



## REGLAMENTO SEVEN A SIDE 2011

### CONTENIDO

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

### JUGANDO EL JUEGO

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

### ARBITROS

1. Objetivos.....	16
2. Aplicando las Reglas.....	16
3. Habilidades de los árbitros.....	17
4. Señales.....	18

### ESPECIFICACIONES SOBRE LA CANCHA 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 9 (nueve) personas compuesto de un máximo de 7 (siete) jugadores en la cancha y hasta 2 (dos) 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 de campo con privilegios de portero**

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 (40 metros).

### **Línea de gol**

La línea de fondo entre los postes del arco.

### **Líneas laterales**

Las líneas longitudinales del perímetro (55 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.

### **Area de 18 metros**

El área incluye el campo de juego después de cruzar la línea de 17.90 metros hacia cada línea de fondo y entre las líneas laterales.

### **Jugando la pelota**

Parando, desviando o moviendo la pelota con el palo.

### **Golpe**

Para golpear la pelota se utiliza un movimiento oscilante del palo hacia la pelota.

### **Empujar**

Mover la pelota a lo largo del suelo 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 suelo.

### **Flick**

Empujar la pelota para que esta se levante del suelo.

### **Cucharear**

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

### **Derecho**

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

### **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.**



A.A.A.H.

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

---

**Distancia de juego**

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

**Quite**

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

**Infracción**

Una acción contraria a las Reglas penalizada por un árbitro.





A.A.A.H.

Asociación Argentina de Árbitros  
de Hockey sobre Césped y Pista

## JUGANDO EL JUEGO

### 1 - CAMPO DE JUEGO

- 1.1 El campo es rectangular, y tiene 55.00 mts. de largo y 40.00 mts. de ancho.
- 1.2 Las líneas laterales marcan los perímetros largos del campo, y las de fondo marcan los perímetros cortos del mismo.
- 1.3 Las líneas de gol están en la 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 líneas conocidas como 18 mts., están marcadas cruzando el campo a lo ancho a 17.90 mts. de las líneas de fondo.
- 1.6 El círculo mantiene la medida de la cancha normal.
- 1.7 Las áreas referidas a los círculos están marcadas dentro del campo alrededor de los arcos y enfrente al centro de las líneas de fondo.
- 1.8 El punto del penal tiene un diámetro de 150 mm. y está marcado en frente del centro de cada arco con su centro a 6.40 mts. desde el borde interno de la línea de gol.
- 1.9 Todas las líneas son de 7.5 cm. de ancho y estas forman parte del campo de juego.
- 1.10 Los banderines del córner deben tener un poste de entre 1.20 y 1.50 mts. de altura y están situados en cada esquina del campo.
- 1.11 Los arcos están dispuestos fuera del campo en el centro y tocando las líneas de fondo.

### 2 - COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

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

**Si un equipo tiene mayor cantidad de jugadores que los permitidos en el campo, el tiempo será detenido para corregir esta situación. Una penalidad personal se deberá otorgar contra el capitán del equipo involucrado. Las decisiones tomadas con anterioridad a la corrección de esta situación no podrán ser cambiadas.**

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

- 2.2 Podrán inscribirse hasta 9 (nueve) jugadores por equipo, pudiendo realizar todos los cambios en cualquier momento del partido. Un equipo no podrá comenzar a jugar con menos de 4 (cuatro) jugadores y no podrá tener más de siete en el campo, al momento del juego.

**Un jugador no podrá jugar, en dos equipos de la misma categoría.**

**En los torneos de 2 (dos) días la lista de buena fe es de 11 (once) jugadores.**

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

**Cada equipo puede jugar con:**

- a - **Un arquero, vistiendo una remera de diferente color y un equipo completo de protección, compuesto por al menos un casco protector, pads, kickers; las Reglas se refieren a este jugador como arquero, o**
- b - **Un arquero, con privilegios de arquero, utilizando una remera de diferente color y un casco protector, (pero no pads, kickers o algún otro equipamiento para la protección del arquero) mientras se encuentra defendiendo su mitad de campo; debe utilizar casco protector cuando defiende 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 o viste una remera de diferente color; ningún jugador debe utilizar casco protector excepto una máscara facial cuando defienden 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.**

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



A.A.A.H.

