

HOCKEY SALA

REGLAMENTO 2017

**REVISIÓN ULTIMAS MODIFICACIONES
y
“RECORDATORIOS” a tener en cuenta por árbitros y equipos**

INTRODUCCIÓN

Los REGLAMENTOS de HOCKEY cambian muy a menudo y eso nos lleva a conflictos.

Siempre nos surgen dudas sobre algunos artículos el reglamento y su aplicación. La idea de este documento, quizás extenso demás, es la de recordar algunas de esas normas que nos causan dudas y de como aplicar algunas otras, así como qué hacer en cada caso.

Se hace mención sólo a aquellas reglas más recientes y a algunas otras no tanto pero que también son de reciente aplicación.

También pretende unificar los criterios y la toma de decisiones, de tal forma que se juegue donde se juegue las reglas y su aplicación sean siempre las mismas.

Nuestro deporte exige a los árbitros a la toma de decisiones en décimas de segundo. Deben analizar; peligrosidad, intencionalidad, dirección, distancia, ... etc. Lógicamente y aunque los criterios sean los mismos y los tengan claros, hay otros factores que les hace tomar una decisión u otra. Esto tenemos que comprenderlo y aceptarlo de la misma forma que aceptamos el error del delantero, del defensa o del portero, es parte de nuestro juego.

COSAS A RECORDAR Y QUÉ HACER - 1

1.8 Las porterías se sitúan fuera del campo en el centro de y tocando la línea de fondo. Equipamientos o artículos, tales como cascos, mascararas, guantes, toallas, botellas de agua, etc. no pueden estar colocados dentro de las porterías.

(Nada dentro de las porterías, hacer sacar)

2.1 Un máximo de seis jugadores de cada equipo participa en el juego en cualquier momento durante el partido.

Si un equipo tiene más de la cantidad permitida de jugadores en el terreno de juego, el tiempo debe detenerse para corregir la situación. Las decisiones adoptadas con anterioridad a corregir la situación no se pueden cambiar si el tiempo y / o el juego ya se ha reiniciado.

Juego y tiempo se reanudan con un penalti corner contra el equipo responsable.

(No se cambian las decisiones, de deshace el cambio y se pita PC. puede haber advertencia al capitán como responsable de los cambios de su equipo, no es necesario tarjeta si no es repetido.)

2.2 Cada equipo tiene ya sea un portero o jugador con los privilegios del portero sobre el terreno de juego o juega sólo con jugadores de campo.

- Solo jugadores de campo; ningún jugador tiene privilegios de portero o usa una camisa de color diferente; ningún jugador puede usar casco protector, excepto una máscara al defender un penalti corner o un penalti stroke; todos los jugadores del equipo llevan el mismo color de camisa.

(Máscara el jugador de campo para defender el PC y el PS, no casco)

2.3 SUSTITUCIONES

b no hay límite para el número de jugadores que está permitido sustituir al mismo tiempo o al número de veces que cualquier jugador está autorizado a sustituir o ser sustituido, excepto el número de veces que un equipo pueden sustituir a sus porteros saliendo del terreno de juego ya sea por un jugador con privilegios de portero o un jugador de campo que está limitada a un total de dos por partido.

Las sustituciones entre los porteros (es decir, aquellos que use el equipo de protección completo) no cuentan para el número total de sustituciones permitidas.

(Controlar las sustituciones entre portero y otros, dos por partido máximo, si no entra de principio, cuando lo haga o entrar después de una tarjeta no es sustitución)

f los jugadores deben salir o entrar en el terreno de juego para efectos de la sustitución dentro de 3 metros de la línea central en un lado de la pista de juego ...

(TODOS los cambios por el centro, hablar con el capitán para corregir, posible tarjeta por continuas repeticiones)

g el tiempo no se detiene para sustituciones

Esto incluye no parar el tiempo para la sustitución de un portero, incluyendo después de una lesión del portero o su suspensión.

(Si un portero se lesiona no se puede dar tiempo para que un jugador se ponga la equipación del portero, se empieza con un jugador con privilegios y cuando esté preparado el portero completamente equipado se hace el cambio.)

4.2 A los jugadores de campo:

- se les permite usar protección para las manos que no aumenta el tamaño natural de las manos de manera significativa; cualquier protección de la mano utilizada, tanto para el juego normal como para defender un penalti corner, debe caber cómodamente (sin necesidad de comprimirlo) en una caja abierta cuyas dimensiones internas sean de 290 mm de largo x 180 mm de ancho x 110 mm de altura

(Los jugadores pueden llevar CUALQUIER protección en las manos para jugar o defender el PC, siempre que NO exceda del tamaño autorizado. Las FFTT deberían preparar las cajas)

5.2 Tiempo muerto:

- d la duración es de un máximo de un minuto.

