

FOL
796
2

MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACION
ADMINISTRACION DE EDUCACION FISICA, DEPORTES Y RECREACION
INSTITUTO NACIONAL DE DEPORTES

REGLAMENTO DE HOCKEY SOBRE CESPED

varones y mujeres

1970

Colección Reglamentos

Ministerio de Cultura y Educación
Administración de Educación Física, Deportes y Recreación
INSTITUTO NACIONAL DE DEPORTES

REGLAMENTO DE HOCKEY SOBRE CESPED

INV	027914
FOL	796
SIG	
LIB	3

● MUJERES

REGLAS INTERNACIONALES DE JUEGO DE JOCKEY SOBRE CÉSPED
Y NOTAS SOBRE LAS MISMAS

Aprabadas y adaptadas en Septiembre de 1967 por la
JUNTA DIRECTIVA DE REGLAMENTOS INTERNACIONALES DE
HOCKEY PARA DAMAS
Fundada en Septiembre de 1967 durante la Novena Conferencia de la
FEDERACION INTERNACIONAL DE ASOCIACIONES FEMENINAS DE
HOCKEY
en Leverkusen - Alemania

REGLAS INTERNACIONALES DE JUEGO DE JOCKEY SOBRE CESPED
Y NOTAS SOBRE LAS MISMAS

Aprobadas y adoptadas en Septiembre de 1967 por la
JUNTA DIRECTIVA DE REGLAMENTOS INTERNACIONALES DE
HOCKEY PARA DAMAS
Fundada en Septiembre de 1967 durante la Novena Conferencia de la
FEDERACION INTERNACIONAL DE ASOCIACIONES FEMENINAS DE
HOCKEY
en Leverkusen - Alemania

REGLA 1 - Equipos y duración del partido

- a) El partido de hockey deberá ser jugada por dos equipos de no más de 11 jugadores cada uno; por ejemplo: 5 delanteras, 3 medio zagueras, 2 zagueras, y una arquera; pero esta formación no será obligatoria.
- b) La duración de partido será de 70 minutos (siempre que no se haya llegado a otra acuerdo), con un medio tiempo a los 35 minutos, cuando los equipos cambiarán de arco; el intervalo no excederá de 5 minutos.
- c) El juego será controlado por dos árbitros (ver Regla 18) cuya obligación es aplicar el Reglamento. Cada equipo será responsable de proveer un árbitro, siempre que no se haya llegado a otro acuerdo.

NOTAS sobre la Regla 1.

- 1) Esta Regla no permite la sustitución de jugadoras.
- 2) Por disposición interna de la A.A.A.H.C. no se podrán iniciar partidos oficiales con menos de 7 jugadoras por equipos.

REGLA 2 - Capitanas

Las capitanas deberán:

- 1) Sortear la elección del arco.
- 2) Indicar, si fuera necesario, sus respectivas arqueras al capitán contrario y a los árbitros, antes de comenzar el partido y siempre que haya un cambio de arquera.

NOTAS sobre la Regla 2

Si se usa la formación de tres zagueras, el árbitro debe saber, antes que empiece el partido, cuál de las tres zagueras ocupará como arquera. Solamente a esta jugadora le será permitido patear en el círculo y tener los privilegios de la arquera.

REGLA 3 - Campo de juego.

El campo de juego debe ser rectangular, de 100 yardas (91,44 m) de largo y 60 yardas (54,86 m) de ancho. Deberá estar marcado con líneas blancas. Las líneas demarcatorias más largas serán llamadas "líne-

Estos Reglas y Notas fueron traducidas y adaptadas al idioma costellano por las señoritas Ana María Beauchamp, Graciela Kedinger, Silvia Sharpe y Adela Del Piano; con la colaboración de los señores Roberto Sanchez Galazzo y Ricardo Ruiz en la adaptación y han sido aprobadas por el Consejo Directivo y el Consejo de Arbitros de la A.A.A.H., después de su revisión por las Comisiones nombradas por ambas Consejos a tal efecto.

laterales", y las más cortas "Líneas de arco" o "Líneas de gol", debiendo ser, estas últimas, de 3 pulgadas de ancho (7,5 cm).

Dividiendo el campo de juego en dos partes iguales, una línea única formé, llamado "Línea central", unirá las dos líneas laterales. Las líneas de 25 yardas (22,86 m) deberán ser marcadas con líneas de puntos en toda su extensión. Paralelas a cada línea lateral y a 5 yardas (4,55 m) de la misma, se trazarán otras líneas de puntos, (líneas de 5 yardas). Se hará una marca sobre cada línea de 5 yardas, paralela a la línea de gol y a 15 yardas de su borde interior. Esta marca no excederá de 12 pulgadas de longitud (30 cm).

A ambos lados del arco y sobre la línea de gol, a 5 y 10 yardas desde los postes, estarán las marcas para la ejecución del corner penal:

Un asta porta banderín deberá ser colocado, durante todo el partido, en cada esquina del campo, como así también en las prolongaciones de la línea central y por lo menos a 1 yarda (0,91 m) del exterior de las líneas laterales; cualquier otra asta porta banderín deberá estar por lo menos a una yarda fuera de la línea lateral.

Todas las astas porta banderín deben tener una altura de por lo menos 4 pies (1,20 m) (ver plano).

NOTAS sobre la Regla 3.

La cancha debe estar correctamente marcada.

En los casos en que la cancha esté marcada de acuerdo con las medidas para los caballeros, éstas deben ser usadas, porque searía confuso tratar de cambiarlas. Sin embargo, es importante que todas las partidas representativas sean jugadas en canchas correctamente marcadas en concordancia con los reglos.

Las astas porta banderín de menos de 4 pies (1,20 m) de altura son peligrosas.

REGLA 4 - Arcos, Postes, etc.

Deberá colocarse un arco en el centro de cada línea de arco; el mismo consistirá en dos postes perpendiculares al suelo, separados 4 yardas (3,66 m) entre sí, unidos por un travesaño horizontal a 7 pies (2,14 m) del suelo (medidas internas). Los frentes de los postes del arco deben tocar el borde exterior de la línea de arco. Los postes del arco no deben extenderse más arriba del travesaño, ni el travesaño debe extenderse más allá de los postes del arco. Los postes y el travesaño deben ser rectangulares, y

tener 2 pulgadas (5 cm) de ancho en los lados que miran el campo de juego y no más de 3 pulgadas (7,5 cm) de profundidad. Las redes deben estar firmemente atadas a los postes, travesaño y al suelo detrás de los arcos. Un entablado estrecha debe ser colocada al pie de la red del arco, estando las tablas más cortas en ángulo recto con la línea del arco.

NOTAS sobre la Regla 4.

Los árbitros deben estudiar el campo de juego y deben dar importancia a que esté convenientemente equipado. El frente de los postes del arco y del travesaño debe ser blanco.

CONTROLAR:

- 1 - La posición de los postes del arco con relación con la línea de gol; deben estar tocando el borde exterior de esa línea.
- 2 - Los detalles concernientes a la red.
- 3 - Dentro del pie de la red se colocarán tablones, de no más de 30 cm de alto; y los mismos no deben proyectarse adelante de la parte posterior de los postes del arco.

Sin esa inspección cuidadosa puede haber dificultades e inexactitud al tomar decisiones de apreciación.

REGLA 5 - Círculo de tiro.

Frente a cada arco, a 15 yardas y paralela a la línea de gol, se trazará una línea blanca de 4 yardas (3,66 m) de largo y 3 pulgadas (7,5 cm) de ancho (véase Regla 3). Tomando como referencia cada poste del arco, se hará una marca a 15 yardas en la línea de gol y luego, mediante cuartos de círculo, se la unirá con la línea mencionada anteriormente. El espacio comprendido por estas líneas y la línea de arco, incluyendo a las propias líneas, debe ser llamado Círculo de tiro. Cuando el campo esté marcado con líneas de 7 yardas y círculos de 16 yardas de radio, a partir de los postes se podrán usar estas medidas.

REGLA 6 - La Pelota.

La cubierta de la pelota debe ser de cuero blanco, o de cualquier otro cuero pintado de blanco. Tiene que estar cosida de una manera similar a la cubierta de cualquier pelota común de cricket, o puede ser sin costura. La parte de adentro de la pelota debe estar compuesta de corcho

o hilo de bramante, similar a los de cualquier pelota común de cricket. El peso de la pelota no debe ser de más de 5 3/4 onzas (164 g), y no menor de 5 1/2 onzas (156 g). La circunferencia de la pelota no debe ser de más de 9 1/4 de pulgadas (23,5 cm) y no menos de 8 13/16 pulgadas (22,4 cm).

NOTAS sobre la Regla 6.

No deben usarse pelotas de plástico, o que no sean las aprobadas en esta regla, porque la experiencia ha probado que se elevan más fácilmente y llevan a accidentes.

REGLA 7 - Palos.

El polo debe tener una cara plana en su lado izquierdo solamente. La cabeza del palo (o sea la zona que está debajo de la parte superior del empalme) no debe tener extremas ni inserciones o agregados de madera dura u otro material, ni borde filoso alguno, astillas o esquirlas peligrosas. El grasor de cada palo debe ser tal que le permita pasar íntegramente por un aro de 2 pulgadas (5 cm) y no debe exceder las 23 onzas (645 g) de peso.

La extremidad del palo no debe tener forma cuadrada o puntaiguda, sino puntas redondeadas.

- Penas por infringir la Regla 7.

Los árbitros deben prohibir jugar con un palo que no llene los requisitos de esta regla.

NOTA:

El vendaje de la cabeza del palo está permitido, siempre que no le impida pasar por el aro de 2 pulgadas.

NOTAS sobre la Regla 7.

Es necesario controlar los palos de las jugadoras y llamar la atención, cuando sea necesario, sobre los puntos mencionados en esta Regla, particularmente en lo referente a astillas.

REGLA 8 - Uniforme.

Cada equipo debe usar un uniforme aprobado por su Asociación, a menos que sea cambiado para impedir confusiones en algún partido en par-

ticular.

Ninguna jugadora debe tener clavos sobresalientes en botines o zapatos, ni broches de metal o cualquier otra cosa que pueda ser peligrosa para las otras jugadoras.

NOTAS sobre la Regla 8.

Verificar que las jugadoras no lleven nada que pueda ser peligroso para las otras jugadoras.

REGLA 9 - El Bully

El partido debe comenzar con un bully hecho por dos jugadoras, una de cada equipo, en el centro de la cancha (el mismo se repite después de cada gol y del medio tiempo).

Para hacer el bully cada jugadora se colocará mirando las líneas laterales, teniendo su propia línea de arco a la derecha. Lo realizarán pateando 3 veces alternativamente el suelo en su campo y el palo de la contraria por sobre la pelota, después de lo cual una de estas jugadoras debe tocar la pelota antes que entre en juego. Sólo la cara plana del palo puede ser usada para patearse en contacto con el palo del oponente en un bully.

Cualquier otra jugadora debe estar más cerca de su propia línea de arco que la pelota (excepto en el caso de un bully penal) y no debe estar a menos de 5 yardas de las jugadoras que participan en el bully hasta que la pelota esté en juego.

Un bully dentro del círculo no debe ser tomado a menos de 5 yardas de la línea de arco.

- Penas por infringir la Regla 9

El bully debe ser efectuado otra vez.

NOTAS sobre la Regla 9.