Asociación Argentina de Árbitros  
de Hockey sobre Césped y Pista

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

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

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

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

**Si el arquero o jugador 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 después que el mismo ha dejado el campo.
- d - No se permite la sustitución de jugadores suspendidos mientras dure la suspensión.
- e - Una vez completado el período de suspensión, el jugador suspendido puede ser sustituido sin reingresar al campo.
- f - Los jugadores de campo deben ingresar o salir del campo, a los efectos de una sustitución, a una distancia de no más de 3 (tres) metros de la línea central, en un lado del campo convenido con los árbitros.
- g - El tiempo será detenido para la sustitución del arquero vistiendo equipamiento protector completo, pero no para otras sustituciones.

**El tiempo se detiene brevemente para permitir al arquero vistiendo equipamiento protector completo tomar parte de una sustitución.**

**El período de tiempo detenido no será extendido para que el arquero se quite o se coloque equipamiento protector como parte de una sustitución, incluyendo a un arquero lesionado o suspendido.**

**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 se coloca o se quita el equipamiento protector.**

- 2.4 Los jugadores que dejan la cancha para el tratamiento de una lesión, el refrescarse, para cambiar el equipo o por otra razón que no sea una sustitución, pueden reingresar al campo solo 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 de la cancha 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 designado como capitán.
- 3.2 Un capitán sustituto deberá ser nombrado cuando el capitán original sea suspendido.
- 3.3 Los capitanes deben vestir una banda en un brazo como distintivo o una distinción similar en el brazo superior u hombro.
- 3.4 Los capitanes son responsables del comportamiento de todos los jugadores de su equipo y de asegurar que las sustituciones de jugadores en su equipo se realicen correctamente.

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



#### 4 - JUGADORES, VESTIMENTA Y EQUIPOS

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

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, y el jugador involucrado debe comprender las posibles implicaciones de jugar con esa condición médica.**
- **Tienen permitido utilizar una máscara blanda, transparente o de color blanco, o en su defecto, de un color oscuro liso que ajuste perfectamente a la cara, para defender un córner corto o un penal, mientras se encuentren dentro del círculo que están defendiendo.**
- **Los jugadores que no sean jugadores con privilegios de arquero no tienen permitido utilizar protección facial (máscara facial, o cualquier otro protector en la cabeza) bajo ninguna otra circunstancia.**

4.3 Los arqueros y los jugadores con privilegios de arquero deben utilizar una ropa de color diferente a la de ambos equipos.

**Un arquero (utilizando equipo protector completo) debe 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, guantes, pads y kickers.**

4.5 Un jugador con privilegios de arquero debe utilizar un casco protector cuando se encuentra dentro del área de 18 metros que defiende; y debe utilizar el casco protector para defender 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).

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





## 5 - JUEGO Y RESULTADO

- 5.1 El torneo se desarrollará en zonas clasificatorias, los ganadores de las zonas jugarán por eliminación directa hasta llegar a consagrar un campeón por categoría.
- 5.2 En la zona clasificatoria, los partidos durarán 15 (quince) minutos corridos, sin cambio de arcos. Se darán 5 (cinco) minutos de tolerancia, al cabo del cual se dará por perdido el partido al equipo que no se presente en el horario en la cancha asignada.
- 5.3 Los clasificados jugarán por eliminación directa con 2 (dos) tiempos de 10 (diez) minutos, con cambio de arco. Si termina empatado el partido, el desempate es por penales, siendo la primera serie de 3 (tres) penales por equipo, si persiste el empate se tirará 1 (un) penal por equipo hasta que haya un ganador. Los ejecutantes no se repiten hasta tanto no hayan tirado todos los jugadores (incluyendo al arquero) que hayan finalizado el encuentro.
- 5.4 Los partidos finales tendrán una duración de 30 (treinta) minutos en dos tiempos de 15 (quince) minutos cada uno. Si hay empate se jugará a gol de oro en 2 (dos) tiempos de 5 (cinco) minutos cada uno. De persistir la igualdad se procederá a la definición por penales, siendo la primera serie de 3 (tres) penales por equipo, si persiste el empate se tirará 1 (un) penal por equipo hasta que haya un ganador. Los ejecutantes no se repiten hasta tanto no hayan tirado todos los jugadores (incluyendo al arquero) que hayan finalizado el encuentro.
- 5.5 Las planillas a utilizarse en el Torneo deberán ser retiradas en la Mesa de Control por el responsable del Club, previo a cada partido que se dispute. Las mismas deberán ser entregadas al árbitro antes de comenzar el partido. Una vez finalizado el encuentro, ambas planillas deberán entregarse en la Mesa de Control, por el equipo ganador. En las planillas deberá constar el número de camiseta y número carnet de cada jugador. Inmediatamente de concluir el partido, los árbitros deberán colocar el resultado y cualquier eventualidad ocurrida en el transcurso del mismo.
- 5.6 Toda duda que surja respecto a la interpretación de este Reglamento o puntos no contemplados en él, serán resueltos por el Comisario Deportivo, designado por la Asociación.
- 5.7 Los árbitros deberán completar el resultado del partido, dejando constancia de los jugadores sancionados, si los hubiere, como cualquier anomalía que se produjera durante o después del partido.
- 5.8 En caso de expulsión, el árbitro tomará todos los datos del jugador, los que acompañará en su informe al Tribunal de Disciplina y el jugador deberá presentar su carnet dentro de los dos días hábiles posteriores a la disputa del partido en la Asociación.

