c - Los árbitros deben demostrar que si los jugadores cooperan, el juego habilidoso será protegido y el partido será interrumpido sólo cuando sea necesario para una conducta apropiada.
- 2.2 Ventaja:
  - a - No es necesario que todas las faltas sean sancionadas, cuando ningún beneficio es ganado por el que la sufre; las interrupciones innecesarias para el flujo del partido, causan indebido retraso e irritación en los jugadores.
  - b - Cuando las reglas son rotas, un árbitro debe aplicar la ventaja si esto es lo más beneficioso para el equipo que la sufre.
  - c - La posesión de la pelota no significa automáticamente que es una ventaja, para aplicar una ventaja, el jugador/equipo con la pelota debe poder desarrollar su juego.
  - d - Después de decidir dar una ventaja, una segunda oportunidad no debe ser dada para revertir la penalidad original.
  - e - Es importante anticiparse al flujo del partido, observar la próxima acción del momento y ser consistente de desarrollos potenciales en el partido.
- 2.3 Control:
  - a - Las decisiones deben tomarse rápida, positiva, clara y consistentemente.
  - b - Una decisión estricta al comienzo del juego, normalmente será importante para que no se repita la infracción.





- c - No es aceptable de parte de los jugadores abusar de los oponentes, árbitros u otros oficiales técnicos verbalmente o a través del idioma del cuerpo y actitud. Los árbitros deben tratar firmemente con el abuso de esta clase y en las circunstancias apropiadas emitir una prevención, advertencia (la tarjeta verde), o suspensión temporaria (la tarjeta amarilla) o permanente (la tarjeta roja). Las prevenciones, advertencias y suspensiones pueden darse de modo aislado o en combinación con otra penalidad.
- d - Las prevenciones pueden darse a jugadores en la proximidad íntima sin detener el partido.
- e - Es posible, aunque no se alienta a los árbitros a hacerlo, que un jugador reciba 2 (dos) tarjetas verdes o 2 (dos) tarjetas amarillas por diferentes infracciones en el mismo partido, pero cuando una infracción por la cual una tarjeta fue otorgada se repite, la misma tarjeta no debe ser usada de nuevo y una penalidad más severa debe ser otorgada.
- f - Cuando se otorga una segunda tarjeta amarilla, el período de suspensión debe ser significativamente más largo que la primera suspensión.
- g - Debe ser clara la diferencia entre la duración de la suspensión de una tarjeta amarilla por una falta menor y la duración por una más seria y/o una infracción física.
- h - Cuando un jugador utiliza una conducta intencionalmente de una manera seria hacia otro jugador, árbitro u otro oficial del partido la tarjeta roja debe mostrarse inmediatamente.

2.4 Penalidades:

- a - Una gama amplia de penalidades está disponible.
- b - Dos penalidades pueden usarse juntas para tratar con las malas o persistentes infracciones.

**3. LAS HABILIDADES ARBITRANDO**

3.1 Las principales áreas de habilidad arbitrando son:

- a - Preparación para el partido.
- b - Cooperación.
- c - Movilidad y posicionamiento.
- d - Uso del silbato.
- e - Señalización.

3.2 Preparación:

- a - Los árbitros deben prepararse exhaustivamente para cada partido y llegar con tiempo a la cancha.
- b - Antes del comienzo del partido, ambos árbitros deben chequear las marcas de la cancha, los arcos y cualquier equipamiento de juego o de la cancha que sea peligroso.
- c - Los dos árbitros deben vestir colores similares el uno del otro, pero diferente a la de ambos equipos.
- d - Debe llevarse vestimenta apropiada a las condiciones climáticas existentes.
- e - El calzado debe satisfacer las condiciones del campo y debe ayudar a la movilidad.
- f - El equipamiento de los árbitros incluye una copia del reglamento actual, un sonoro y distinguido silbato, un reloj cronómetro, tarjetas de penalidades personales y material para anotar los detalles del partido.