CONTROLE:

- 1) que las jugadoras que tomen el bully se paren correctamente, sin mover sus pies hasta que la pelota esté en juego,
- 2) que ninguna otra jugadora esté a menos de 5 yárdas de la pelota,
- 3) que no se haga ningún bully en el círculo a menos de 5 yárdas.

- das de la línea de gol,
- 4) que hasta que la pelota no entre en juego, todas las otras jugadoras estén más cerca de sus propias líneas de arco que la pelota,
 - 5) que solamente la cara plana del palo sea usada para ponerse en contacto con el palo de su oponente sobre la pelota.

REGLA 10 - Forma de marcar tantos.

Con excepción de la previsto especialmente para ello en la Regla 14, se marca un gol cuando la pelota entera ha posado totalmente sobre la línea del arco bajo el travesaño, siempre que haya sido tocada por el palo de una atacante dentro del círculo, sin tener en cuenta cualquier contacto posterior con la persona o el palo de una defensora.

Si los postes del arco y/o el travesaño se desplazan y la pelota pasa por el punto en que, en opinión del árbitro, es donde debería estar el arco, debe otorgar el gol.

El equipo que haya convertido la mayor cantidad de tantos será el ganador.

NOTAS sobre la Regla 10.

La pelota debe estar dentro del círculo cuando le pegue o lo impulse una atacante (aunque ésta pueda estar afuera); pero si después toca la persona o el palo de uno defensora o defensoras antes de cruzar la línea de gol, entre los postes, se anota un tanto.

Si la pelota ha sido golpeada fuera del círculo por una atacante y ha sido desviada dentro de los postes por uno defensor dentro o fuera del círculo, no se anota ningún tanto y se debe dar corner o corner penal, según corresponda (ver Regla 17).

REGLA 11 - Offside.

Una jugadora del mismo equipo que la que impulsó o hizo rodar la pelota está offside cuando se encuentra más cerca de la línea de arco de sus oponentes que la que impulsó o hizo rodar la pelota en el momento en que la misma es jugada, salvo que ella:

- a) esté en su propia mitad de la cancha;

- b) haya al menos 3 de sus oponentes entre ella y la línea de arco contrario. El toque o desvío de la pelota por el palo a la persona de un oponente no habilita a la jugadora que está offside.

No será penado esto infracción mientras la jugadora no obtenga ventaja por su posición adelantada.

Penas por infringir la Regla 11.

- a) Dentro de los círculos

Un tiro libre para el equipo contrario desde cualquier punto del círculo.

- b) Fuera de los círculos

Un tiro libre para el equipo contrario en el punto donde ocurrió la infracción.

NOTAS sobre la Regla 11.

La apreciación de si una jugadora está o no offside es indicada por su posición en el momento en que la pelota es pegada, impulsada o rodada y no cuando ésta es recibida.

El árbitro debe recordar esto siempre; de otra manera puede fácilmente dar una decisión equivocada.

Una jugadora no puede estar offside:

- 1) si está en su propia mitad del campo.
- 2) si está detrás de la pegadora o rodadora cuando la pelota es pegada o rodada.
- 3) si hay por lo menos 3 de sus oponentes más cerca de la línea de gol contraria que ella en el momento que la pelota es pegada o rodada.

Notas generales de la Regla.

- a) el punto que debe tomarse en cuenta no es dónde la jugadora está cuando recibe la pelota, sino dónde estaba en el momento en que se golpeó, se impulsó o se hizo rodar la pelota.

- b) una jugadora, por ejemplo un wing, que está en posición offside pero lejos del juego, no debe ser penalizada salvo que se mueva hacia la pelota ganando ventaja por su posición adelantada.

- c) toda la línea delantera, habiéndase distanciado de la de-

- fensa y teniendo solamente la arquera delante de ellas, pueden pasarse y volverse para posar la pelota una a otra sin estar offside mientras se mantengan detrás de la pelota.
- d) una jugadora que queda offside después de haber corrido un tiro anterior, no debe ser penalizada si está tratando de volverse atrás, sin intervenir en el juego, salvo que esté observando a la arquera o a una de las defensoras.
- e) una jugadora que avanza individualmente con la pelota y ha sido despojada de ella por un oponente, no debe ser penalizada por offside si inmediatamente la recupera.
- f) una jugadora que está en posición offside, no es habilitada por el palo o la persona de un oponente.

REGLA 12 - Infracciones

Una jugadora no debe:

- a) levantar ninguna parte de su palo más arriba de su hombro cuando juega o intenta jugar la pelota.
- b) jugar la pelota con la cara redonda de su palo.
- c) cortar la pelota, impulsarla ciegamente hacia una oponente o jugársela de manera que se levante en forma peligrosa.

Nota: el tiro de cuchillo que levanta la pelota está permitido (excepto en lo específicamente previsto en la Regla 13) pero los árbitros deben penalizar este tiro si resultara peligroso, o derivara en juego peligroso. El árbitro tendrá el poder para penalizar a una jugadora que intencionalmente alza la pelota.

- d) golpear, impulsar, enganchar, sujetar u obstruir de cualquier manera el palo de su contrario.
- e) pegar o posar la pelota entre sus propios pies.
- f) parar la pelota en el suelo o en el aire con cualquier parte de su cuerpo, excepto la mano. Si la pelota es tomada con la mano, debe ser soltada inmediatamente. Los pies o piernas no deben ser usados para sostener el palo ofreciendo resistencia a una oponente.
- g) levantar, patear, tirar, llevar la pelota o impulsarla en ninguna forma o dirección excepto con su palo; salvo lo previsto para ello en la Regla 15.
- h) hacer zancadillas, empujar, embestir, cargar, galpear o provocar contacto personal con su oponente.
- i) obstruir corriendo entre su oponente y la pelota e interponerse ella o su palo haciendo obstrucción. No se permitirá el juego re-

cio o peligroso o, en el caso de la arquera, golpear la pelota con los pies de un modo que resulte peligroso. Tampoco se permitirá ningún proceder que, en opinión del árbitro, implique conducta antideportiva.

- j) intervenir en el partido de ninguna manera sin tener su palo en la mano.

Nota: Si la pelota se introduce en los pies de la arquera o en la ropa de cualquier jugadora o árbitro, el árbitro debe suspender el partido y comenzarlo nuevamente con un bully en el punto donde ocurrió el accidente (sujeto a la Regla 9). Una pelota que toque a un árbitro, poste o travesaño, está en juego salvo que salga fuera del campo.

Privilegios de la arquera

A la arquera se le debe permitir patear la pelota o pararla con cualquier parte de su cuerpo, solamente dentro de su propio círculo. No será penalizada si: parando un tiro, en opinión del árbitro, la pelota simplemente rebota en su cuerpo o mano. En caso de participar en un bully perdié estos privilegios.

Penas por infringir la Regla 12

(1) Fuera de los círculos

Un tiro libre para el equipo contrario en el punto donde se cometió la infracción. Pero si el árbitro considera que la infracción cometida por una defensora dentro del área de su propia línea de 25 yardas es intencional, puede otorgar un corner penal.

(2) Dentro de los círculos

a) Por una infracción del equipo atacante, un tiro libre para el equipo defensor en cualquier punto dentro del círculo.

b) Por cualquier infracción del equipo defensor, un corner penal o un bully penal.

(3) Dentro o fuera de los círculos

Si dos jugadoras están simultáneamente en infracción, debe realizarse un bully en el lugar de la falta (sujeto a la Regla 9).

(4) Por juego rudo, peligroso o malo conducta

Además de sancionar la infracción, el árbitro puede también amonestar a la jugadora defensora, o suspenderla por el resto del partido.

NOTAS sobre la Regla 12

- a) Cuando se está pegando a la pelota, ninguna parte del palo de la jugadora (mango o cabeza), puede en ningún momento elevarse arriba de su hombro. Nótese que, cuando una defensora (comúnmente la arquera) ha salvado un probable gol con el palo a una altura superior del hombro debe soncianarse un bully penal. Si ella sólo hace sticks al principio o al final de un tiro, es corner penal (dentro del círculo) o tiro libre (fuero del círculo).
- b) Una jugadora que persistentemente levante la pelota de otra forma que no sea un tiro de cuchara controlada debe ser penalizada. Cuando el campo esté duro a causa de las heladas o tenga una superficie especialmente desigual, las jugadoras deben ser preventidas, antes de empezar el partido, que todos las pelotas que se levanten serán penalizadas.
- c) El enganche o pegado a los palos deben ser penadas estrictamente. Si una jugadora pega ciegamente la pelota y, errando, pega a su oponente o a su palo, debe ser penalizada.
- d) Una pelota que se levante puede ser detenida con la mano, siempre que no se le dé impulso o dirección con la misma. En caso de ser tomada con la mano deberá ser soltada inmediatamente. Si, sin embargo, la pelota es levantada peligrosamente hacia una jugadora que viene, quien usa su mano para protegerse y al hacerla impulsa la pelota hacia adelante levemente, no debe ser penalizada. La pena debe ser dada a la jugadora que levantó la pelota.
- e) 1 - La pelota no debe ser impulsada hacia adelante, ni en ninguna otra dirección, por el cuerpo.
2 - El pie no debe ser usado para parar la pelota, pero una jugadora no debe ser penalizada por un rebote cuando la pelota haya sido pegado derecho hacia ella desde muy cerca por un oponente.
- f) 1 - Una jugadora no debe interponer ninguna parte de su cuerpo entre su oponente y la pelota.
2 - Obstrucción en tercera instancia; ejemplo: interponerse entre su oponente y la pelota para que una compañera tenga una oportunidad de despejar o jugar la pelota.
3 - El uso del hombro (medio vuelto) cuando una jugadora en posesión de la pelota trata de impedir a su oponente que se la saque.
4 - Un árbitro no debe decidir que cada vez que se use el revés del palo, la jugadora está de hecho en falta.
- g) Una jugadora no debe desprenderte del palo arrojándola hacia la pelota.

REGLA 13 - Tiro Libre

Al realizar un tiro libre, ninguna otra jugadora, salvo la que va a impulsar la pelota, debe estar a menos de 5 yardas del punto donde se ejecuta el tiro. Sin embargo, si una jugadora está dentro de la zona de 5 yardas para demorar el juego, el árbitro debe decidir que el tiro libre se efectúa igualmente. Después de tomar ese tiro, la jugadora que la hizo no debe jugar la pelota nuevamente hasta que ésta haya sido tocada o impulsada por otra jugadora. La pelota tiene que estar inmóvil y será pegada o impulsada a ras del suelo.

Si la pegadora yerra la pelota, el tiro debe ser tomado otra vez por ella siempre que no haya cometido sticks.

Penas por infringir la Regla 13

Si cualquier jugadora, salvo la que lo efectúa, está a menos de 5 yardas de la pelota en el momento del tiro libre, éste debe ser realizada nuevamente, excepto lo estipulado especialmente en esta Regla.

(1) Dentro de los círculos

Un corner penal.

(2) Fuerza de los círculos

Un tiro libre para el equipo contrario en el punto donde se ha cometido la infracción.

NOTAS sobre la Regla 13

- a) el tiro libre tiene que ser tomado desde el lugar donde se cometió la infracción y la pelota debe estar inmóvil.
- b) un tiro libre dentro del círculo puede ser tomado a de cualquier punto dentro del mismo.
- c) un tiro de empuje puede ser usado, siempre que la pelota no sea levantada.
- d) si el tiro libre es tomada con pelota en movimiento, es infracción.