## 6 - COMIENZO Y REANUDACION DEL JUEGO

- 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 que 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 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 los 15 (quince) 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 15 (quince) 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 DEL CAMPO DE JUEGO

- 7.1 La pelota está fuera de juego cuando pasa completamente las líneas laterales o las de fondo.
- 7.2 El juego es reiniciado por un jugador del equipo que no fue el último en tocar la pelota, antes de que ésta haya salido del campo.
- 7.3 Cuando la pelota sale por las líneas de costado, el juego es reanudado donde la pelota cruzó dicha línea y se aplican los requisitos para tomar un tiro libre.
- 7.4 Cuando la pelota sale por la línea de fondo y ningún gol fue anotado:
- a - Si fue jugada por un atacante, antes de que saliera, el juego se reanuda con la pelota en los 15 (quince) metros de la línea de fondo y en línea recta a donde la pelota cruzó la línea de fondo. Los procedimientos son los mismos que para un tiro libre.
  - b - Si fue jugada de manera no intencional por un defensor, o desviada por el arquero o un jugador con privilegios de arquero, el juego se reanuda con la pelota sobre la línea lateral, a 3 (tres) metros de la línea de fondo, y del lado más cercano a donde la pelota salió del campo (derecha o izquierda del arco); los procedimientos para los tiros libres se aplican sobre éste.
  - c - Si es jugada de manera intencional por un defensor por su propia línea de fondo, a menos que sea desviada por el arquero o por un jugador 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 esta sin salir del mismo, cruza 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 7 (siete) 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 deben jugar la pelota con el revés del palo.
- 9.6 Los jugadores no deben golpear fuerte la pelota con el canto de derecho del palo.  
**Esto no prohíbe utilizar el canto de derecho del palo en forma controlada en un quite, levantando la pelota por sobre el palo de un oponente, o sobre un arquero, o un jugador con privilegios de arquero que se encuentra acostado sobre el piso o al efectuar un pase largo a través del campo.**  
**El uso del canto de revés del palo se ha determinado como una habilidad técnica y está permitido, sujeto a peligro.**