3.3 Cooperación:

- a - Un buen equipo de trabajo y cooperación entre los árbitros es esencial.
- b - Previo al partido, los árbitros deben discutir y acordar como van a trabajar juntos para asistirse. El contacto visual entre los árbitros debe practicarse y mantenerse.
- c - Los árbitros deben tomar responsabilidades y estar preparados para asistir cuando el otro colega lo necesite o tenga dificultades de ver ciertas partes del campo. Si fuera necesario y la movilidad es buena, el árbitro debe estar preparado para cruzar la línea central y aproximarse en la mitad del campo de su colega para asistirlo. Esto ayuda a reasegurar a los jugadores que las decisiones son correctas.
- d - Un registro escrito de goles anotados y tarjetas emitidas deben ser guardadas por los árbitros y confirmadas al final del partido.

3.4 Movilidad y posicionamiento:

- a - Los árbitros deben ser móviles para poder ubicarse en las posiciones apropiadas a lo largo del partido.



- b - Los árbitros estáticos no pueden ver el juego claramente para tomar las decisiones correctas en todo momento.
- c - Los árbitros móviles y bien posicionados pueden concentrarse bien en el flujo del partido y en las decisiones que necesitan ser tomadas.
- d - Cada árbitro opera principalmente por la mitad del campo con la línea del centro a su izquierda.
- e - En general, la posición más conveniente para árbitros es delante de y en el derecho del equipo atacante.
- f - Para el juego entre la línea central y el círculo, los árbitros deben posicionarse cerca de su tabla lateral.
- g - Cuando el juego está en el círculo, los árbitros deben moverse más allá del campo fuera de la tabla lateral y cuando sea necesario, en el propio círculo para ver las infracciones importantes y juzgar si el tiro al arco es legítimo.
- h - Para los córners cortos y después de que la pelota salga del campo, los árbitros deben tomar una posición con la cual tengan una visión clara para todas las acciones potenciales.
- i - Para los penales, los árbitros deben posicionarse detrás y a la derecha del jugador que tome el tiro de penal.
- j - Los árbitros no deben permitir que su posicionamiento interfiera con la fluidez del juego.
- k - Los árbitros deben estar de frente a los jugadores todo el tiempo.

### 3.5 Uso del silbato:

- a - El silbato es la manera con la cual el árbitro se comunica con los jugadores, con el otro árbitro y con las otras personas involucradas con el partido.
- b - El silbato debe hacerse sonar con decisión y con el suficiente sonido para que todos los involucrados en el partido puedan oírlo. Este no tiene que ser extenso todas las veces.
- c - El tono y duración del silbato debe variar para comunicar la seriedad de la infracción del jugador.

### 3.6 Señalización:

- a - Las señas debe ser claras y mantenerse bastante tiempo para ayudar y asegurar que todos los jugadores y el otro árbitro estén al tanto de las decisiones.
- b - Solo deben utilizarse las señales oficiales.
- c - Es preferible estar quieto al momento de realizar las señas.
- d - La dirección de las señas no deben cruzar el cuerpo
- e - Es una mala práctica dejar de mirar a los jugadores cuando una seña o decisión es tomada; más allá de perder de vista una infracción, la concentración puede perderse, o esto puede indicar una falta de confianza.

## 4. SEÑALES

### 4.1 Tiempo:

- a - Comenzar el tiempo: **Mirar hacia el otro árbitro con un brazo extendido en el aire.**
- b - Detener el tiempo y tiempo fuera: **Mirar al otro árbitro y hacer una forma de T con las dos manos, frente al pecho.**
- c - Detener el tiempo en cualquier otro momento: **Mirar al otro árbitro y cruzar los brazos completamente extendidos a la altura de las muñecas por sobre la cabeza.**
- d - Quedan dos minutos de juego: **Levantar ambas manos en el aire marcando con los dos dedos índices.**
- e - Queda un minuto de juego: **Levantar una mano en el aire marcando con un dedo índice.**

**Después que una señal de tiempo ha sido aceptada ninguna otra señal es necesaria.**

- 4.2 Bully: **Mover las manos alternadamente hacia arriba y abajo enfrente del cuerpo con las palmas enfrentadas.**



A.A.A.H.