REGLA 14 - Bully Penal

Un bully penal debe ser otorgado, cuando, en opinión del árbitro:

- (a) Una jugadora del equipo defensor comete una infracción a la Regla 12 dentro del círculo, evitando un probable gol, o

(b) la falta cometida a la Regla 12, dentro del círculo, es intencional.

Un bully penal debe ser realizada por la infractora, o, en caso de que ella se encuentre incapacitada o suspendida, por una de las zagueiras del equipo defensor y por cualquier jugadora del otro equipo, en un punto a 5 yardas frente al centro de la línea de arco. Si la infractora ha sido la arquera no se le debe permitir quitarse sus pads. Todas las otras jugadoras deben estar detrás de la línea de 25 yardas más cercana del campo, y no cruzarán dicha línea ni tomarán parte en el partido hasta que el bully penal haya finalizado.

Si durante la ejecución de un bully penal la pelota pasa enteramente:

- (1) sobre la línea de gol, entre los postes del arco y bajo el travesaño desde el polo de la atacante o el polo o persona de la defensora, el tanta es válido.
- (2) sobre cualquier parte de la línea de gol dentro del círculo, fuera de los postes del arco, desde el polo o persona de la defensora, el bully debe hacerse nuevamente.
- (3) la línea del círculo, en todos los otros casos, el partido debe ser reiniiciado con un bully en el centro de la línea de 25 yardas más cercana.

Si durante la ejecución de un bully penal la pelota entra los pads de la arquera o en la ropa de cualquier jugadora o árbitro, el bully debe ser hecho otra vez.

En el caso que el bully penal se produzca al finalizar un tiempo, el árbitro debe prolongar el juego hasta que el bully penal haya finalizado.

Penas por infringir la Regla 14

(a) infracción de cualquier Regla por la infractora (excepto Regla 9):

Al equipo atacante se le otorgará un gol.

(b) infracción de cualquier Regla por la jugadora elegida por el equipo atacante (excepto Regla 9):

El bully debe ser considerado terminada y el partido se reanuda con un bully en el centro de las 25 yardas más cercanas.

(c) infracción simultánea de cualquier regla por las dos jugadoras:

El bully debe hacerse nuevamente.

(d) interferencia de cualquier otra jugadora.

El bully debe repetirse nuevamente.

REGLA 15 - Rodada

Cuando la pelota pasa enteramente sobre la línea lateral, debe ser puesta en juego mediante una rodada, efectuada con la mano, en cualquier dirección, por una contraria de la jugadora que la haya tocado por última vez.

La pelota debe ser rodada sin demora, no debe rebotar o ir por el aire y debe tomar contacto con el campo dentro de una yarda del punto donde cruzó la línea.

La rodadora debe estar parada fuera de la cancha con sus pies y pa la detrás de la línea lateral y podrá jugar nuevamente la pelota sólo después de que la haya tocado otra jugadora.

El resto de las jugadoras deben estar en la cancha y tener sus pies y palos detrás de la línea de 5 yardas. Sin embargo, si en opinión del árbitro, una jugadora de cualquier equipo se queda dentro de la zona de 5 yardas, o más allá de la línea lateral, para demorar el juego, la rodada igualmente se efectúa. Las jugadoras pueden cruzar la línea de 5 yardas en el momento en que la pelota deja la mano de la rodadora.

Penas por infringir la Regla 15

(a) Por la rodadora.

La rodada debe ser hecha por una jugadora del equipo adversario.

(b) Por cualquier otra jugadora.

La rodada debe ser hecha otra vez, excepto lo prevista en esta Regla.

NOTAS sobre la Regla 15

1 - la pelota debe tocar el suelo en el campo de juego a una distancia no mayor de una yarda desde donde salió fuera en la línea lateral.

2 - si la pelota no cruza la línea hacia adentro del campo, la rodada debe ser hecha nuevamente.

3 - un polo sostenido sobre la línea en el suelo o en el aire por la rodadora es una infracción a la regla.

4 - a la jugadora que buscó la pelota se le debe dar tiempo para retomar su lugar antes que la pelota sea rodada, a menos que quiera demorar voluntariamente el juego.

REGLA 16 - Detrás (salida por línea de gol)

- (a) Cuando la pelota es enviada detrás de la línea de arco por una jugadora del equipo atacante, sin marcar un gol, o, si, en opinión del árbitro, es enviada sin intención detrás de la línea de arco por una jugadora del equipo defensor que está por delante de su línea de 25 yardas, debe ser reiniciado el juego con un tiro libre ejecutado por una jugadora del equipo defensor a 15 yardas de la línea de arco frente al punto de salida de la pelota.
- (b) Cuando la pelota es desviada, o es, en opinión del árbitro, enviada sin intención detrás de la línea de arco por una jugadora del equipo defensor que está dentro de sus 25 yardas, un corner (larga) debe ser otorgado al equipo atacante, si no se ha marcado un gol (véase la Regla 10).
- (c) Cuando, de cualquier modo, la pelota es, en opinión del árbitro, intencionalmente enviada detrás de la línea de arco por una jugadora del equipo defensor desde cualquier punto del campo, debe ser otorgado un corner penal al equipo atacante, si no se ha marcado un gol.

NOTAS sobre la Regla 16

Esta regla debe ser leída cuidadosamente. Sus indicaciones son muchas veces pasadas por alto y se da un corner.

Si el árbitro no ha podido ver bien la jugada y está en duda respecto a otorgar un corner o un tiro de 15 yardas, es mejor que pregunte a las jugadoras.

REGLA 17 - Corner y Corner Penal

CORNER

Una jugadora del equipo atacante debe pegar o empujar la pelota por el suelo, no permitiéndose ningún otro tipo de golpe, desde un punto de la línea de arco o lateral dentro de las 5 yardas del asta porta banderín de la esquina del campo más cercana al punto donde salió la pelota. En el momento de ese tiro el resto del equipo atacante (sus palos y pies) deben estar fuera del círculo en la cancha. Seis jugadoras del equipo defensor (sus palos y pies) deben estar detrás de su propia línea de arco. El resto del equipo defensor se colocará detrás de la línea de 25 yardas más cercana hasta que la pelota haya sido tocada por una jugadora a demás de la que ha tomado el corner, o hasta que la pelota haya salido fuera del círculo. Ninguna jugadora deberá estar a menos de 5 yardas de

la impulsora, cuando hace el corner.

Ningún tiro al arco debe ser hecho por una jugadora del equipo atacante de un corner o un pase o desviación, si la pelota no ha sido primero parada (no necesariamente inmóvil) o ha tocado la persona o el palo de una defensora. La jugadora que hace el corner no debe jugar otra vez la pelota hasta que haya sido tocada o pegada por otra jugadora.

Si la jugadora que hace el corner yerra la pelota, el corner debe hacerse nuevamente, salvo que ella haya hecho sticks.

CORNER PENAL

La disposición de las jugadoras debe ser igual que para un corner, salvo que la pelota debe ser pegada o empujada por el suelo desde un punto de la línea de arco a no menos de 10 yardas del poste del arco de cualquiera de los lados que el equipo atacante prefiera.

Penas por infringir la Regla 17

El corner debe ser repetido si, antes de que la pelota entre en juego como está previsto en la Regla:

- las atacantes entran al círculo;
- cualquiera de las seis defensoras cruza la línea de arco;
- cualquiera del equipo defensor cruza la línea de 25 yardas.

Por cualquier otra infracción de esta Regla por el equipo atacante la pena debe ser:

- Dentro de los círculos
Un tiro libre para el equipo defensor desde cualquier punto dentro del mismo.
- Fuera de los círculos
Un tiro libre para el equipo defensor en el punto donde se produjo la infracción.

NOTAS sobre la Regla 17

El árbitro debe tener en cuenta lo siguiente:

- que ambos equipos estén en posición correcta.
- la pelota debe ser parada, no necesariamente inmóvil. La pelota puede ser desviada o poseída una o más veces por las jugadoras atacantes, para antes de ser tirada al arco tiene que haber sido dominada (parada, no necesariamente inmóvil).
- si se usa la mano para parar la pelota, ésta no debe ser movida en ninguna dirección.

- 4 - un tiro de voleo directo al arco desde el tiro de corner debe ser penalizado inmediatamente.
- 5 - el árbitro tiene derecho de ordenar que el corner sea hecho otra vez si una defensora cruza la línea de gol antes que la pelota sea pegada. Este derecho debe, sin embargo, ser usado con discreción. Es, en muchas oportunidades, para desventaja de los atacantes parar el partido si el corner en esa circunstancia ha sido bien pegado, bien parado, y el atacante está en una buena posición para pegar.
- 6 - la jugadora que tira el corner o corner penal puede pararse con los pies en cualquier posición, dentro o fuera de la cancha, siempre que la pelota esté en el lugar correcto de acuerdo con esta Regla.

REGLA 18 - Arbitros y Cronometristas

Cada árbitro debe tomar una mitad del campo durante todo el partido, sin cambiar de lado; arbitrar de manera que, mirando hacia el centro del campo, el arco de su mitad se encuentre a su derecha. Controlará una línea lateral en toda su longitud y fiscalizará las rodadas pero no los tiros de corner en el medio campo de su compañera. Los árbitros deben controlar (si los elementos les permiten) el tiempo total o convenido y llevar por escrito los goles marcados.

Se podrá tener, si así se acuerda, cronometristas. El árbitro puede instruir a éstos para hacer sonar el silbato señalando el medio tiempo o el final del partido, o bien avisarle cuando debe hacerlo. Debe descontar tiempo por cualquier detención forzosa y, si fuera necesario, se agrega tiempo extra para la ejecución de un bully penal, como está previsto en la Regla 14. Mientras el árbitro no dé una decisión la pelota está en juego.

A los árbitros les está prohibido dar indicaciones a los equipos.

El árbitro debe tocar el silbato para:

- 1 - empezar y terminar cada mitad del partido, y reiniciarlo después de un gol convertido en su propia mitad del campo.
- 2 - sancionar una infracción, o suspender el partido por cualquier otra razón.
- 3 - indicar, cuando sea necesario, que la pelota ha pasado enteramente sobre la línea de arco o la línea lateral.
- 4 - señalar un gol.

El árbitro no debe sancionar una infracción si, en su opinión, al ha-

cerlo da ventaja al equipo infractor. Su decisión debe ser terminante, sin esperar apelación.

REGLA 19 - Accidentes

Cuando una jugadora o árbitro esté incapacitada de continuar el juego, el partido debe suspenderse y descontar el tiempo perdido durante el accidente, que será agregado al media tiempo en que ocurrió el mismo.

El juego debe ser reiniciado lo antes posible y en cualquier caso dentro de los 5 minutos, con:

- 1 - un bully (sujeto a la Regla 9) en un punto elegido por el árbitro en cuya mitad de la cancha la jugadora haya sido herida, si
- 2 - la pena apropiada cuando el accidente fuera el resultado de una infracción, o
- 3 - aplicando la decisión tomada previamente al momento en que el partido fuera detenido.

Si uno de los árbitros estuviere incapacitado, el otro debe reiniciar el partido.