- 9.7 Los jugadores no deben jugar la pelota con ninguna parte del palo cuando la pelota está sobre la altura del hombro, excepto los defensores, que tienen permitido utilizar el palo para detener o desviar un tiro al 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.**
- 9.8 Los jugadores no deberán jugar la pelota de forma peligrosa, o de manera que lleve a juego peligroso.  
**Una pelota es considerada peligrosa cuando causa una legítima acción evasiva por parte de los jugadores.  
La falta se tomará donde la acción que causó el peligro tuvo lugar.**
- 9.9 Los jugadores no deberán levantar intencionalmente una pelota de una pegada, excepto en un tiro al arco.  
**Una pelota elevada por un golpe debe ser juzgada explícitamente por su intencionalidad. No es una falta elevar la pelota sin intención de un golpe, incluyendo en un tiro libre en cualquier parte del campo, a menos que sea peligroso.  
Si la pelota es elevada sobre el palo o cuerpo de un oponente que se encuentra en el suelo inclusive dentro del círculo, está permitido a menos que se juzgue si es peligroso.  
Los jugadores pueden levantar la pelota con un flick o scoop mientras no sea peligroso.  
Un flick o scoop hacia un oponente que se encuentra dentro de los 3 (tres) metros es considerado peligroso. Si el oponente está corriendo claramente hacia el tiro o hacia el jugador, sin intención de jugar la pelota con su palo, debe ser penalizado por juego peligroso.**
- 9.10 Los jugadores no deberán acercarse a menos de 3 (tres) metros de un oponente que está recibiendo una pelota elevada hasta que haya sido recibida, controlada y está en el suelo.  
**El receptor inicial tiene la prioridad para recibir la pelota. Si no es claro que jugador es el receptor inicial, el jugador del equipo que elevó la pelota, debe dejar al oponente recibirla.**
- 9.11 Los jugadores de campo no deben detener, patear, empujar, levantar, arrojar o llevar la pelota con cualquier parte de sus cuerpos.  
**No siempre es una falta si la pelota pega en el pie, mano o cuerpo del jugador. El jugador sólo comete una falta si intencionalmente utiliza su pie, mano o cuerpo para jugar la pelota, o si se posiciona intencionalmente para detener la pelota de esta manera.  
No es una falta si la pelota golpea la mano que sostiene el palo, si de otra forma la pelota hubiese pegado en el mismo.**
- 9.12 Los jugadores no deben obstruir a un oponente que este tratando de tomar la pelota.  
**Los jugadores obstruyen si:**  
\* **Apoyan la espalda en un oponente.**  
\* **Físicamente interfieren con su cuerpo o palo a un oponente.**  
\* **Cubren la pelota de un quite legítimo, con su palo o cualquier parte del cuerpo.**  
**Un jugador con la pelota puede moverse en cualquier dirección excepto hacia un oponente o hacia una posición entre la pelota y un oponente que se encuentra a distancia de juego de la pelota y está intentando jugarla.  
Un jugador que corre en frente de o bloquea a un oponente que juega legítimamente la pelota para detenerlo, es obstrucción (esta es a la tercera parte u obstrucción a la sombra).  
Esto también se aplica si un atacante corre a través o bloquea defensores (incluyendo al arquero o jugador con privilegios de arquero) cuando un córner corto se está tomando.**
- 9.13 Los jugadores no deben quitar a menos que estén en una posición para jugar la pelota sin contacto del cuerpo.
- 9.14 Los jugadores no deben entrar intencionalmente o correr por detrás del arco que sus oponentes están defendiendo.
- 9.15 Los jugadores no deben cambiar sus palos entre que se otorga y se completa un córner corto o un penal al menos que el palo ya no cumpla las especificaciones.
- 9.16 Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o pieza de equipamiento dentro del campo, a la pelota, o a otro jugador, árbitro o persona.



9.17 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:

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

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

10.2 Un jugador con privilegios de arquero no puede tomar parte del juego fuera de la mitad del campo que defiende, mientras esté utilizando un 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 están defendiendo y tienen el palo en la mano:

- a - Los arqueros que utilizan equipo protector completo tienen permitido usar su palo, pies, kickers, piernas o pads para impulsar la pelota y usar su palo, pies, kickers, piernas, pads o cualquier parte del cuerpo para detener o desviar la pelota en cualquier dirección, incluso por la línea de fondo.

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

- b - Los jugadores con privilegios de arquero tienen permitido usar su palo, pies y piernas para impulsar la pelota y usar su palo, pies y piernas o cualquier parte del cuerpo para detener o desviar la pelota en cualquier dirección, incluso 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.

**Un jugador con privilegios de arquero es considerado un jugador de campo cuando se encuentra fuera del círculo que está defendiendo.**

## 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 responsable primario de las decisiones en una mitad del campo durante el encuentro.

11.3 Cada árbitro es responsable para decidir sobre los tiros 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 de asegurar que el tiempo completo sea jugado y de indicar el final de tiempo para cada mitad y para que se complete un córner corto si una mitad es prolongada.

11.6 Los árbitros usaran el silbato para:

- a - Comenzar y finalizar cada mitad de tiempo.
- b - Comenzar un bully.
- c - Marcar una penalidad.
- d - Comenzar y finalizar un penal.
- e - Indicar un gol.



A.A.A.H.

Asociación Argentina de Árbitros  
de Hockey sobre Césped y Pista

- 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 - Detener el tiempo para la sustitución de un arquero y para recomenzar el partido cuando la sustitución fue completada.
- i - Detener el tiempo por otra razón y recomenzarlo.
- j - Indicar, cuando es necesario, que la pelota ha salido completamente 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 de un equipo haya sido puesto en desventaja por una infracción a las reglas cometida por un oponente.