*La duración de un tiempo muerto se controla por el árbitros. **El partido se reanudará después de un minuto como máximo***

(Si un equipo se atrasa, la primera vez se le avisa, la siguiente se empieza aunque no estén preparados. Al minuto hay que empezar. es bueno que a los 50 seg se avise a los equipos,)

6.5 Bully

- a el bully se hace cerca de donde estaba la bola cuando el juego fue interrumpido, pero no dentro de los 9 metros de la línea de fondo ni a menos de 3 metros del área

(Bully en el sitio donde se produjo el hecho, pero nunca a menos de 9m del fondo ni a menos de 3m del área)

7.4 Cuando la bola sale por la línea de fondo y no se ha conseguido gol:

b Si es jugada no intencionadamente por un defensor o desviada por el portero o jugador con privilegios de portero, el juego es reanudado con la bola en la línea de medio campo, y en línea (perpendicular) a donde cruzó la línea de fondo.

c se aplican los procedimientos para efectuar un golpe franco.

d Si es jugada intencionadamente por un defensor, excepto si es desviada por el portero o jugador con privilegios de portero, el juego se reanuda con un penalti corner.

(Hay que estar atentos para ver quien la toca el último, defensor o atacante. Al sacar no se puede introducir la bola directamente en el área, mismos criterios que en un golpe franco. La FIH insiste, si la bola es enviada claramente intencionada fuera, ya sea por defensor, portero o jugador con privilegios, será PC. El portero o jugador con privilegios puede desviar fuera, pero no JUGAR . El árbitro estará al 100% seguro de la intencionalidad para pitar PC, en caso contrario será corner.)

9.8 Los jugadores no deben jugar la bola peligrosamente o de una manera que pueda producir juego peligroso

Una bola se considera peligrosa cuando causa una acción evasiva por parte de los jugadores.

*Jugar la bola **deliberadamente y con fuerza** hacia el stick, pies o manos del contrario, con el riesgo asociado de lesiones cuando un jugador está en posición de juego o parado; y los jugadores que reciben y giran tratando de jugar la bola deliberadamente hacia un jugador defensor, que está cerca del jugador en posesión o está tratando de jugar la bola, son dos acciones peligrosas y deben ser tratadas bajo esta Regla. A los jugadores que cometen estas faltas también se les puede aplicar un castigo personal.*

(DELIBERADA Y CON FUERZA, contra stick, pies o manos de un jugador en posición de juego o parado. La primera (deliberada y fuerte) debe ser tarjeta verde y las siguientes amarilla de 2min)

COSAS A RECORDAR Y QUÉ HACER - 5

9.10 Los jugadores no deben jugar la bola cuando está en el aire, excepto un jugador del equipo que no levantó la bola que puede pararla.

Si la bola está en el aire como resultado de un tiro a portería y ha rebotado en el portero, defensor o postes o travesaño, la bola puede ser parada por un jugador de cualquier equipo.

(Rebote de portero o postes, cualquier jugador la puede parar, solo hay que mirar el juego peligroso)

9.14 Los jugadores no deben hacer una entrada a menos de que estén en condiciones de jugar la bola sin contacto corporal.

Juego imprudente, como entradas deslizándose y otros retos físicos de jugadores de campo, que hacen que el oponente caiga al suelo y que tienen la posibilidad de causar lesiones debería juzgarse adecuadamente y aplicar sanciones personales.

(Todas las entradas deslizándose o no que hagan caer al jugador serán PC si es el el medio campo del que hace la acción y además amarilla de 5m, La segunda tarjeta misma acción mismo jugador será roja)

9.17 Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o pieza de su equipación en el terreno de juego, contra la bola, o contra otro jugador, árbitro o persona.

*Tras un penalti corner, si la bola golpea en cualquier material desechado, tal como un protector de la mano, rodilleras o una máscara, un **golpe franco** debe ser concedido si esto ocurre fuera del círculo, y un **penalti corner** si esto ocurre dentro del círculo .*

(Es normal que después de un PC los jugadores tiren sus cosas hacia atrás sin mucho cuidado, cayendo dentro o fuera del campo. Si la bola da en ellas fuera del área será golpe franco y si da dentro será PC)

9.19 Los jugadores no deben atrapar o retener la bola intencionalmente contra las bandas laterales. Un jugador en posesión de la bola no puede ser 'atrapado', ya sea en la esquina del terreno de juego o contra las bandas laterales por los contrarios con sus sticks tumbados en el suelo. Los contrarios deben dejar una salida de un tamaño razonable a través del cual la bola pueda ser jugada.