Ministerio de Cultura y Educación
Administración de Educación Física, Deportes y Recreación
INSTITUTO NACIONAL DE DEPORTES

REGLAMENTO DE HOCKEY SOBRE CESPED

● VARONES

FEDERACION INTERNACIONAL DE HOCKEY SOBRE CESPED

REGLAS DE JUEGO

1. EQUIPOS Y DURACION DE UN PARTIDO

- a) Un partido de hockey se juega entre dos equipos de no más de once jugadores cada uno. La formación normal de un equipo es la siguiente: cinco delanteros; tres medio zagueros; dos zagueros y un arquero.
- b) Un partido se compone de dos tiempos de treinta y cinco minutos cada uno, a menos que los capitanes se pongan de acuerdo para modificar la duración, antes de comenzar el partido. En el descanso los equipos cambiarán de campo. La duración del descanso no excederá de cinco minutos, excepto que los capitanes, de común acuerdo, decidan de otro modo antes de comenzar el partido, pero en ningún caso podrá exceder de diez minutos.

2. CAPITANES

Los capitanes deberán:

- a) Sortear para la elección del campo;
- b) Cumplir las funciones de los árbitros en caso de ausencia de éstos o delegar estas funciones en uno de sus jugadores;
- c) Indicar, si fuere necesario, sus respectivos arqueros al capitán del equipo contrario y a los árbitros, antes de comenzar el partido y cada vez que este puesto sea confiado a otro jugador.

3. CAMPO DE JUEGO

- a) El campo de juego será de forma rectangular, de 91,44 m (100 yardas) de largo y un ancho máximo de 54,86 m (60 yardas) y mínimo de 50,29 m (55 yardas). Será marcado con líneas blancas, como se indica en el plano incluido en el presente reglamento. Las líneas que delimitan los lados más largos se llaman líneas laterales y las que delimitan los lados más cortos se llaman líneas de gol. Estas tendrán un ancho uniforme de 7,5 cm (3 pulgadas).
- b) Se colocarán estos porta banderín, de no menos de 1,20 m

(4 pies) de alto, en cada esquina del campo y en las prolongaciones de las líneas central y de 22,86 m (25 yardas); las astas ubicadas en estas prolongaciones se colocarán a 0,91 m (una yarda) del exterior de las líneas laterales.

4. ARCOS, POSTES, ETC.

- a) Se colocará un arco en el centro de cada línea de gol. El arco se compone de dos postes verticales colocados a 3,66 m (4 yardas) el uno del otro, unidos por un travesaño horizontal colocado a 2,14 m (7 pies) del suelo. Estas distancias son medidos desde las caras inferiores de los postes y la inferior del travesaño. Las caras de los postes frente al campo tocarán el borde exterior de la línea de gol. Los postes verticales no se extenderán más arriba del travesaño y éste no se extenderá lateralmente más allá de los postes. Los postes y travesaño no tendrán más de 5 cm (2 pulgadas) de ancho en la cara frente al campo de juego ni más de 7,5 cm (3 pulgadas) en las caras laterales; la cara frente al campo tendrá ángulos rectos. Habrá una red que, a intervalos no mayores de 15 cm (6 pulgadas), debe estar sujetada firmemente a los postes, al travesaño y al suelo detrás de cada arco.
- b) En el interior de la red, sobre la base y en todo el contorno, estarán colocados tablones de arco de no más de 46 cm (18 pulgadas) de alto. Los tablones laterales serán perpendiculares a la línea de gol y estarán clavados a la cara posterior de los postes, de manera que no sobresalgan ni hacia el interior ni el exterior de éstos.

5. CIRCULO DE TIRO

Exactamente delante de cada uno de los arcos, se trozará una línea blanca de 3,66 m (4 yardas) de largo y 7,5 cm (3 pulgadas) de ancho, paralela a la línea de gol, de la cual estará distante 14,63 m (16 yardas). Esta misma línea, conservando igual ancho, continuará en sus dos extremos hasta unirse con la línea de gol, por medio de cuartas de circunferencia que tendrán como centro los postes del arco. Los 14,63 metros se medirán desde el borde exterior del círculo hasta la cara de los postes del arco. La superficie delimitada por estas líneas y la línea de gol, incluyendo las líneas mismas, constituye el círculo de tiro.
(De aquí en adelante en este Reglamento, "el círculo").

6. PELOTA

- a) La pelota reglamentaria debe estar recubierta de cuero blanco o pintado de blanco. Debe estar cosida de la misma manera que una pelota corriente de cricket; sin embargo puede ser también sin costuras.
- b) En su interior debe estar compuesta de corcho e hilo, como la pelota de cricket.
- c) El peso de la pelota no excederá los 163 gr (5 3/4 onzas) ni será inferior a los 156 gr (5 1/2 onzas).
- d) La circunferencia de la pelota no será mayor de 23,5 cm (9 1/4 pulgadas) ni menor de 22,4 cm (8 13/16 pulgadas).
- e) Una pelota de distinto composición puede ser empleada en caso de común acuerdo entre los dos capitones.

7. PALOS

- a) El palo tendrá una superficie plana salamente en el lado izquierdo.
- b) La cabeza (o sea, la parte curva hasta el lugar que se une con el mango) no podrá estar recubierta de metal ni tener inserciones o guarniciones de esta materia. No puede tener aristas cortantes ni astillas que puedan lastimar. La extremidad de la cabeza (curva) del palo podrá terminar en punto o con aristas. Los bordes deben estar redondeados.
- c) El peso total del palo no puede exceder de 794 gr (28 onzas) ni ser menor de 340 gr (12 onzas) y con su vendaje (tela adhesiva, cinta aisladora, etc) debe pasar por un aro de 5,08 cm (2 pulgadas) de diámetro interno.

PENALIDAD: Los árbitros deben prohibir el uso de cualquier palo que no coincida con estas especificaciones.

8. CALZADO, ETC.

Ningún jugador podrá llevar, sea en los pies (botas o zapatos con clavos o accesorios de metal) o en cualquier otra parte del cuerpo, ninguna prenda del equipo o accesorio que, según la opinión de los árbi

tres, pueda constituir un peligro para los otros jugadores.

PENALIDAD: Los árbitros prohibirán el empleo de todo lo que no esté conforme a las prescripciones de esta regla.

9. BULLY

- a) Para paner la pelota en juego, un jugador de cada equipo se cuadrará mirando hacia las líneas laterales y teniendo a su derecha su propia línea de gol. La pelota debe estar colocada en el suelo, entre los dos jugadores. Cada jugador golpeará ligeramente con su palo, tres veces y alternativamente, primero el suela entre la pelota y su propia línea de gol y después, con la parte plana de su palo, el palo del adversario por encima de la pelota, hecho lo cual, uno de estos jugadores debe jugar la pelota con su palo antes de que sea puesta en juego.
- b) Hasta que la pelota esté en juego, todos los demás jugadores deben encontrarse más cerca de su línea de gol que la pelota y ninguno de ellos podrá estar a menos de 4,55 m (5 yardas) de la pelota.
- c) Para comenzar el partido o para reiniciarlo cuando se ha marcado un tanto o después del descanso, se hace un bully en el centro del campo.
- d) Dentro del círculo no se hará ningún bully a menos de 4,55 m (5 yardas) de la línea de gol.

PENALIDADES

- I - Por toda infracción a esta regla, el bully deberá efectuarse nuevamente.
- II - Por infracciones reiteradas a esta regla, el árbitro puede conceder un tiro libre al equipo contrario a un corner penal si las infracciones han sido cometidas dentro del círculo por un jugador del equipo defensor.

10. DETALLES GENERALES

- a) Para jugar la pelota solamente puede utilizarse el lado plano del palo. Ningún jugador puede tomar parte ni interve-

nir en el juego si no tiene su propio palo en la mano.

- b) Al golpear o al acercarse a la pelota, ninguna parte del palo deberá levantarse más arriba del hombro, ya sea al comienzo o al final del golpe. Una pelota que se encuentre a una altura superior a la del hombro de un jugador no podrá ser jugada con ninguna parte del palo.
- c) La pelota no será cortada ni jugada en forma que sea peligrosa por sí misma o por la posibilidad eventual de llevar a un juego peligroso. Se permite el tiro de "cuchara", que levanta la pelota, a condición que cumpla con lo previsto en esta regla y con la excepción establecida especialmente en la regla 13 (b). La pelota puede ser golpeada cuando va por aire, siempre que el jugador no infrinja el inciso b) de esta regla.
- d) La pelota no será detenida intencionalmente, en el suelo o en el aire, con parte alguna del cuerpo excepto la mano. Si se tamara con la mano, es preciso soltarla inmediatamente y panerla en juego. No está permitido emplear el pie o la pierna para apoyar el palo con intención de resistir a un contrario.
- e) La pelota no puede ser levantada, pateada, arrojada, llevada o impulsada en forma o dirección alguna, excepto con el palo.
- f) No se permitirá golpear, enganchar, tomar o interferir el palo de un contrario.
- g) Ningún jugador obstruirá a un contrario ubicándose entre él y la pelota, ni se colocará o colocará su palo como un impedimento para el oponente, ni atacará por el lado izquierdo del adversario a menos que toque la pelota antes de tocar el palo o cuerpo del contrario. También está prohibido embestir, dar puntapiés, empujar, emplear zancadillas o golpear al contrario, como así también sujetarlo de cualquier forma.
- h) El arquero está autorizado a jugar la pelota con el pie y a pararla con cualquier parte del cuerpo, pero solamente cuando la pelota se encuentra dentro de su propio círculo. No se castigado si la pelota, en un tiro hacia el arco, rebota en su cuerpo, según apreciación del árbitro.

i) Si la pelota queda alojada en uno de los guarda canillas del arquero o en las ropas de cualquiera de los jugadores o árbitros, se interrumpirá el partido para reanudarlo mediante un bully en el lugar donde haya ocurrido la acción (con sujeción a lo previsto en la regla 9 d).

j) Si la pelota toca a un árbitro, continúa en juego.

k) No se permitirá el juego brusco o peligroso ni actitudes que, a juicio de un árbitro, puedan considerarse como una incorrección o mal comportamiento.

PENALIDADES:

1) Por toda infracción a esta regla:

I - Fuera del círculo

Se concederá un tiro libre al equipo contrario, pero si en opinión del árbitro la infracción ha sido cometida intencionalmente por un jugador defensor situado entre su propia línea de gol y la de 22,86 m (25 yardas), puede conceder un corner penal.

II - Dentro del círculo

a) por un atacante: se concederá un tiro libre al equipo contrario.

b) por un defensor: se concederá un corner penal o un tiro penal al equipo contrario.

2) Por toda infracción a esta regla, cometida simultáneamente por dos adversarios, fuera o dentro del círculo, el árbitro ordenará un bully en el lugar donde se cometió la falta, teniendo en cuenta lo prescripto en la regla 9 d).

3) Por juego brusco o peligroso o por mal comportamiento además de la sanción prevista por las reglas de juego, el árbitro podrá amonestar al jugador en falta o expulsarlo del campo de juego, temporalmente o por el resto del partido. El jugador expulsado temporalmente deberá situarse detrás de la red de su propio arco hasta que el árbitro que lo suspendió lo autorice a reingresar al campo de juego.