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

12.2 Un tiro libre es otorgado al equipo oponente:

- a - Por una infracción de un jugador entre las líneas de 18 metros.
- b - Por una falta de un atacante dentro de las líneas de 18 metros que sus oponentes están defendiendo.
- c - Por una falta no intencional de un defensor fuera del círculo pero dentro de área de 18 metros que está defendiendo.

12.1 Un córner corto es otorgado:

- a - Por una infracción de un defensor, dentro de su círculo, que no previene la posibilidad de anotar un gol.
- b - Por una infracción intencional del defensor en el círculo contra un oponente, que no tiene la posesión de la pelota o una oportunidad de jugarla.
- c - Por una infracción intencional del defensor fuera del círculo, pero dentro del área de los 18 metros que están defendiendo.
- d - Por jugar intencionalmente la pelota por la línea de fondo por parte de un defensor.

**Los arqueros 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 - Cuando la pelota queda alojada en las ropas o equipamiento de un jugador mientras se encuentre dentro del círculo que está defendiendo.

12.3 Un penal es otorgado:

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

12.4 Si hubiera otra falta o mala conducta después de que una penalidad haya sido otorgada:

- a - Un tiro libre puede ser progresado hasta 5 (cinco) metros.  
**Un tiro libre para el ataque no podrá ser llevado 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 que primero le fue otorgada la penalidad.

## 13 - PROCEDIMIENTO PARA LAS PENALIDADES

13.1 Ubicación de un tiro libre:

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



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

- b - Un tiro 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 tiro libre otorgado fuera del círculo a la defensa dentro de los 15 (quince) metros de la línea de fondo es tomado hasta 15 (quince) metros de la línea de fondo, en línea con la ubicación de la infracción y paralelo a la línea lateral.
- d - Un tiro libre otorgado dentro del círculo a la defensa es tomado en cualquier lugar dentro del círculo o hasta 15 (quince) metros desde la línea de fondo en línea con la localización de la falta y paralelo a la línea lateral.

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

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

- a - La pelota debe estar quieta.
- b - Los oponentes deben estar al menos a 3 (tres) metros de la pelota.
- c - Cuando un tiro libre es otorgado al equipo atacante, dentro de la mitad del campo 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 o una pegada.
- e - La pelota no debe ser levantada intencionalmente, directamente de un tiro libre.
- f - Si el jugador que toma el tiro 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.
- g - Antes que otro jugador del equipo que toma el tiro libre pueda jugar la pelota, ésta debe moverse al menos 1 (un) metro.
- h - En un tiro libre otorgado al ataque dentro del área de 18 metros, la pelota no deberá jugarse directamente al círculo hasta que haya recorrido al menos 3 (tres) metros, o haya sido tocada por un jugador, de cualquiera de los equipos, que no sea el jugador que tomó el tiro libre.

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

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

**Alternativamente:**

- \* **Otro jugador de cualquiera de los dos equipos que pueda jugar legítimamente la pelota, debe desviarla, empujarla o golpearla 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 tiro libre.**

**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.**

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 10 (diez) metros del poste del arco del lado donde el equipo atacante prefiera.
- b - Un atacante empuja o golpea la pelota sin levantarla intencionalmente.
- c - Un atacante que realice el tiro desde la línea de fondo deberá tener por lo menos un pie fuera de la cancha.
- 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 puede estar a menos de 5 (cinco) metros de la pelota cuando el tiro es tomado.
- f - No más de 4 (cuatro) defensores incluyendo al arquero o jugador con privilegios de arquero, deberán colocarse detrás de la línea de fondo con sus palos, manos y pies sin tocar el piso dentro del campo.



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

- g - Los otros defensores deben estar más allá de la línea central.
- h - Hasta que la pelota haya sido jugada, ningún atacante excepto el que empuja o golpea la pelota desde la línea de fondo le está permitido entrar al círculo, y ningún defensor puede cruzar la línea central o la línea de fondo.