Los árbitros deben reconocer e interrumpir el juego, reiniciándolo con un bully, cuando la bola es atrapada entre los sticks de los jugadores o queda atrapada involuntariamente contra las bandas.

Los casos repetidos de jugadores atrapando o manteniendo la bola contra las bandas deben ser vistos como una falta intencionada y sancionada en consecuencia.

Del mismo modo, los jugadores que deliberadamente pretenden retener la bola entre su stick y el de un oponente deben ser penalizados y no recompensados con un bully.

(Las famosas “jaulas” o “cajones” están prohibidos. Hay que dejar siempre una salida clara al jugador que lleva la bola. Los árbitros aquí ayudarán indicando el camino de salida en caso de necesidad. Será falta contra el equipo que las hace y PC si es dentro del área.

Retener la bola contra la banda o el stick de un contrario intencionadamente no se puede hacer y será falta, hay que pitar pronto. Si la retención no es repetida y se considera involuntaria se pitara bully.)

11 Conducta de juego: los árbitros

11.3 Cada árbitro es responsable de las decisiones en los golpes francos en el área, penalti corner, penalti stroke y goles en una mitad del terreno de juego.

(No se puede pitar NADA en el área contraria, si el árbitro ve algo se ofrecerá y estará dispuesto a ayudar a su compañero cuando le consulte. Hablar antes del partido como ayudar en estos casos.)

12.3 Un penalti corner es concedido:

d por jugar la bola intencionalmente sobre la línea de fondo por un defensor

Los porteros o jugadores con privilegios de portero se les permite desviar la bola con su stick, equipo de protección o cualquier parte de su cuerpo en cualquier dirección incluyendo más allá de la línea de fondo.

(Hay que estar muy atentos a estas jugadas, nadie puede JUGAR la bola por la línea de fondo intencionadamente, pueden DESVIAR la bola, pero no JUGARLA. Aquí hay que estar seguros de que la manda fuera jugándola intencionadamente, si hay duda será corner.)

13.2 Procedimientos para efectuar un golpe franco

e de un golpe franco concedido al atacante dentro de la mitad del terreno de juego en la que están atacando, la bola no puede entrar en el área hasta que se haya movido por lo menos 3 metros, no necesariamente en una sola dirección, o haya sido tocada por un defensor. La bola también puede ser introducida en el área jugando contra la banda, pero en este caso debe moverse por lo menos 3 metros antes de rebotar en ella.

Si el jugador que ejecuta el golpe franco sigue jugando la bola (es decir, ningún otro ha jugado todavía):

- ♣ *este jugador puede tocar la bola las veces que quiera, pero*
- ♣ *la bola debe moverse por lo menos 3 metros, no necesariamente en una sola dirección, antes*
- ♣ *que el jugador introduzca la bola en el área empujándola de nuevo.*

(Para introducir la bola en el área; el jugador tiene que haber movido la bola por lo menos 3m, no importa la dirección, la bola la toca un defensor o ha dado en la banda. Si el jugador la quiere introducir tocando primero en la banda, la bola ha de recorrer 3m antes de dar en ella)

COSAS A RECORDAR Y QUÉ HACER - 8

En un golpe franco de ataque concedido dentro de los 3 metros del círculo, la bola no se puede introducir en el círculo hasta que se haya movido por lo menos 3 metros o haya sido tocada por un jugador defensor o se haya movido por lo menos 3 metros antes de haber rebotado en la banda. Sobre esta base, los defensores que se encuentran dentro del círculo a menos de 3 metros del golpe franco y no están interfiriendo en el juego pueden seguir alrededor del interior del círculo al jugador que realiza un auto-pase (sombra), siempre que no jueguen o traten de jugar la bola o de influir en el juego hasta que se haya movido al menos 3 metros; o, alternativamente, la bola haya sido tocada por un jugador defensor que la pueda jugar legítimamente; o la bola se haya movido por lo menos 3 metros antes de rebotar en la banda.

Los jugadores dentro o fuera del círculo que estaban a 3 metros o más desde el punto del golpe franco no se les permite moverse para luego permanecer en una posición fija a menos de 3 metros de la bola cuando se saque el golpe franco.

A excepción de lo indicado anteriormente, cualquier juego de la bola, tratar de jugar la bola o interferencia por un defensor o un atacante, que no estaba originalmente a 3 metros de la bola debe ser penalizado en consecuencia.