Asociación Argentina de Árbitros  
de Hockey sobre Césped y Pista

- 4.3 Bocha fuera de campo:
- a - Por la línea lateral: **Indicar la dirección del tiro con un brazo elevado horizontalmente.**
  - b - Por la línea de fondo por un atacante: **Mirar hacia el centro del campo, y extender ambos brazos horizontalmente hacia los lados.**
  - c - Por la línea de fondo, sin intención por un defensor: **Apuntar con un brazo hacia la bandera del córner más cercana a donde la pelota ha cruzado la línea de fondo.**
- 4.4 Gol anotado: **Apuntar con ambos brazos horizontalmente hacia el centro del campo.**
- 4.5 Conducta de juego:

**Las señales para las infracciones por conducta de juego deben ser hechas solo si hay dudas acerca de las decisiones.**

- a - Juego peligroso: **Poner un antebrazo en diagonal delante del pecho.**
  - b - Mala conducta y/o mal comportamiento: **Detener el juego y realizar un movimiento de calma, moviendo ambas manos lentamente hacia arriba y abajo con las palmas mirando hacia abajo frente del cuerpo.**
  - c - Pie: **Elevar la pierna mínimamente y tocarla con la mano cerca del tobillo o pie.**
  - d - Bocha elevada: **Elevar las palmas de las manos, enfrentadas, horizontalmente frente del cuerpo, con una palma a 15 cm. de la otra.**
  - e - Obstrucción: **Mantener los antebrazos cruzados, delante del pecho.**
  - f - Obstrucción de terceros: **Abrir y cerrar los antebrazos cruzados delante del pecho en forma alternada.**
  - g - Obstrucción de palo: **Mantener un brazo elevado horizontalmente a medio camino ente vertical y horizontal hacia fuera y hacia abajo frente del cuerpo, y tocar el antebrazo con la otra mano.**
  - h - Distancia de 3 (tres) metros: **Extender un brazo en el aire, y mostrar la mano abierta con los dedos extendidos.**
- 4.6 Penalizaciones:
- a - Ventaja: **Extender un brazo en forma alta desde el hombro en dirección en la cual el equipo beneficiado ataca.**
  - b - Tiro libre: **Indicar la dirección con un brazo elevado horizontalmente.**
  - c - Tiro libre progresado hasta 5 (cinco) metros: **Elevar un brazo verticalmente con el puño cerrado.**
  - d - Córner corto: **Apuntar con ambos brazos horizontalmente hacia el arco.**
  - e - Penal: **Apuntar con un brazo al punto del penal y con el otro hacia arriba en el aire. Esta señal indica también la detención del reloj.**



## ESPECIFICACIONES SOBRE EL CAMPO DE JUEGO Y EL EQUIPAMIENTO

### 1. CANCHA Y EQUIPAMIENTO

- 1.1 La cancha es rectangular, de 44 metros de largo limitando tablas laterales y de 22 metros de ancho limitando la línea de fondo.

**Se recomienda enfáticamente el uso de una cancha de medidas completas, pero una cancha de menores dimensiones puede ser especificada por regulaciones nacionales o locales. La medida mínima de una cancha es de 36 metros de largo, y 18 metros de ancho.**

**Se recomienda una mínima "área de escape" de 3 (tres) metros detrás de las líneas de fondo y 1 (un) metro al costado de las líneas laterales**

- 1.2 Marcas:

a - Ninguna otra marca que no sean las descriptas en esta Regla pueden estar marcadas sobre la superficie de juego.

**Si el hockey sobre pista se jugara sobre una superficie marcada con líneas para otros deportes que no puedan quitarse con facilidad, las marcas deben ser de un color diferente.**

b - Las líneas son de 50 mm. de ancho y deben marcarse claramente a lo largo de su longitud entera.

c - Las líneas de fondo y todas las marcas que se encuentren entre ellas y las tablas laterales son parte del campo.

d - Todas las marcas debe ser de un color contrastante con la superficie de juego.