**A ningún defensor que se encuentra en la línea central, le está permitido cruzar la misma hasta tanto la pelota no haya salido del círculo. Si así ocurriese el córner corto se jugará nuevamente.**

- i - Después de jugar la pelota, el atacante que toma el golpe o el push desde la línea de fondo, no debe jugar o acercarse a la misma nuevamente o colocarse a distancia de juego hasta que ésta haya sido jugada por otro jugador.
- j - Un gol no podrá ser anotado antes de que la pelota salga del círculo.
- k - Si el primer tiro al arco es un golpe (diferente si es un push, flick o cucharita), la pelota debe cruzar la línea de gol o ir en camino hacia el mismo, de manera que cruce la línea de gol, a una altura no mayor de 46 cm. (altura de la tabla), antes de que cualquier desvío sea realizado, y para que un gol sea válido.

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

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

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

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

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

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

**Si durante la ejecución de un córner corto un defensor se encuentra a menos de 5 (cinco) metros de la pelota en el primer tiro al arco y es golpeado debajo de la rodilla, otro córner corto debe ser otorgado; si es golpeado en la rodilla o encima de ella en una posición normal, el tiro es considerado peligroso y un tiro libre debe ser otorgado a la defensa.**

- m - Las reglas del córner corto no se aplican si la pelota saliera 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 un córner corto o cualquier subsiguiente córner corto o tiro penal.

13.5 El córner corto finaliza cuando:

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

**Si el juego es detenido por una lesión o por cualquier otra razón durante la ejecución de un córner corto al finalizar la prolongación de la primera o segunda mitad, y un bully debería ser otorgado, el córner corto debe jugarse nuevamente.**

13.6 A efectos de sustituciones, y para la finalización de un córner corto al final de la primera o segunda mitad, 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 Ejecutando un penal:

- a - El tiempo y el juego se detienen cuando es otorgado un tiro penal.
- b - Todos los jugadores en el campo, menos el jugador que toma el tiro penal y el jugador que lo defiende, deben ubicarse fuera del área de 18 metros, y no deben influenciar el tiro.
- c - La pelota es ubicada en el punto penal.
- d - El jugador que toma el tiro debe ubicarse detrás y a distancia de juego y 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 un 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 mascara facial como equipo protector.  
**Si el equipo que defiende el tiro optó por jugar solamente con jugadores de campo, y no realizar una substitución 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 atrapada 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)**





A.A.A.H.

Asociación Argentina de Árbitros  
de Hockey sobre Césped y Pista

---

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

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

#### 14 - PENALIDADES PERSONALES

- 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 este dentro o fuera del campo, el equipo al que pertenece el jugador jugará con un jugador menos.**
  - d - Suspendido de forma permanente del partido en disputa (indicado con una tarjeta roja).

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

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



## ESPECIFICACIONES SOBRE LA CANCHA Y EL EQUIPAMIENTO

### 1. CANCHA Y EQUIPAMIENTO

1.1 La cancha es rectangular de 55,00 metros de largo y 40,00 metros de ancho.

**El mínimo recomendado para los espacios externos a la cancha es 5 (cinco) metros para detrás de las líneas de fondo y 4 (cuatro) metros fuera de las líneas laterales.**

1.2 Marcas:

- a - Ninguna otra marca que no sean las descriptas en este reglamento pueden estar marcadas sobre la superficie de juego.
- b - Las líneas son de 75 mm. de ancho y deben marcarse claramente a lo largo de su longitud entera.
- c - Las líneas laterales y las líneas de fondo y todas las marcas son parte del campo.
- d - Todas las marcas deben ser realizadas en blanco.

1.3 Líneas y otras marcas:

- a - Líneas laterales: 55.00 metros de longitud.
- b - Líneas de fondo: 40.00 metros de longitud.
- c - Líneas de gol: las partes de las líneas de fondo entre los postes del arco.
- d - Línea central: atraviesa la mitad de cancha.
- e - Líneas de 300 mm. de longitud son marcadas fuera del campo sobre cada línea lateral con el borde más lejano desde las líneas de 14.63 metros y paralela al borde externo de las líneas de fondo.
- f - Líneas de 300 mm. de longitud son marcadas fuera del campo en cada línea de lateral con el borde más lejano de las líneas a 5 metros de y paralela al borde externo de las líneas de fondo.
- g - Líneas de 300 mm. de longitud son marcadas fuera del campo en cada línea de fondo a ambos lados de los arcos a 5 metros y 10 metros desde el borde externo del poste del arco más cercano, como medida entre el borde más lejano de cada línea.