(Los golpes francos a menos de 3m del área son iguales que los de medio campo pero aquí los defensores que ya estaban en esa posición, no pueden venir de otro sitio a colocarse, pueden permanecer a menos de 3m de la bola. pero siempre dentro del área, y seguir al jugador con la bola pudiendo entrarle cuando la bola se haya movido 3m. Si intenta jugar la bola o interferir en el juego antes de esos 3m será PC.)

El árbitro no dejará que jugadores que no estaban ahí en el momento de la falta venga a colocarse dentro el área y a menos de 3m del lugar de la falta para defender el golpe franco. Si el jugador no se retira se le advierte y si insiste y no se desplaza será amonestado con verde, no PC.)

13.5 El penalti corner se acaba cuando:

- | | | | |
|---|--|---|--|
| a | se marca un gol | b | se concede un golpe franco al equipo defensor |
| c | la bola sale más de 3 metros fuera del área | d | la bola sale por la línea de fondo y no se concede penalti corner |
| e | la bola sale por encima de la banda y no es penalti corner | f | un defensor comete una falta que no dé lugar a otro penalti corner |
| g | un penalti stroke es concedido | h | un saque neutral es concedido |

13.7 Por una infracción durante el lanzamiento de un penalti corner:

- a si el sacador desde de la línea de fondo no tiene al menos un pie fuera del terreno de juego: el penalti corner se saca de nuevo
- b si el jugador que saca desde la línea de fondo amaga al jugar la bola, el jugador infractor está obligado a ir más allá de la línea central, pero se sustituye por otro atacante y el penalti corner se lanza de nuevo
- c si un defensor, excepto el guardameta, cruza la línea de fondo antes de estar permitido, el jugador infractor irá más allá de la línea central y no pueden ser reemplazado por otro defensor: el penalti corner se lanza de nuevo
- d si el portero o jugador con privilegios de portero, cruza la línea de fondo antes de estar permitido, el equipo defensor defiende el penalti corner **con un jugador menos**: el penalti corner se lanza nuevo
- e un atacante entra en el área antes de estar permitido, el infractor está obligado a ir más allá de la línea central: el penalti corner se lanza de nuevo.

Un penalti corner se considera como repetido hasta que cualquiera de las condiciones de las reglas 13.5 (para penalti corner en tiempo normal) y 13.6 5 (para penalti corner al medio tiempo y al final del partido) se cumplen para su realización. Un subsecuente penalti corner, como opuesto a repetido penalti corner, puede ser defendido por un máximo de seis jugadores

Uno más jugadores que han decidido quedarse en medio campo en el lanzamiento de un PC o uno o varios jugadores que han sido enviados allí por haber cometido alguna infracción, no pueden volver a defender el PC hasta que el anterior haya terminado. Un PC termina cuando se cumple alguna de las condiciones de la regla 13.5

14 Sanciones personales

14.1 Para cualquier falta, el jugador infractor puede ser:

- a advertido (indicado por palabras)
- b temporalmente suspendido por un 1 minuto de tiempo de juego (indicado con una tarjeta verde)
- c suspendido temporalmente por un mínimo de 2 minutos de tiempo de juego (indicado por amarilla)
- d suspendido para todo el partido (indicado por una tarjeta roja).

(Hay que utilizar todas las herramientas que nos da el reglamento, primero advertir al jugador de palabra, después Verde de 1 minuto, Amarilla de 2 min <segunda de 5min>, Amarilla física de 5min <segunda Roja> y Roja.)

Solo mostraremos UNA VERDE a cada jugador, excepto el capitán que puede tener dos, una por capitán y otra por jugador.

*Paramos el tiempo para mostrar las tarjetas (para la verde solo en categoría INFANTIL), pero **ASEGURÁNDOSE EL ÁRBITRO** mediante sus gestos que todo el mundo se entera de lo que está pasando. El juego lo reanudamos sin esperar a que el jugador haya salido de la pista. Este jugador no puede intervenir ni interferir en el juego, de hacerlo se aumentará su sanción.*

9.7 Regulaciones de Torneos

Si una persona entra a atender a CUALQUIER jugador de un equipo en la pista este jugador ha de salir del campo durante un minuto de juego. (menos el portero en la reglamentación española),

El jugador puede ser sustituido.

(Cualquier jugador atendido en la pista tiene que salir fuera durante un minuto de juego, pudiendo ser sustituido <El PORTERO NO según reglamentación española>)

(Si el portero tiene que salir por estar lesionado y no hay segundo portero, no se puede dar tiempo a que un jugador se ponga la equipación del portero, pudiendo utilizar a un jugador con privilegios)

(Por esta razón es muy importante asegurarse de que el jugador necesita ayuda antes de llamar a su médico o fisio, bien porque es evidente o porque le hemos preguntado si necesita ayuda y nos dice que si)

(Si el jugador está sangrando ha de salir para que le curen y cubran la herida, dejando de sangrar. Si la equipación está muy manchada de sangre tiene que cambiársela, no pudiendo jugar si no lo hace.) (El suelo también habrá que limpiarlo si tiene sangre.)