11. GOL

a) Excepto lo especialmente previsto en la regla 18 g), se considera marcado un tanto si la pelota, dentro del círculo, es golpeada o rebota del palo de un jugador atacante y pasa completamente sobre la línea de gol entre los postes y debajo del travesaño. El tanto es igualmente válido aunque a continuación del golpe o del rebote, la pelota haya sido jugada por uno o más defensores. Si durante el juego, los postes del arco y/o el travesaño se hubieran desplazado, se considerará marcado un tanto si la pelota atraviesa completamente la línea de gol por un lugar que, en opinión del árbitro, esté comprendido dentro de la posición normal que debían ocupar los postes y/o travesaño, respectivamente.

b) Será vencedor el equipo que logre marcar mayor número de tantos.

12. OFF - SIDE (Posición adelantada)

a) Ningún jugador, en ningún caso, puede estar en posición adelantada si se encuentra en su propia mitad de campo.

b) Sujeto al párrafo (a), al momento de ser golpeada o rodada la pelota, cualquier jugador del mismo equipo del que la golpeó o la rodó, estará en posición adelantada o no ser que:

I - haya por lo menos tres adversarios entre él y la línea de gol del equipo contrario; o

II - el que golpee o ruede la pelota esté más cerca que él de la línea de gol contraria.

c) Un jugador que esté en posición adelantada no será castigado a menos que, en opinión del árbitro, por su posición esté obteniendo una ventaja o influyendo en el juego del adversario.

d) Un jugador en posición adelantada no quedará habilitado por el hecho de que la pelota haya sido tocado o desviada por el palo o el cuerpo de un oponente.

e) Sujeto a los párrafos (c) y (d), un jugador en posición adelantada es puesto en juego, tan pronto como la pelota haya

sido jugado definitivamente por un adversario.

PENALIDAD: Por toda infracción a esta regla se concederá un tiro libre al equipo contrario.

NOTA: Si la pelota rebota en un poste o en el travesaño, será considerado que ha habido un pose directo.

13. TIRO LIBRE

- a) Excepto aquellos casos especialmente estipulados en las reglas 15 (a), 16 a), 17 y 18, un tiro libre se hará en el lugar donde se cometió la falta. Sin embargo queda entendido que todo tiro libre concedido al equipo defensor dentro de los 14,63 m (16 yardas) del borde interno de la línea de gol, puede hacerse desde cualquier punto dentro de esa distancia, sobre una línea paralela a las líneas laterales y que pose por el lugar donde se cometió la infracción.
- b) La pelota será golpeada o empujada por el suelo. El tiro de cuchara no está permitido en este caso.
- c) En el momento de hacerse un tiro libre, la pelota debe estar inmóvil en el suelo y ningún jugador de ningún equipo puede encontrarse a menos de 4,55 m (5 yardas) de la pelota. Si la pelota no está inmóvil o algún jugador se encuentra a menos de 4,55 m se repetirá el tiro libre. No obstante y si, en opinión del árbitro, un jugador queda dentro de los 4,55 m para ganar tiempo, no retardará la ejecución del tiro libre.
- d) Si al hacer un tiro libre el jugador errase a la pelota, volverá a ejecutarlo a condición de que no haya infringido la regla 10 b).
- e) Despues del tiro libre, el jugador que lo haya ejecutado no se acercará a una distancia en que pueda jugar la pelota, hasta que haya sido tocada o jugada por otro jugador de cualquier equipo.

PENALIDADES:

Por cualquier infracción a esta regla:

I) **Fuera del círculo:** se concederá un tiro libre al equipo

equipo contrario.

II) **Dentro del círculo:** a) **Por los atacantes:** se concederá un tiro libre al equipo contrario;

b) **Por los defensores:** se concederá un corner penal o un tiro penal al equipo contrario.

14. RODADA

Salida de la pelota por las líneas laterales.

- a) Si la pelota pasa completamente sobre la línea lateral, será puesta en juego con la mano, haciéndola rodar por el suelo (no picar o tirar) en cualquier dirección, desde el punto por donde salió del campo de juego y por un contrario del jugador que la tocara en último término.
- b) La pelota será rodada inmediatamente, pero el jugador que la haga rodar se parará fuera del campo de juego, con sus manos, pies y palos detrás de la línea lateral y no se acercará a distancia en que pueda jugar la pelota, hasta que haya sido tocada o jugada por otro jugador de uno de los dos equipos.
- c) Todos los demás jugadores de ambos equipos se encontrarán dentro del campo de juego, con sus pies y palos detrás de la línea de 6,40 m (7 yardas). No obstante, no se retrasará la ejecución de la rodada si, a juicio del árbitro, algún jugador de cualquiera de las equipos permaneciera dentro de la línea de 6,40 m (7 yardas) o detrás de la línea lateral con el objeto de ganar tiempo. Los jugadores pueden cruzar la línea de 6,40 m tan pronto como la pelota haya salido de la mano del que la haga rodar.

PENALIDADES: Por cualquier infracción a esta regla:

I) **Par el que la hace rodar:** la rodada se acordará al equipo contrario.

II) **Por cualquier otro jugador:** se efectuará nuevamente la rodada (excepto lo especialmente estipulado en el párrafo (c) de esta regla) y por infracciones repetidas

puede concederse un tiro libre al equipo contrario.

15. BEHIND

Salida de la pelota por la línea de gol.

- a) Si la pelota es enviada más allá de la línea de gol por un jugador del equipo atacante sin marcar un tanto o, en opinión del árbitro, sin intención por un jugador del equipo a la defensa, desde un punto situado a 22,86 m (25 yardas) o más de la línea de gol, el juego se reanudará mediante un tiro libre efectuado frente al punto por donde la pelota atravesó la línea de gol y a 14,63 m (16 yardas) del borde interior de esa línea.
- b) Si en opinión del árbitro la pelota ha sido enviada sin intención a través de la línea de gol por un jugador del equipo defensor desde un punto situado a menos de 22,86 m (25 yardas) de su propia línea de gol, se concederá un corner al equipo contrario, a menos que se haya anotado un tanto.
- c) No obstante, si a juicio del árbitro, la pelota ha sido enviada intencionalmente a través de la línea de gol, desde cualquier punto del campo por un jugador del equipo defensor, concederá un corner penal al equipo contrario, a menos que se haya anotado un tanto.

16. CORNER

- a) Un jugador del equipo atacante ejecutará un tiro libre desde un punto sobre la línea de gol de los defensores, o sobre la línea lateral, dentro de los 2,74 m (3 yardas) desde el banderín de esquina más próximo al lugar por donde la pelota haya cruzado la línea de gol.
- b) En el momento de ejecutarse el tiro libre, no más de seis jugadores del equipo defensor estarán fuera del campo de juego con sus pies y palos detrás de su propia línea de gol, a una distancia no menor de 4,57 m (5 yardas) de la pelota. El resto del equipo a la defensa estará más allá de la línea central hasta tanto el tiro de corner haya sido realizado. El equipo atacante excepto el jugador que ejecute el tiro, estará dentro del campo de juego, con sus pies y palos fuera del círculo.

c) Si, antes de golpearse la pelota, un jugador del equipo defensor cruza la línea de gol o un jugador del equipo atacante entra al círculo, el árbitro puede hacer repetir el tiro.

d) No podrá efectuarse ningún tiro al arco después de un tiro de esquina si antes la pelota no ha sido parada (no necesariamente de un modo absoluto) en el suelo por un jugador del equipo atacante o bien haya tocado el palo o el cuerpo de un jugador defensor.

PENALIDADES: Por infracciones reiteradas e intencionadas al párrafo (c) de esta regla por el equipo defensor, puede otorgarse un corner penal. Por toda infracción al párrafo (d) de esta regla, será otorgado un tiro libre al equipo contrario.

17. CORNER PENAL

- a) La regla 16 también se aplica al tiro de corner penal, excepto que:
 - 1) En el caso del párrafo (a) de esa regla, el tiro libre puede efectuarse desde cualquier lado del arco, pero no a menos de 9,16 m (10 yardas) del poste.
 - 2) En el caso del párrafo (b) de esa regla, no más de seis jugadores del equipo a la defensa estarán detrás de su línea de gol. El resto del equipo a la defensa estará detrás de la línea central hasta tanto el tiro haya sido hecho.
 - 3) El párrafo (c) de esa regla se refiere a los jugadores de la defensa que están detrás de la línea de gol.
- b) En el caso de cualquier infracción a esta regla, el árbitro puede hacer repetir el tiro.

18. TIRO PENAL

- a) Se acordará un tiro penal al equipo contrario si, en opinión del árbitro:
 - I) Un jugador del equipo defensor, dentro del círculo y para impedir un gol, ha cometido intencionalmente una infracción a las reglas 10 ó 13; o
 - II) Probablemente se hubiera marcado un gol si no se hubiese

cometida dentro del círculo y sin intención una infracción a la regla 10.

- b) El tiro penal consiste en un empuje, un flick o una cuchara, que será ejecutado por un jugador del equipo atacante desde un punto a 7,31 m (8 yardas) frente al centro de la línea de gol. Este jugador estará parado cerca de la pelota, permitiéndole dar un paso hacia adelante en el momento de efectuar el tiro. Podrá tocar la pelota solamente una vez, después de lo cual no podrá acercarse a la pelota, al arquero o a su sustituto.
- c) El arquero o, si éste ha quedado incapacitado o suspendido, el sustituto designado por el capitán del equipo defensor, estará parado sin mover sus pies sobre la línea de gol, de la que no podrá salir hasta que la pelota haya sido jugada. No será penalizado si, al parar el tiro, la pelota, en opinión del árbitro, simplemente rebota en su cuerpo o en su mano. No podrá tocar la pelota con ninguna parte de su palo cuando la pelota esté más arriba de su hombro. Al arquero o su sustituto le serán concedidos los privilegios usuales del arquero, pero el sustituto deberá defender el arco sin cambiarse de vestimenta.
- Si, antes de que la pelota esté en juego, un movimiento cualquiera del jugador que ejecuta el tiro penal induce al arquero a mover alguno de los pies, o si el mismo jugador asemaña, el tiro podrá ser repetido.
- d) El jugador atacante no realizará el tiro penal hasta que el árbitro lo indique con un toque de silbato.
- e) Al efectuarse un tiro penal, el resto de los jugadores permanecerán fuera de la línea de 22,86 m (25 yardas) más cerca.
- f) Cualquiera sea el tipo de tiro usado, la pelota puede ser levantada a cualquier altura.
- g) Si como resultado de un tiro penal:

- I) La pelota pasa totalmente la línea de gol entre los postes y debajo del travesaño, se anotará un tanto.
- II) El arquero o su sustituto, al infringir cualquier regla, impiden que sea marcado un gol, el árbitro acordará un tanto.

fo, a menos que la falta haya sido provocada por un amago del jugador ejecutante, según especifica la última parte del párrafo (c), precedente,

III) La pelota se detiene dentro del círculo, o sale de los límites del mismo, el tiro penal queda terminado y, a menos que se haya convertido o acordado un tanto, el partido será reanudado con un tiro libre hecho por un defensor desde un punto frente al centro de la línea de gol y a 14,63 m (16 yardas). (Ver regla 19 c), punta VI).

h) Todo tiempo que transcurra entre el momento en que se concede el tiro penal y la reiniciación del juego, será añadido al tiempo de juego convenido.

PENALIDADES: Por infracción de un atacante a esta o a cualquier regla, el juego será reanudado de acuerdo al párrafo g III) de esta regla. Por infracción de un defensor al inciso e) de esta regla, el árbitro puede ordenar que el tiro sea hecho nuevamente.