- 1.3 Las tablas laterales del campo de juego:

a - Marcan en perímetro longitudinal del campo de 36 a 44 metros.

b - Son la base de un cuadrado de 100 mm. de ancho.

c - La superficie vertical enfrentada al campo es inclinada por 10 mm. hacia el campo.

**Las tablas laterales deben ser de madera o de un material que presente propiedades físicas similares. Ellas no deben tener montajes o soportes que fueran peligrosos para los jugadores o los árbitros.**

- 1.4 Las líneas y otras marcas:

a - Líneas de fondo: de 18 a 22 metros de longitud.

b - Líneas de gol: las partes de las líneas de fondo entre los postes de los arcos.

c - Línea central: atraviesa la mitad del campo.

d - Líneas de 300 mm. de largo son marcadas dentro del campo sobre cada línea de fondo en ambos lados de los arcos a 6 (seis) metros del borde exterior del poste del arco más cercano, como medida más lejana entre los bordes de cada línea.

e - Líneas de 150 mm. de largo son marcadas fuera del campo sobre cada línea de fondo a 1,50 metros desde el medio de la línea de fondo, como medida más cercana entre los bordes de estas líneas.

f - El punto del penal tiene 100 mm. de diámetro y está marcado en frente del medio de cada arco con el centro de cada punto a 7 (siete) metros desde el borde interno de la línea de gol.

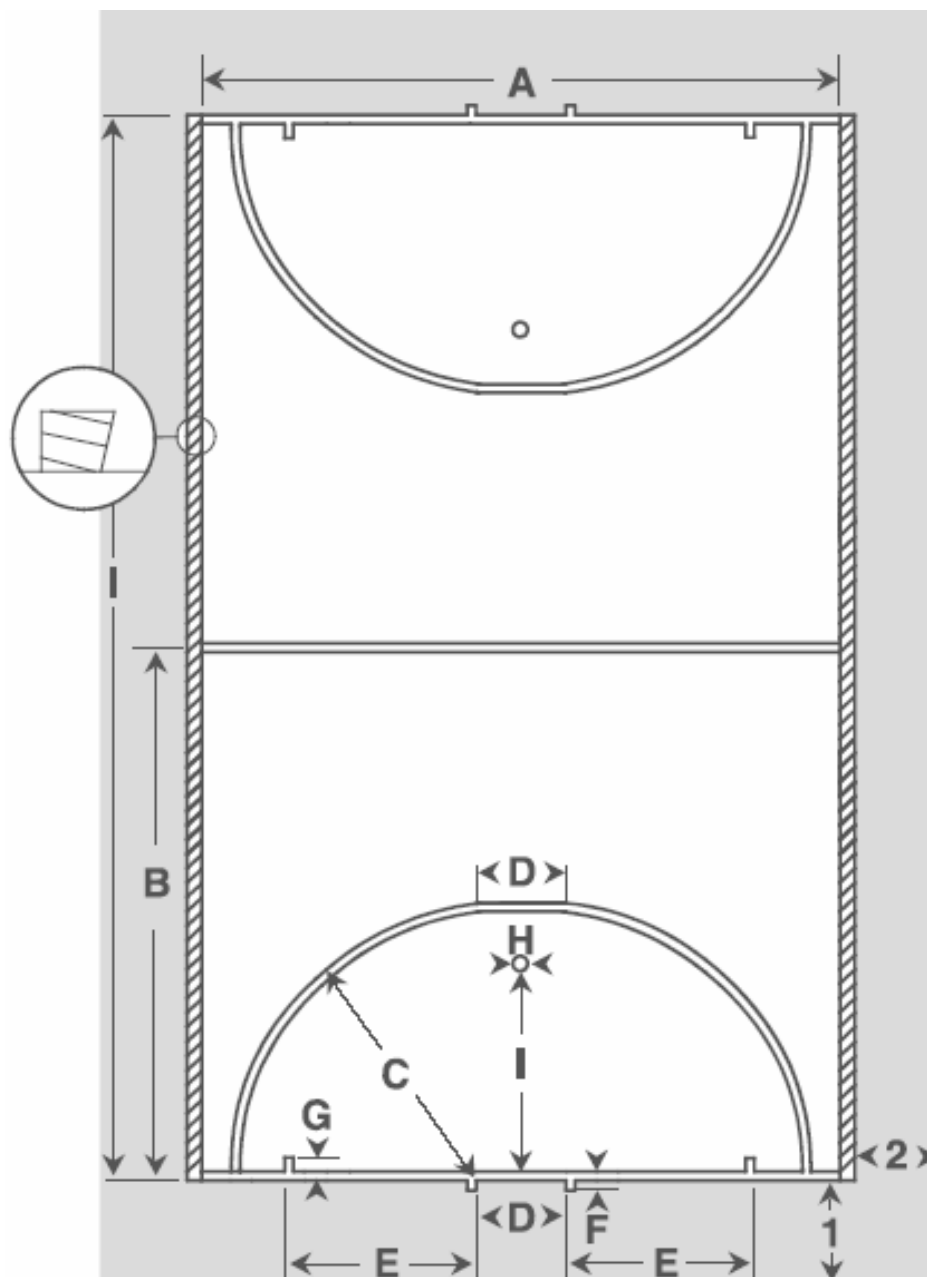
- 1.5 Círculos:

a - Líneas de 3 (tres) metros de largo y paralelas a las líneas de fondo son marcadas dentro de la cancha con su medio en línea con el medio de las líneas de fondo; la distancia desde el borde externo de la línea de 3 (tres) metros al borde externo de la línea de fondo es de 9 metros.

b - Estas líneas son continuadas sin interrupción hacia los arcos en ambas direcciones hasta encontrarse con las líneas de fondo en forma de cuartos de círculo con sus centros delante de la esquina interna del poste más cercano.

c - Las líneas de 3 (tres) metros y los arcos están involucrados con las líneas circulares; el espacio encerrado por estas líneas, incluyendo las propias líneas, pertenecen al círculo.

Figura 1: Campo de Juego



Dimensiones del Campo de Juego

Código	Metros	Código	Metros
A	mínimo 18 máximo 22	G	0.30
B	mínimo 18 máximo 22	H	0,1
C	9	I	7
D	3		
E*	6.03	1	mínimo 3
F*	0.15	2	mínimo 1

\* Dimensión E es medida de la línea del poste del arco y no del propio poste del arco; la dimensión del poste del arco es 6 (seis) metros.

1.6 Arcos:

- a - Dos postes verticales se unen por uno horizontal que se colocan en el centro de la línea de cada línea de fondo sobre las marcas externas.
- b - Los postes y travesaños son blancos, rectangulares, tienen 50 mm. de ancho y entre 50 mm. y 75 mm. de profundidad.
- c - Los postes no deben sobrepasar verticalmente más allá del travesaño y el travesaño no debe sobrepasar horizontalmente los postes verticales.
- d - La distancia entre los bordes internos de los postes es 3 (tres) metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es 2 (dos) metros.
- e - El espacio fuera del campo, detrás de los postes y el travesaño y limitada por la red tiene un mínimo de 0.80 metros de profundidad en el travesaño y un mínimo de 1 (un) metro de profundidad al nivel del suelo.

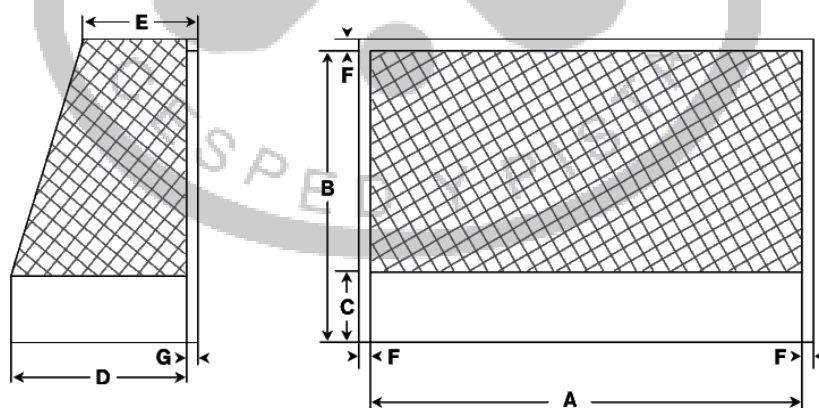
**Las tablas laterales y del fondo del arco no son obligatorias pero si deben aproximarse a las siguientes especificaciones:**

