



ANEXO A LA REUNION CON CLUBES CELEBRADA EL **24/09/2016.(TEMP.2016/2017)** **(Notas aclaratorias)**

Como ampliación a la presentación de las directrices a seguir esta temporada 2016/2017 tener en cuenta los siguientes puntos:

Duración de los partidos:

4 partes de 17,30 minutos. Tiempo corrido. Solo se parará tras señalar un stroke o en caso de que el árbitro lo estime oportuno.

Se ruega respetar los Tiempos de descanso estipulados en el Reglamento. (17,30 +**2** + 17,30 +**10** +17,30+**2**+17,30).

Juez de Partido versus Delegado de Campo:

Recordar las funciones de ambos recogidas en normativas de aplicación.

El juez de partido será el único que rellenará el acta del partido. Respetad los tiempos marcados para presentar la documentación/licencias de jugadores.

El juez de partido llevará el tiempo del encuentro. En caso de discrepancia con el marcador lo hará saber a los árbitros y a los Delegados de ambos equipos.

Normativa de 40 segundos en P.C:

A pesar de no pararse el tiempo en la concesión de un PC los árbitros avisarán a los equipos para que lo ejecuten dentro del tiempo estipulado que es de 40 segundos. Se utilizará la normativa anterior, es decir, se avisará a los defensores cuando le queden 10 segundos para su conocimiento. Si están todos preparados antes de los 40 segundos se sacará sin problema.

La demora voluntaria en la ejecución del mismo será considerada como pérdida de tiempo y podrá acarrear sanciones personales contra el equipo infractor.

Los jugadores que salgan antes deberán ir al centro del campo (portero no). El equipo defensor jugará con un jugador o sucesivos menos, siempre que se ejecuten subsiguientes penaltis. No se establece una regla única en el lanzamiento del PC cuando queden menos de 40 segundos. En caso de que esto suceda el árbitro avisará a los jugadores de esta circunstancia y el PC se acabará cuando este concluya según las normas recogidas en el reglamento (Art.13.5). Se aplicará el mismo criterio durante todo el partido. Si quedan menos de 10 segundos para que finalice el tiempo, se dejarán correr esos segundos. El PC SIEMPRE tiene que completarse. Se considera infracción del sacador el amagar el saque, este jugador debe ir al medio campo y ser sustituido por otro sacador, si esto ocurre.

Uso de Máscaras en P.C:

Los jugadores deben quitarse la máscara antes de sobrepasar la línea de 22,90 metros en una jugada como continuación de un PC.

Ningún jugador defensor de un PC puede poner la bola en juego, después de que se haya pitado una falta, llevando la máscara puesta. Primero se la quita y después saca.

De hacerlo se le avisará en primer lugar y si es reincidente de sancionará individualmente con tarjeta.

Rodear al árbitro + de un jugador:

Solo un jugador puede dirigirse al árbitro. El árbitro avisará al segundo (y posteriores) que intente ir de que no lo haga y en caso de seguir en su actitud se le mostrará tarjeta verde inmediatamente. Este procedimiento es desde el minuto uno hasta el final.

Los árbitros gestionarán esta situación avisando a los jugadores, en primera instancia, de que solo deben dirigirse a ellos un jugador – preferiblemente el capitán- evitando de esta forma las protestas multitudinarias.

Uso del sentido común por ambas partes.

Flicks de caída:

Un jugador que no está a 5m del que recibe la bola puede permanecer ahí si no interfiere ni condiciona en NADA al receptor, pero NUNCA puede sacar ventaja de su posición, intentando jugar o jugando, antes de que la bola se haya movido 5m. Si el receptor falla en la recepción sin haber sido condicionado por el contrario éste último puede jugar sin problema si la bola le va a él.

Faltas BAJO/ALTO IMPACTO:

Con independencia del lugar de la infracción considerar las faltas con el concepto de bajo o alto impacto y la toma coherente de decisiones en relación con estas -tarjeta verde/tarjeta amarilla (CUADRO RELACION FALTA/TARJETA).

CNA/24-Septiembre 2016.