19. ARBITROS

a) Habrá dos árbitros. Cada uno controlará una mitad del campo de juego durante todo el partido. Cada uno se encargará además de controlar una de las líneas laterales en toda su longitud, aunque solamente en su mitad de campo dará decisiones de tiro corner.

b) El árbitro dará su decisión sin esperar una apelación:

c) El árbitro hará sonar su silbato sólo para:

I) Iniciar o terminar cada medio tiempo.

II) Imponer una pena o suspender el juego por cualquier otro motivo.

III) Indicar, si es necesario, que la pelota ha cruzado íntegramente la línea de gol o la línea lateral.

IV) Señalar un tanto.

V) Comenzar el tiro penal.

VI) Reanudar el juego después de un tiro penal.

- d) El árbitro se abstendrá de aplicar una pena cuando considere que esta circunstancia favorece al equipo al cual pertenece el jugador infractor.
- e) De común acuerdo, el tiempo podrá ser controlado por un árbitro durante todo el partido o por cada uno de ellos en cada medio tiempo. Se computará el tiempo completo o convenido, después de descontar toda pérdida de tiempo por interrupciones prolongadas, accidentes, etc.
- f) Si hubiere un solo árbitro, deberá haber dos jueces de línea para dar decisiones respecto a las líneas laterales.
- g) A los árbitros y jueces de línea les está prohibido aconsejar o ayudar a los jugadores durante el partido.
- h) Los árbitros tomarán nota por escrito de los goles marcados.

20. ACCIDENTES

- a) Si un jugador o árbitro se ve imposibilitado para continuar jugando o arbitrando, el árbitro o segundo árbitro suspenderá temporalmente el juego. En cualquiera de estos casos, si se señalara un gol, éste será concedido si, en opinión del árbitro, se hubiera obtenido si el accidente no hubiese ocurrido.
- b) El juego será reiniciado mediante un bully en el lugar que designe el árbitro, sujeto a la regla 9 (d).

COMENTARIOS A LAS REGLAS DE JUEGO

1.- EQUIPOS Y DURACION DE UN PARTIDO

a) El International Hockey Board considera que la redacción de esta regla no permite el reemplazo de jugadores durante el partido. El sustituto mencionado en la regla 18 debe ser uno de los jugadores que componen el equipo desde el comienzo del partido.

b) Cronometraje.

Se recomienda lo siguiente:

- 1) La duración de cada período será controlada por los árbitros.
- 2) Si el árbitro directamente responsable del control del tiempo está muy excedido, el otro árbitro deberá detener el partido.
- 3) Para evitar todo error, los árbitros deberán intercambiar una señal convenida, aproximadamente un minuto antes de terminar cada período.
- 4) Los árbitros se pondrán de acuerdo sobre el tiempo que deba añadirse después de cada tiro penal y después de alguna prolongada detención por accidente o por cualquier causa. Ver reglas 18 (h) y 19 (e).
- 5) El I.H.B. expresa el criterio de que los equipos no deben abandonar el campo de juego durante el descanso.

3 al 5 - CAMPO DE JUEGO Y ELEMENTOS

Los deberes de los árbitros, previstos por estas reglas, deben ser estrictamente observados.

Se recomienda a los árbitros asegurarse de que las redes estén bien atadas y que las tablas de arco se encuentren dentro de las redes.

Se recomienda que todos los partidos internacionales sean, siempre que sea posible, jugados en terrenos que tengan 91,44 m (100 yardas) de largo y 54,86 m (60 yardas) de ancho.

No se permiten en la superficie del campo de juego otras marcas que las indicadas en el plano que acompaña a este Reglamento.

El International Hockey Board estima que los partidos no deben ser

necesariamente jugados sobre césped, a condición de que el terreno permita que el juego se desarrolle normalmente.

6.- PELOTA

La única pelota reglamentaria de hockey es aquella que se ajusta a los requisitos enunciados en los párrafos (a), (b), (c), y (d) de esta regla. El uso de cualquier otro tipo de pelota que no concuerde con estos requisitos, no está autorizado más que en partidos no oficiales.

7.- PALO

El International Hockey Board ha decidido que la cabezade cierto tipo de palos no concuerda con las prescripciones de la regla 7.

Igualmente los palos de corte cuadrado, deben ser redondeados no sólo en los extremos, sino a todo lo largo del palo.

La cabeza del palo debe ser de madera. Cabeza de cualquier otro material no ha sido aprobado hasta la fecha, ni está autorizado su uso.

Los árbitros deben llamar la atención sobre estas decisiones, si los jugadores están usando palos que no se conformen a estas prescripciones.

9.- BULLY

Comprobar las distancias: ninguno de los demás jugadores a menos de 4,55 m (5 yardas) de la pelota; ningún bully, dentro del círculo, a menos de 4,55 m (5 yardas) de la línea de arco. Los demás jugadores deben permanecer detrás de la pelota hasta que esté en juego.

Solamente el lado plano del palo (regla 9 a) puede usarse para efectuar el bully, y el contacto con el palo del contrario debe ser directamente por encima de la pelota.

Muchas obstrucciones posteriores se evitarán si se obliga a los dos jugadores a colocarse bien frente el uno del otro.

10.- DETALLES GENERALES

a) La cara del palo es la parte plana más todo el largo del mango del mismo lado. Por "propio palo" debe entenderse el palo con el cual el jugador comenzó a jugar o cualquier otro palo con el cual haya reemplazado legítimamente a aquél.

c) Esta regla tiene por objeto prevenir accidentes a los jugadores. Los árbitros serán inflexible y penarán el cortar o socavar la pelota en forma que resulte peligrosa por sí misma o que induzca al juego peligroso.

Siempre que sea posible, es necesario castigar al jugador que,

levantando la pelota, provoca juego peligroso y no al que, por ejemplo, se ha visto obligado a cometer una falta de "stick" a causa de una pelota levantada por un adversario.

No está permitido golpear a la pelota en el aire si el golpe es peligroso en sí mismo.

No se aprueba la práctica de transportar y/o llevar la pelota sobre el palo, porque deriva en juego peligroso cuando el jugador que lo practica obliga al contrario que lo ataca a jugar la pelota en el aire. Cuando esta manera de jugar es proseguida hasta este punto, el infractor debe ser castigado conforme a la regla 10 k).

d) Antes de castigar una falta resultante de la aplicación de la primera parte de este párrafo, el árbitro debe estar convencida de que el jugador ha utilizado intencionalmente una parte de su cuerpo, excepto la mano, para detener la pelota, ya sea:

- I) desplazándose para encontrarse en la trayectoria de la pelota,
- II) situándose con intención de parar la pelota de este modo,
- III) no haciendo ningún esfuerzo para evitar ser golpeado por la pelota.

e)

I) Jugador inmóvil: si la pelota rebota o es desviada por el cuerpo de un jugador que está inmóvil, y el árbitro conceptúa que esto no fue causado por el uso intencional de parte alguna del cuerpo, no existe transgresión a esta regla, no importa la magnitud del rebote o de la desviación o el grado de ventaja adquirido por el jugador o su equipo.

II) Jugador en movimiento: si un jugador que está en movimiento es golpeado por la pelota sin poder evitarlo y no existe un rebote o desvío apreciable, se aplicarán las mismas consideraciones de la cláusula e (I).

III) Jugador en movimiento: cuando la pelota es golpeada hacia un jugador que está en movimiento y no puede evitarla, existe infracción si la pelota es pateada, llevada o desviada, pero el árbitro no la castiga-

rá a menos que resulte una ventaja substancial para el jugador o su equipo. Si, en opinión del árbitro, el tiro fue peligroso, castigará al jugador que envió la pelota de acuerdo al párrafo (c).

- f) No está permitida ninguna forma de trabar o estorbar con el palo.
- g) Sujeto a la aplicación de la Regla de la Ventaja (regla 19 d), los árbitros deben ser particularmente severos con la obstrucción y las demás formas de estorbar al contrario mencionadas en esta regla, aunque la pelota esté jugada por la derecha del jugador. Es necesario hacer notar que la obstrucción no depende necesariamente de la distancia que medie entre la pelota y los jugadores en cuestión. Un jugador en posesión de la pelota no debe interponer su cuerpo en forma que pueda estorbar el juego del contrario. Un cambio de dirección por medio de un giro del cuerpo puede constituir una infracción a esta regla. Sin embargo, debe observarse que un giro completo no constituye infracción a menos que un contrario haya sido obstruido al intentar jugar la pelota. Frecuentemente se producen obstrucciones en las rodadas (roll-in) y es necesario vigilarlas atentamente. La costumbre de algunos arqueros de arrojarse a los pies de los contrarios, a menudo conduce a una obstrucción.
- h) Al arquero le está vedado golpear la pelota con la mano o empujarla con el cuerpo. Los árbitros son propensos a mostrarse generosos con los arqueros que infringen los reglamentos. Las infracciones más comunes son: correr entre el contrario y la pelota cuando ésta está por salir; abrir las piernas para que pase la pelota cuando el contrario la tiene a tiro o golpear violentamente a la pelota con el propósito de despejar. Al arquero no se le permitirá más privilegios que aquéllos que le acuerda esta regla.
- i) Si tal incidente se produjera durante el tiro penal y la pelota no ha cruzado la línea de gol, la pelota debe ser considerada "pelota muerta".
- k) Deben observarse cuidadosamente las penalidades para el juego brusco, mal intencionado y peligroso, como así también para los casos de incorrección. Las infracciones intencionalmente reite-

radas pueden penarse mediante la aplicación de la presente regla. Si prevaleciese un juego recto o peligroso, una palabra de advertencia al infractor o a los infractores debería resultar efectiva para evitar que el juego degenera.

PENALIDADES: Las infracciones a esta regla dentro del círculo, deben ser observadas conjuntamente con la regla 18.

11. - GOL

No tiene importancia que la pelota tocada dentro del círculo por el palo de un jugador atacante sea después tocada por el palo o el cuerpo de uno o varios jugadores del equipo defensor. Por ejemplo, una pelota despejada por un defensor, que rebota en otro defensor y se introduce en el arco, de acuerdo a lo que antecede, marca un tanto válido.

Después de haber sido detenido el juego dentro del círculo, la pelota deberá nuevamente ser tocada dentro del círculo por el palo de un jugador atacante para que el tanto sea válido.

Debe tenerse en cuenta que la pelota debe transponer íntegramente la línea de gol para que esté fuera de juego, y que si la pelota está íntegramente sobre la línea del círculo, se considera dentro del círculo (regla 5).

12. - OFF SIDE

Deben observarse cuidadosamente los siguientes puntos:

- 1) Un jugador puede estar off side solamente si se encuentra en campo de los adversarios cuando la pelota es golpeada en último término por uno de sus compañeros de equipo. Cuando un jugador está off side, no se habilita automáticamente al volver a su propio campo para jugar la pelota.
- 2) Lo esencial que debe tenerse en cuenta, no es dónde está el jugador cuando juega la pelota, sino dónde estaba en el momento que fue golpeada o rodada por un compañero de su equipo.
- 3) Un jugador en campo contrario está off side:
 - a) Salvo que haya tres adversarios entre él y la línea de gol contraria, o
 - b) A menos que el compañero de equipo que golpea o rueda la pelota, esté más cerca que él de la línea de gol de los contrarios.