IMPORTANTE RECORDAR que en Infantiles el penalty stroke se lanza a 6m (seis metros) de la portería.

Control de los banquillos

Los banquillos son controlados por la mesa técnica <Delegado Técnico> (no puede mostrar tarjetas AUNQUE SI mandar a alguien a los vestuarios) y por los árbitros (si pueden mostrar tarjetas).

El responsable de la conducta de los jugadores es el capitán, pero si es solo un jugador el que por ejemplo protesta, ese jugador es que ha de ser sancionado y no el capitán.

Lo mismo ocurre con el entrenador, generalmente se es muy permisible con los entrenadores y se les permite más de lo que se debería. Esto hay que cambiarlo y para eso vamos a actuar de la siguiente forma:

Entrenador (o cualquier otro OFICIAL) que protesta o se dirige al árbitro:

- 1.- Se para el tiempo y se habla con él diciéndole que de seguir con esa actitud será amonestado.
- 2.- Si sigue en esa actitud de protestas o comentarios a las decisiones del árbitro se para el partido y será amonestado con verde advirtiéndole que seguir en esa actitud será mandado fuera del banquillo.
- 3.- Si sigue en esa actitud se para el partido y se manda fuera del banquillo con roja.

Esto lo tiene que hacer todos los árbitros desde el primer partido hasta el último, sea final o 7/8. Si hay Delegado Técnico éste tendrá sus competencias que se sumarán a las de los árbitros, debiendo de actuar él (DT) en primer lugar, y después los árbitros si fuese necesario.

Protestas

Solo se le permitirá a un jugador dirigirse al árbitro, después de una decisión, de una forma correcta. Si va más de un jugador se les dice "SOLO UNO POR FAVOR" y si persisten y sigue más de uno, uno de estos segundos jugadores debe ser expulsado con tarjeta verde.

Esto hay que hacerlo SIEMPRE y por TODOS los árbitros.

OPEN GAME

El arbitraje tiene que ir por el mismo camino del hockey moderno, unidos de la mano para; conseguir que nuestro deporte sea entendible, agradable de ver y respetuoso entre los jugadores, técnicos y oficiales. Para ello a los árbitros se les pide:

-. Comprensión del juego.

Esto solo se puede hacer con el conocimiento de las reglas y su aplicación. Nuestro deporte depende mucho de “como se aplican” las distintas normas, los árbitros deben estar al día en esas interpretaciones. Leerse la normas y / o circulares y hablar con sus mánager y delegados antes y durante los torneos ayudará a que esto se consiga.

-. Acercamiento y respeto al jugador.

El árbitro debe estar “cerca” del jugador, intentando saber en cada momento qué es lo que quiere, intentando comprenderlo y mostrándole de una forma respetuosa pero firme de lo que SI y lo que NO pueden hacer de acuerdo con el Reglamento de Hockey

-. Lenguaje Corporal y Comunicación activa.

Un árbitro debe estar activo durante el partido. Una actitud pasiva y lejana al juego y a los jugadores no le ayudará a conectar con ellos ni a transmitir seguridad ni confianza.

Hablar con los jugadores, decirles que hacen mal y por qué, guiarles en situaciones de “cajón” para que encuentran la salida, haciendo un arbitraje pro activo a veces es la forma de que los jugadores crean en él y acepten de buen grado sus decisiones.

-. Permitir solo lo permisible según reglamento.

Es un gran error pensar que como consecuencia de todo lo dicho anteriormente los jugadores pueden hacer lo que quieran según en qué situaciones. El reglamento está para indicarnos lo que SI o NO se puede hacer y hay que ser estricto en su cumplimiento. Por ejemplo, no se puede levantar la bola para pasar, al parar no se puede elevar más de 10cm (+/-), no se puede obstruir, no se puede golpear la bola... etc. Son acciones que prohíbe el reglamento y hay que respetarlo así tal y como es, no somos nadie para saltárnoslas, !Esto es Hockey SalaJ. Será trabajo de los árbitros el “educar” a los jugadores para que esto ocurra y jueguen de acuerdo con las normas vigentes.

HOCKEY SALA

REGLAMENTO 2017

**REVISIÓN ULTIMAS MODIFICACIONES
y
“RECORDATORIOS” a tener en cuenta por árbitros y equipos**