- a - Las tablas laterales son de 0.92 metros de largo y 460 mm. de alto.
- b - Las tablas del fondo son de 3 (tres) metros de largo y 460 mm. de alto.
- c - Las tablas laterales están posicionadas sobre el suelo en ángulo recto a la línea de fondo, colocadas detrás de los postes del arco sin aumentar su anchura.
- d - Las tablas del fondo están posicionadas sobre el suelo en ángulo recto a las tablas laterales y paralelas a las líneas de fondo, y se colocan al final de las tablas laterales.
- e - Las tablas laterales y las de fondo son de un color oscuro en su interior.

1.7 Redes:

- a - El máximo del tamaño de la malla es 45 mm.
- b - La atadura de la parte de atrás de los postes del arco y travesaño tiene intervalos de no más de 150 mm.
- c - Los sobresalientes de las redes deben estar por fuera de las tablas laterales y la tabla de fondo.
- d - Las redes deben estar aseguradas de modo de prevenir que la pelota pase entre la red y los postes del arco, el travesaño, las tablas laterales y las tablas de fondo.
- e - Las redes deben estar tensionadas solo lo necesario para que la pelota no rebote.

**Figura 2 – Arco**



**Medidas del arco**

CODIGO	METROS	CODIGO	METROS
A	3.00	E	mínimo 0.90
B	2.00	F	0.050
C	0.46	G	0.050 to 0.05
D	mínimo 1.20		

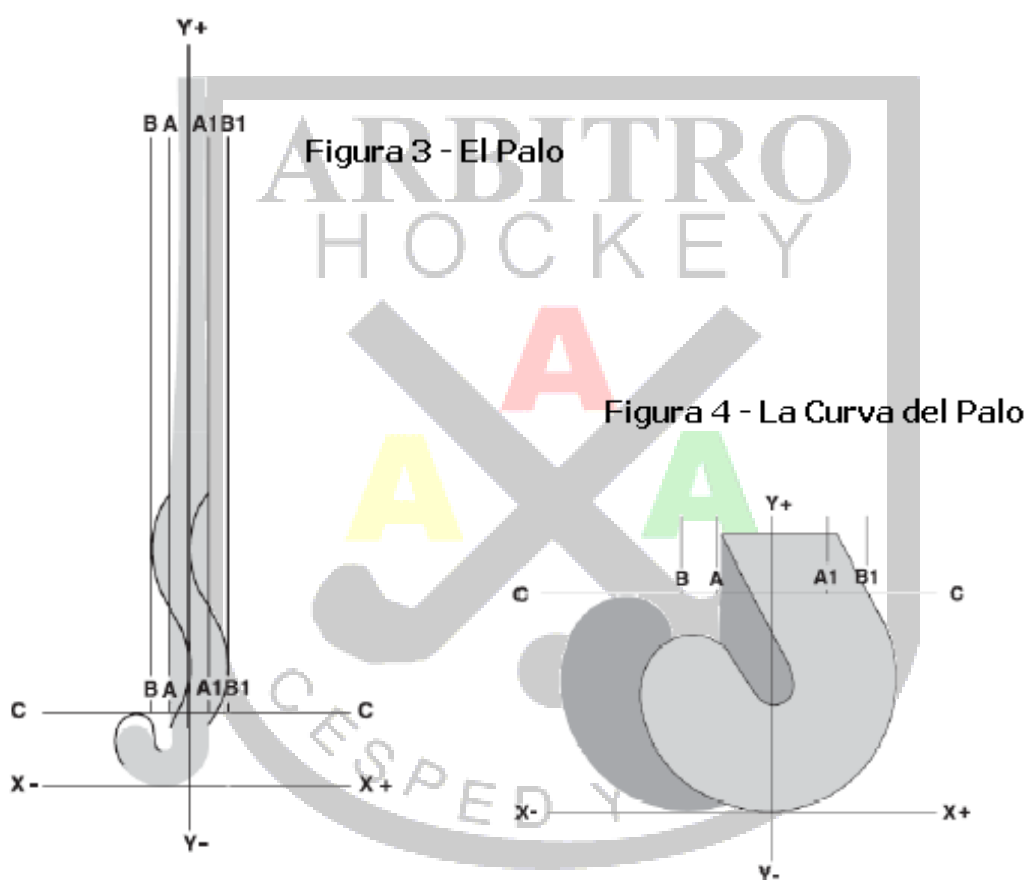
- 1.8 Los bancos y mesa
- a - Un banco para cada equipo es ubicado afuera y a lo largo de uno de los lados del campo.
  - b - Una mesa para el cronometraje es ubicada afuera y en el centro del campo sobre el mismo lado y entre los bancos de los equipos.