4) Un jugador en posición off side solamente debe ser castigado si en alguna forma interfiere a un contrario o al juego o si puede causar, en opinión del árbitro, alguna interferencia al juego de un contrario. No obstante, para aplicar una sanción, el árbitro no tiene necesidad de esperar que un jugador off side alcance la pelota.

5) El hecho de que un contrario juegue la pelota, no habilita necesariamente al jugador que está off side; pero, si en opinión del árbitro, este jugador no está sacando una ventaja por su posición adelantada a no está interfiriendo a un contrario o al juego, queda habilitado inmediatamente después que el contrario juega la pelota.

13.- TIRO LIBRE

Es de importancia observar que se permite empujar la pelota a ras del suelo y no el tiro de cuchara.

14.- RODADA

Un árbitro no será indebidamente severo con las infracciones de orden técnico a esta regla, cometidas por el rodador o por cualquier otro jugador, si en su opinión el infractor no obtiene ventajas.

Hay que tener presente que la pelota debe entrar al campo de juego por el mismo sitio que salió y debe castigarse al rodador por cualquier tentativa de dar un poso adentro del campo de juego.

Siempre y cuando la pelota entre por donde salió, no es necesaria que el rodador esté parado en ese punto.

Durante el roll-in tienen lugar muchas obstrucciones, las cuales deben ser vigiladas atentamente, como asimismo el off side.

Salamente puede acordarse un tiro libre por infracciones reiteradas del rodador a esta regla si, en opinión del árbitro, su proceder puede considerarse como inducto, de acuerdo a los términos de la regla 10 k).

15.- BEHIND

Si la pelota golpeada por un jugador defensor o desviada por su cuerpo, cruza por su propia línea de gol, la decisión del árbitro debe ser, si no se ha marcado un gol, una de las tres siguientes:

1) Un tiro libre si la pelota ha sido enviada involuntariamente desde un punto no más cerca de 22,86 m (25 yardas) de la línea de gol.

2) Un corner si la pelota ha sido enviada involuntariamente de un punto más cercano a 22,86 m (25 yardas).

3) Un corner penal si la pelota ha sido enviada intencionalmente desde cualquier parte del campo de juego.

Obsérvese que, para decidir si debe concederse un corner penal, es necesario considerar solamente si el envío de la pelota ha sido con o sin intención.

La decisión del árbitro no debe estar influída por la circunstancia de que un jugador defensor evite un gol enviando la pelota otrás de la línea de gol.

16 y 17.- CORNERS

Si un jugador defensor atraviesa la línea de gol antes de que la pelota haya sido golpeada, el árbitro usará con discreción su facultad de hacer repetir el corner. El ejercicio de esta facultad puede constituir frecuentemente una desventaja para el equipo atacante cuando el tiro de esquina ha sido bien ejecutado.

Un árbitro no debe dejar que su decisión sea influída por el hecho de que un jugador que recibe la pelota la controle torpemente o consiga hacer su tiro. En todos los casos debe atenerse a la regla 10 (c).

Si la pelota no ha sido previamente tocada por un jugador defensor o suficiente inmovilizada sobre el suelo, debe castigarse como infracción al inciso (d) un tiro de voleo procedente de un pase a una desviación hecha a un atacante por el atacante que ha recibido el tiro de corner; pero nada en estas reglas exige que, para efectuar un tiro hacia el arco desde fuera del círculo, deba previamente pararse la pelota.

Bajo la cláusula (d) la pelota puede ser detenida en el aire por un jugador atacante con el stick o con la mano. Si es parado con el palo, la pelota debe encontrarse en el suelo, pero no necesariamente inmóvil. Si es parada con la mano la pelota debe quedar en el suelo e inmóvil.

17.- CORNERS PENALES

Un gol puede ser anotado mediante un tiro directo procedente de un corner penal, si cumple con los requisitos de la regla 11.

18.- TIRO PENAL

Deben tenerse presentes los casos en que puede aplicarse esta sanción y la circunstancia de que debe ser aplicada cuando, en opinión del árbitro, se ha cometido dentro del círculo una infracción a las reglas 10 ó 13, con la sola intención de impedir la obtención de un tanto (no necesariamente por el jugador al que se hace la falta), aún cuando el árbitro juzgue improbable que se hubiera obtenido el tanto si la falta no hubiera sido cometida.

Debe prestarse especial atención al hecho de que esta sanción está prevista para castigar aquellas faltas que pueden tener influencia en el resultado del partido y que exige una sanción más severa que el corner penal; los árbitros deben aplicarla con este criterio.

No siempre es fácil apreciar si una falta ha sido cometida con o sin intención, pero es necesario hacer distinción entre una infracción absolutamente prohibida por las reglas (como pechar) y una falta cometida como consecuencia de una tentativa para ejecutar una acción legal (tal como rechazar la pelota con la mano en lugar de pararla).

Un jugador defensor demostrará con sus acciones que se ha esforzado por no cometer una falta que perjudique a un atacante; según el espíritu de esta regla, cargar contra un adversario que esté por tirar al arco desde una posición favorable, invariablemente deberá considerarse como una falta intencional.

Si el arquero cae sobre o al lado de la pelota delante del arco, en la mayoría de los casos el bully penal será la sanción adecuada.

El árbitro debe verificar si el jugador defensor está listo antes de autorizar que se ejecute el tiro penal.

Si la pelota es asida y retenida por el arquero, deberá ser considerada "pelota muerta" (párrafo g III), a no ser que haya transpuesto la línea de gol entre los postes.

El árbitro no debe permitir que el jugador atacante ejecute el tiro penal hasta tanto él lo autorice. Véase regla 19, párrafo c (V).

Si durante la ejecución del tiro penal, cualquier otro jugador atravesia la línea de 22,86 m (25 yardas), el árbitro puede ordenar que se lo efectúe nuevamente si considera que tal acción ha tenido influencia en el tiro penal. No obstante, todas estas decisiones deben ser tomadas exclusivamente por el árbitro que controla el tiro penal.

19.- ÁRBITROS

Esta regla y el comentario a la regla 1 d) deben ser estudiados con atención.

c) El juego comienza cuando el árbitro hace sonar su silbato para empezar el partido.

Del párrafo (c) y del (d), Regla de la Ventaja, se desprende que el árbitro debe hacer sonar su silbato lo menos posible. Cuando lo haga deberá procurar que sea lo suficientemente fuerte como para que el juego se detenga de inmediato.

d) Para aplicar exitosamente esta regla, el árbitro debe pensar que en muchas casas un tiro libre tiene poco valor para un buen equipo, por cuanta generalmente da tiempo para marcar a todos los jugadores contrarios. Por lo tanto, es necesario retardar el toque de silbato lo suficiente como para asegurarse de que las ventajas son más probables concediendo el tiro libre que permitiendo que el juego continúe. Sería desventajoso para el equipo al ataque que el árbitro sancione a un jugador de la defensa que intenta marcar por la izquierda a un atacante, cuando éste, ya en las proximidades del círculo y no obstante lo obstrucción ilegal, puede efectuar un tiro al arco o hacer un pose efectivo; lo mismo si un delantero puntero ha conseguido abrirse camino y atraer a la defensa fuera de su posición.

Cuando la infracción es cometida dentro del círculo, el castigo puede tener más valor, pero si se retarda el toque de silbato puede quedar parcialmente compensado por la posibilidad de convertir un tanto inmediatamente. Los árbitros deben paner especial cuidada en no dejarse arrastrar por el impulso de tocar el silbato inmediatamente después de cometida la falta, por la mera razón de su magnitud o evidencia.

Cuando un árbitro tenga dudos sobre la decisión o tomar, pue de recabar los informes que le sean necesarios antes de tomarla o para modificarla si ya ha sido tomado. Cuando deba revocarse una decisión, es necesaria hacerla inmediatamente. Las apelaciones de los jugadores no deben ser permitidas.

Se recomienda uniformar la manera de señalar (Ver código Internacional de Señales). Siempre que sea necesaria, es particularmente deseable que el árbitro preste colaboración a su compañero y recíprocamente acepte su ayuda; por lo tanto es necesario que antes de comenzar el partido, los árbitros acuerden en qué circunstancias podrán intervenir en la otra mitad del campo.

Esta intervención generalmente deberá limitarse a los casos en que el compañero no pueda apreciar la falta por tener interceptada la visión y a los que sea evidente que no se aplica la Regla de la Ventaja.

Los árbitros procurarán no introducirse demasiado en la otra mitad del campo, corriendo el riesgo de no encontrarse en buena ubicación para el caso de un súbita desplazamiento del juego. En ningún caso, un árbitro podrá conceder un corner, un corner penal o un tiro penal si no es en su propia mitad del campo.

CONSEJOS A LOS ARBITROS

Un arbitraje de buena calidad facilitará un juego de nivel más elevado, por cuanto impulsa a los jugadores a una mejor observancia de las reglas; no obstante, esta calidad no depende exclusivamente de la estricta sanción de cada falta, ya que está sujeta, además, a dos consideraciones capitales que son:

- 1 - El árbitro debe lograr y mantener el completo control del partido y
- 2 - Nunca debe permitir que se obtenga ventaja por una violación a las reglas.

El silbato será utilizado la menos posible, y para lograr este propósito es necesario que con frecuencia se utilice la regla 19 (d), de la ventaja.

En determinados casos, y para permitir apear a esta regla, la decisión debe retardarse el tiempo necesario; pero una vez tomada se la anunciará de manera precisa y clara. Cuando se aplique la Regla de la Ventaja, debe considerarse inexistente la falta original.

En general ha podido comprobarse que el juego brusco, sucio o rudo, finaliza cuando los jugadores advierten que tratan con un árbitro decidido a aplicar las reglas; pero si éste, por un solo instante, pierde el control del juego, le será muy difícil retomarlo.

Para un árbitro, es de suma importancia estar permanentemente ubicado en la posición más adecuada para advertir todas las infracciones y en particular para decidir si un jugador está o no en posición adelantada.

Cuando se desarrolla un ataque, la mejor ubicación es probablemente junto a la línea lateral y a nivel del tercer jugador defensor. No obstante, cuando la pelota está dentro del círculo, una posición cercana a la línea lateral hace difícil poder observar infracciones tales como la obstrucción, por lo que el árbitro deberá aproximarse al círculo y a la línea de gol, donde indudablemente estará en ubicación más adecuada.

En consecuencia, el árbitro debe estar en constante desplazamiento a los efectos de situarse debidamente, no sólo para mantener la ubicación más adecuada respecto al juego, sino también para juzgar instantáneamente y en cualquier momento, las posiciones relativas de los diferentes jugadores.

Como un atacante puede estar off-side cuando se encuentre a nivel del que toca la pelota o del tercer defensor y como el árbitro puede

ser molestado en su visión, es evidente que el que se queda quieto no está en situación de tomar decisiones correctas. Está generalmente admitido que el árbitro logra su mejor posición calocándose en el ala derecha del ataque, dentro de la mitad del campo bajo su vigilancia.

Es erróneo creer que la obligación de un árbitro es castigar todas las violaciones a las reglas de juego; actuar con este temperamento pue de ocasionar retrasos inútiles y hasta irritación en los jugadores. Cuando el infractor no obtenga una ventaja de su falta, el árbitro puede no sancionar las violaciones mínimas tales como un rebote accidental de la pelota después de haber tocado el cuerpo o un pequeño rebote contra la mano.