**Las marcas descriptas en la regla 1.3 f, g y h fueron movidas de adentro hacia afuera del campo en 2001. Las distancias en la regla 1.3 h fueron convertidas a metros al mismo tiempo. Estas revisiones de las marcas lograron nuevas marcas y remarcar algunas en el campo. Sin embargo, campos de juego existentes con marcas anteriormente mencionadas pueden continuar utilizándose.**

- h - Líneas de 150 mm. de longitud son marcadas fuera de la cancha sobre cada línea de fondo a 1.83 metros desde el centro de la línea de fondo, como medida más cercana entre los bordes de las líneas.
- i - El punto del penal tiene 150 mm. de diámetro y está marcado enfrente del medio de cada arco con el centro de cada punto a 6.40 metros desde el borde interno de la línea de gol.

1.4 Círculos:

- a - Líneas de 3.66 metros de longitud 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 3.66 metros al borde externo de la línea de fondo es de 14.63 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 3.66 metros y los arcos están involucrados con las líneas circulares; el espacio encerrado por estas líneas, incluyendo las propias líneas, pertenecen al círculo.



**\* Las dimensiones H e I están medidas desde la línea del poste y no desde el poste mismo. Las distancias desde el poste son de 5 (cinco) metros y 10 (diez) metros respectivamente.**

1.5 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 3.66 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es 2.14 metros.
- e - El espacio fuera del campo, detrás de los postes y el travesaño y limitada por la red y las tablas laterales y las tablas de fondo tiene un mínimo de 0.90 metros de profundidad en el travesaño y un mínimo de 1.20 metros de profundidad al nivel del suelo.

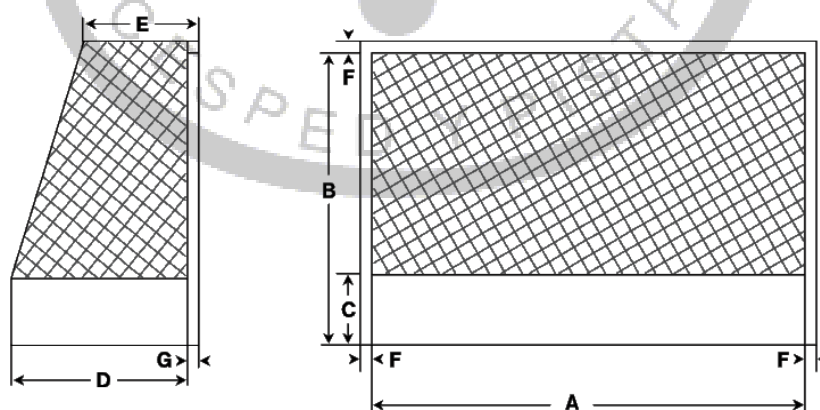
1.6 Tablas laterales y tablas de fondo:

- a - Las tablas laterales tienen una altura de 460 mm. y un mínimo de 1.20 metros de largo.
- b - Las tablas de fondo son de 3.66 metros de longitud y 460 mm. de alto.
- c - Las tablas laterales están posicionadas sobre el suelo con ángulo recto a la línea de fondo y concuerda la parte posterior del poste del arco sin aumentar su anchura.
- d - Las tablas de fondo están posicionadas sobre el suelo con ángulo recto a las tablas laterales y paralelas a la línea de fondo, y concuerdan con el final de las tablas laterales.
- e - Las tablas laterales y del 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	3.66	E	mínimo 0.80
B	2.14	F	0.050
C	0.46	G	0.050 to 0.075
D	mínimo 1.20		