**La posición de los bancos y la mesa no debe ser peligrosa para los jugadores y árbitros.**

## 2. PALO

**Todas las medidas fueron hechas, y otras especificaciones determinadas sin coberturas o arreglos adicionales agregados al palo (esto es, con el palo en la forma en que es usado en el campo)**

- 2.1 El palo:
- a - El palo tiene una forma tradicional que deberá ser respetado.
  - b - Ningún mango particular o forma de curva ha sido aceptado, pero ninguna iniciativa de formas extremas o planes fuera de los especificado se permitirá.



- 2.2 Diagramas del palo:
- a - Descripciones y especificaciones en esta regla se relaciona con las figuras 5 y 6.
  - b - El palo comprende dos partes identificables, la empuñadura y la curva.
  - c - El palo se muestra en ambas figuras con la empuñadura en una posición vertical, en perpendicular principal muestra una superficie levemente horizontal (eje x).
  - d - La base curva de la parte inferior del palo se muestra en posición sobre el eje x, que es el comienzo de su longitud vertical (eje y).
  - e - La parte inferior termina en una línea C–C atraído paralelo al eje X, 100 mm. a lo largo del eje Y, en una dirección positiva (hacia el Y+).
  - f - El eje Y es perpendicular al eje X; para los propósitos de la medida el palo se alinea para que el eje Y atravesase el centro de la parte superior de la empuñadura.
  - g - La empuñadura empieza en la línea C–C y continúa en dirección Y+.



2.3 Forma y dimensiones del palo:

- a - El palo entero debe ser liso y no debe tener ninguna parte áspera o afilada.
- b - La empuñadura y la curva debe ser de un lado liso y continuado hasta cruzar la línea C-C.
- c - La curva debe ser una `J` o `U` formándola o puede quedar abierta limitada por la línea C-C.
- d - La curva no limita a lo largo del eje X.
- e - La curva debe ser plana solo en el lado izquierdo de la misma.
- f - El lado jugable plano de la curva del palo y toda su continuación del mismo a lo largo de la empuñadura debe ser liso y en un plano singular sin convexidades ni concavidades por ese plano siendo no más de 4 mm. en cualquier dirección.

**La desviación de la cara jugable de la curva del palo es testeada colocando una medida de profundidad puntiaguda normal. La profundidad de curvatura cóncava debajo del borde recto no debe exceder los 4 mm.; la suma de profundidades debajo del borde recto a los bordes del palo no debe exceder los 8 mm.**

- g - El eje Y es perpendicular al eje X; para propósitos de medida el palo es alineado para que el eje Y pase por el centro de la cima del mango.
- h - Inclusive cualquier agregado adicional utilizado, el palo debe poder atravesar un anillo con un diámetro interior de 51 mm.
- i - Las líneas A - A y A1 - A1 en los diagramas son de 51 mm. separadamente paralelas a y equidistantes al eje Y.
- j - Las líneas A - A y B1 - B1 son de 20mm de A - A y A1 - A1 respectivamente.
- k - Está permitido para la empuñadura una inclinación o curvatura para destacarse más allá de la línea A - A una vez solo a lo largo de la longitud del eje Y, a él limita la línea B - B al máximo.
- l - Cualquier curvatura a lo largo de la longitud del palo (el rastro o inclinación) debe tener un perfil liso continuo a lo largo de la longitud entera, debe ocurrir a lo largo del lado de la cara o la parte de atrás del palo pero no ambos y se limita a una profundidad de 25 mm.

**Una forma de testear el rastro o la inclinación es probado usando una cuña puntiaguda que es de 25 mm. de la base llana. El palo se pone en una superficie llana. La cuña no debe pasar completamente bajo el palo en cualquier lugar a lo largo de su longitud.**

2.4 El lado jugable del palo:

- a - El lado jugable y los bordes de ese lado son mostrados en el diagrama.
  - b - Los bordes y el lado no jugable deben ser redondeados y deben tener un continuo perfil liso.
- Los jugadores deben ser conscientes que los fabricantes pueden negarse a reemplazar palos que han estado rotos o se han dañado como consecuencia de usar el borde del palo para pegarle a la pelota porque muchos palos no se han fabricado para usarlos de ese modo.**

2.5 El peso total del palo no puede exceder los 737 gramos.

2.6 La velocidad de la pelota no debe exceder el 98% de la velocidad de la cabeza del palo, bajo condiciones de prueba.

**La velocidad de la pelota está determinada por una serie de 5 pruebas en una velocidad del palo de 80 Km/hora en un simulador de un laboratorio aprobado por la FIH. La velocidad de la pelota es calculada por el tiempo que la pelota tarda en pasar por dos puntos de la medición y se expresa como una porción a la velocidad del palo especificada.**

**Son usadas pelotas aprobadas por la FIH.**

**La prueba se llevó a cabo bajo condiciones prevalentes del laboratorio de una temperatura de 20° C y una humedad de aproximadamente el 50%.**

2.7 Materiales:

- a - El palo y las posibles adiciones pueden hacerse o contener cualquier material que no sea metal o componentes metálicos con el fin de que no sea peligroso o cause daño.
- b - La aplicación de cintas y resinas con tal de que la superficie del palo permanezca lisa y que conforme las especificaciones del palo.

2.8 La FIH se reserva el derecho de prohibir cualquier palo que, bajo la opinión de la Junta de Reglas de Hockey, sea inutilizable o probablemente tenga un impacto perjudicial para jugar el juego.



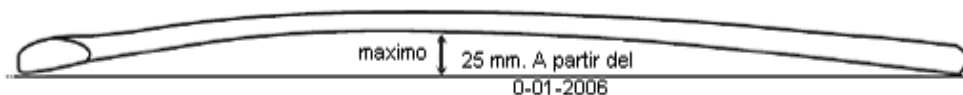


Figura 5 - Curvatura del Palo

### 3. PELOTA

#### 3.1 La pelota:

- a - Esférica
- b - Tiene una circunferencia de entre 224 mm. y 235 mm.
- c - Peso: mínimo 156 gramos, máximo 163 gramos.
- d - Está realizada de cualquier material y de un color blanco (o algún color que contraste con la superficie de juego).
- e - Es dura, lisa pero permite costuras y hendiduras.

### 4. EQUIPAMIENTO DEL ARQUERO

#### 4.1 Protectores de manos:

- a - Cada uno tiene un ancho máximo de 228 mm. y una longitud de 355 mm.
- b - No debe tener ningún adicional para retener el palo cuando el palo no es sostenido por la mano.

#### 4.2 Protectores de piernas: cada uno tiene un ancho máximo de 300 mm.

***Las dimensiones de los protectores de las manos y piernas del arquero son medidas moderadas usando las dimensiones interiores pertinentes.***