1.8 Banderines:

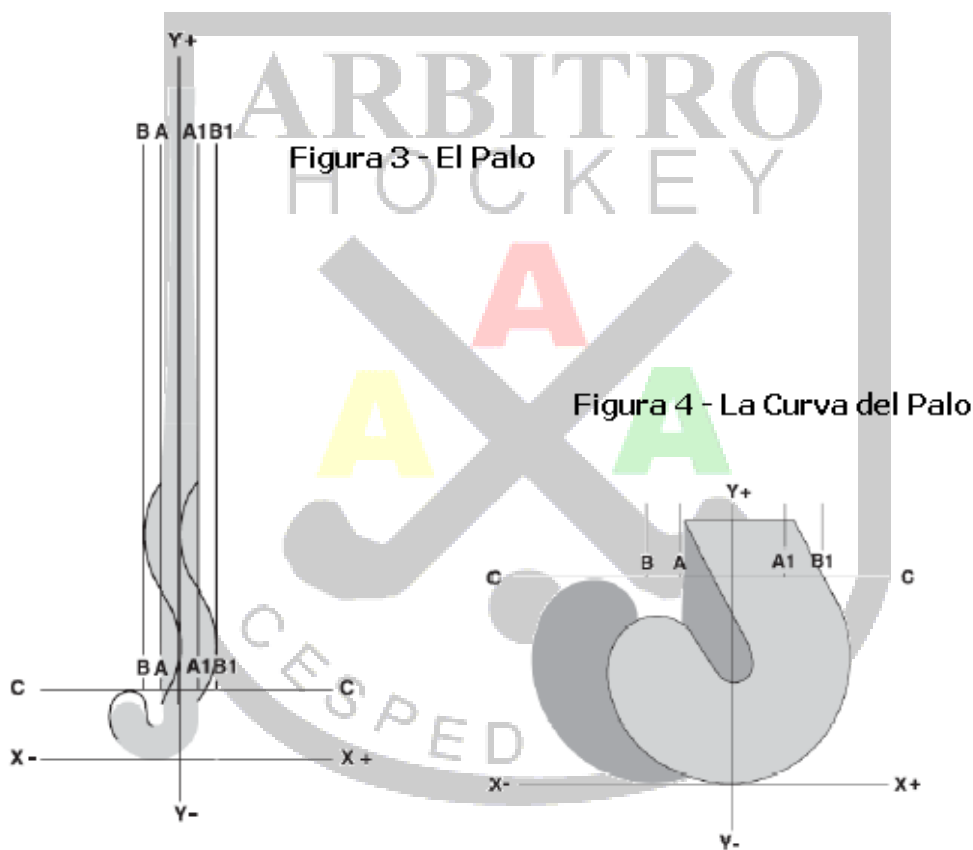
- a - Los banderines tiene entre 1.20 y 1.50 metros de alto.
- b - Los banderines están ubicados en cada esquina del campo.
- c - Los banderines no deben ser peligrosos.
- d - Son de un material irrompible y deben poder sujetarse a una base inamovible.
- e - Los banderines poseen una bandera que no debe exceder los 300 mm. de anchura o longitud.

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 Diagrama 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 la 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 atraviere 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 - Cualquier curvatura a lo largo del palo (desviación o curva) debe ser suave y continua en todo el largo del palo, debe ser en la cara plana o en el revés, pero no en los dos, y está limitado a una profundidad de 25 mm.
- 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 del palo jugable de la curva del palo se prueba poniendo directamente un borde por este lado sobre cualquier punto a lo largo de la curva y usando una medida de profundidad puntiaguda normal. La profundidad de curvatura cóncava debajo del borde recto no debe exceder los 4mm; la suma de profundidades debajo del borde recto a los bordes del palo no debe exceder los 8 mm.**

- g - Inclusive cualquier agregado adicional utilizado, el palo debe poder atravesar un anillo con un diámetro interior de 51mm.
- h - Las líneas A - A y A1 - A1 en los diagramas son de 51mm separadamente paralelas a y equidistantes al eje Y.
- i - Las líneas A - A y B1 - B1 son de 20 mm. de A - A y A1 - A1 respectivamente.
- j - 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, hasta la línea limite B - B como máximo.

**La forma y dimensiones del palo son testeadas utilizando una superficie plana, marcada con las líneas marcadas en la Fig. 3. El palo se apoya con el lado jugable hacia abajo en la citada superficie.**

- k - 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.

**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.**

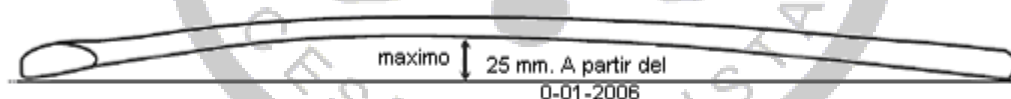


Figura 5 - Curvatura del Palo

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 80Km/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.**





A.A.A.H.

Asociación Argentina de Árbitros  
de Hockey sobre Césped y Pista

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

**La prueba se llevó a cabo bajo condiciones prevalentes del laboratorio de una temperatura de 20C 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.

### 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.**