El tiro libre, el corner penal y el tiro penal, que son las únicas sanciones aplicables, tendrán mayor significación si el árbitro reserva su empleo para las faltas más graves, tales como obstrucciones, off-side, etc. No obstante, un buen árbitro no debe ser demasiado indulgente; el juego sucio o peligroso, las obstrucciones y el juego incorrecto contrario al espíritu de las reglas, deben ser combatidos enérgicamente en interés de los jugadores y del propio juego.

En general se considera que los árbitros no hacen suficiente uso del tiro penal y de su facultad de conceder corners penales por infracciones intencionales de los defensores a la regla 10, en el exterior de su propio círculo pero dentro de su zona de 22,86 m (25 yardas). Fundamentalmente es necesario dar a los jugadores la impresión de que si juegan con espíritu de cooperación, el árbitro detendrá el juego sólo cuando sea esencial para su desarrollo equitativo y apropiado.

CODIGO INTERNACIONAL DE SEÑALES

- | | |
|------------------------|---|
| 1) BULLY | Hacer con las dos manos el movimiento de bully. |
| 2) PIE | Levantar ligeramente la pierna tocándola con la mano. Indicar castigo. |
| 3) OBSTRUCCION | Hacer un movimiento circular con un brazo. |
| 4) GOL | Dirigir los dos brazos horizontalmente hacia el centro del campo. |
| 5) OFF - SIDE | Situarse en la misma línea del lugar donde se produjo el off-side, e indicar en este lugar levantando un brazo horizontalmente y con el otro señalar el tiro libre. |
| 6) TIRO LIBRE O RODADA | Indíquese con un brazo elevado horizontalmente la dirección del tiro libre o rollín. |
| 7) CORNER | Dirigir un brazo hacia el banderín de esquina correspondiente. |
| 8) CORNER PENAL | Dirigir los dos brazos horizontalmente hacia el arco. |
| 9) PENAL | Con la mano izquierda señalar el punto del penal y al mismo tiempo levantar la derecha verticalmente. |
| 10) JUEGO BRUSCO | Parar el juego y hacer un movimiento de calma con las manos en posición horizontal, con las palmas hacia abajo y repetir los movimientos de arriba a abajo y de abajo arriba. Indicar el castigo. |
| 11) STICK | Se levanta un brazo por encima del hombro y se da vueltas con la mano y con |

la otra se señala el lugar donde se cometió la falta.

HISTORIA DEL INTERNATIONAL HOCKEY BOARD

12) FINALIZACION DE PERIODO

Mirar al otro árbitro y cruzar completamente extendidos los brazos sobre la cabeza.

NOTA: Los jugadores pueden darse cuenta del lugar exacto de un tiro libre si el árbitro se sitúa a su altura al señalar la falta.

El International Hockey Board es el único organismo habilitado para establecer y modificar las reglas de juego del hockey sobre césped en el sector masculino. Sus decisiones en la materia están reconocidas por la Federación Internacional de Hockey y por todos sus países afiliados del mundo entero.

Los orígenes del I.H.B., el papel que ha cumplido en el pasado y su actividad actual, son frecuentemente mal conocidos, por ello es útil recordarlo aquí.

Fue en 1900 cuando la Hockey Association, la Irish Hockey Union y la Welsh Hockey Association tomaran el acuerdo por el que decidían confiar la elaboración de las reglas de juego a una Comisión Internacional (International Board) compuesta de representantes de los tres países, o sea Inglaterra, Irlanda y País de Gales.

Hasta este momento las reglas vigentes variaban de uno a otro país; era por lo tanto, altamente deseable llegar a uniformarlas.

La primera reunión de la nueva Comisión Internacional así creada tuvo lugar en Manchester el 20 de julio de 1900.

Fue en 1902 cuando Escocia aceptó unirse al Board y a partir de ese momento se obtuvo la uniformidad de las reglas en lo que concierne a los cuatro países británicos.

ESTATUTOS DEL BOARD

Los estatutos fueron elaborados en 1909 con el acuerdo de los cuatro países miembros; estas estatutos fueron modificados en 1931.

De resultados de negociaciones que tuvieron lugar en 1947 y 1948 entre las cuatro Asociaciones británicas y la Federación Internacional de Hockey, ésta se convirtió en uno de los organismos constituyentes del Board con el derecho a enviar a él tres representantes, número elevado a cuatro en 1957 y a ocho en 1964.

A partir de ese momento, la autoridad del Board fue oficialmente reconocida por la F.I.H., e ipso facto por los países que la constituyan. (Actualmente son en número de cuarenta y siete). La unificación de las reglas de juego en el mundo entero se encontraba, pues, realizada.

PODERES DEL BOARD

El Board se reúne una vez por año. Sus poderes están limitados a la elaboración de las reglas de juego y a su modificación, así como al examen de las cuestiones referentes a los partidos internacionales.

No puede crear nuevas reglas ni modificar las reglas existentes por propia iniciativa, ni tomar en consideración las proposiciones en este sentido a menos que ellas emanen de los organismos que rigen el hockey en Irlanda, Escocia, Gales a Inglaterra, de la F.I.H., o de una de las asociaciones afiliadas a la Hockey Association (Inglaterra).

ESTATUTOS DE LOS ARBITROS

Uno de los aspectos más interesantes del trabajo realizado por el Board es la autoridad mucho mayor que su acción ha contribuido a conferir a los árbitros.

Al principio no se llamaba a un árbitro a darse la decisión sino en el caso de que una de los dos equipos apelara a él.

Era, en suma, un juez de apelación y, lo mismo que un juez, concedía al defensor el beneficio de la duda cada vez que la falta alegada podía dar lugar a una duda cualquiera.

Desde que el Board procedió a la revisión de las reglas de juego, cuando su fundación en 1900, especificó no solamente las causas en que el árbitro podía dar una decisión cuando era requerido, sino que también enumeró igualmente aquéllos en los que estaba autorizado a intervenir por su propia autoridad (por ejemplo sobre stick). Los dos capitanes estaban, sin embargo, autorizados a convenir antes de un partido que el juez tomara todas las decisiones sin que los jugadores se lo requirieran.

Primeras aplicaciones de la regla de la ventaja

Al principio los árbitros tenían instrucciones de castigar severamente las faltas de stick sin esperar ningún requerimiento. Se pudo comprobar que, como consecuencia de esta manera de obrar, se provocaban frecuentes detenciones del juego. Para ello el Board elaboró en 1901 un comentario haciendo resaltar que la penalización de todas las faltas de stick podía significar en ciertos casos, castigar en definitiva al equipo que no había cometido la falta.

En estas circunstancias, se pidió a los árbitros que recordaran en todo momento que la finalidad de un castigo no es solamente detener el juego sino, principalmente, impedir que las que han cometido una falta

se beneficien con ella. Además, el citado comentario recomendaba a los árbitros no parar el juego por cada falta de stick cuando ellos creyeran que la penalización tendría por resultado, ya fuera el privar de una ventaja adquirida al equipo que no había cometido la falta, ya fuera dar una ventaja a aquél que había infringido el reglamento.

Estas instrucciones han sido la base de la actual regla de la ventaja. Conviene hacer resaltar que esta regla no era de ninguna utilidad durante el largo tiempo en que las decisiones de los árbitros no eran tomadas más que por requerimiento.

Recién en 1907 se confirieron a los árbitros los poderes que les permitían tomar decisiones sin esperar una eventual apelación. La amplia difusión de que gozó el hockey después de los primeros años del siglo y el mejoramiento cualitativo del arbitraje durante el mismo período, dieron como resultado que la práctica consistente en apelar al árbitro se considera actualmente no sólo superflua, sino también un acto que es conveniente no realizar. Entre las primeras modificaciones a las reglas, hay que hacer notar la que prohíbe la entrada por la izquierda.

Faltas cometidas dentro del círculo

Aunque podía concederse un corner penal cuando un defensor enviaba intencionadamente la pelota más allá de su línea de gol, las sanciones por las faltas cometidas por los defensores, en el interior de su círculo, eran primitivamente: un bully o un bully penal si la falta era voluntaria o había, probablemente, impedido marcar un tanto.

No fue hasta 1908 que el bully fue reemplazado por un corner penal, tirado desde no importa qué punto de la línea de gol situado a más de cinco yardas de uno de los postes del arco. Al año siguiente la distancia fue llevada a diez yardas y el cambio quedó en vigor a pesar de ciertos ensayos que, en relación con una nueva modificación, tuvieron lugar a continuación.

BULLY PENAL

Cuando se acordaba un bully penal, todos los jugadores (a excepción de los que ejecutaban el bully) debían encontrarse en el exterior del círculo. Desde que la pelota atravesaba sus límites, todos los jugadores podían de nuevo participar en el juego y éste proseguía, pues, sin ninguna interrupción.

En 1909, fue decidido que los jugadores que no tomaban parte en el bully penal debían situarse más allá de la línea de 22,86 m (25 yar-

das) y que al finalizar el juego de bully, la pelota debía ser puesta en juego mediante un bully en el centro del campo o de la línea de 25 yardas según se hubiere o no marcado un tanto.

Otras modificaciones a las reglas de juego

He aquí las otras modificaciones principales a las reglas de juego que han tenido lugar en el transcurso de los últimos años.

En 1938.

Se prohíbe toda obstrucción por medio del stick y en el mismo año se decide prohibir el parar intencionadamente la pelota con cualquier parte del cuerpo, salvo la mano. Con anterioridad a esta modificación, los medios y defensas paraban frecuentemente la pelota con el pie antes de despejarla, práctica que contribuía a hacer más lento el desarrollo del juego.

En 1949.

El Board aumenta los poderes conferidos a los árbitros permitiéndoles sancionar más severamente las faltas graves cometidas por los defensores en el interior de su zona de 25 yardas, así como sus faltas reiteradas en ocasión de los corners.

En 1950.

El diámetro del círculo es llevado hasta 14,63 m (16 yardas).

En 1952.

El Board efectúa un extenso trabajo de revisión del texto de algunos artículos de las reglas y de los comentarios correspondientes.

En 1954.

Se retira a los arqueros el derecho que tenían anteriormente de quitarse las canilleras para disputar un bully penal.

En 1955.

Se modifican las reglas 8, 9, 10, 13 y 14 en lo concerniente a algunos detalles importantes.

En 1957.

Se modifica la regla 15, párrafo (a), en el sentido que ahora prevé un tiro libre, en vez de un bully a 25 yardas. El texto de los comentarios referentes a la regla 10 es objeto de una nueva redacción.

En 1958.

El Board establece un texto interpretativo de la regla 1 (a) y tam-

bién introduce algunas modificaciones, en los comentarios a las reglas 6, 10 (g), 16, 17 y 19, (c).

En 1959.

Las reglas 1 (b), 10 (b), 10 Penalidades (3), 13 (a) y 18 (b), sufren importantes modificaciones.

En 1960.

Se hacen algunas ampliaciones a los comentarios de las reglas 10 (a), 14, 16, 17 y 19 (c).

En 1961.

La regla 17 es objeto de modificaciones sustanciales.

En 1962.

Las reglas 10 (Penalidades), 14 y 17 son ligeramente modificadas.

En 1963.

El bully penal es reemplazado por el tiro penal.

En 1964.

Se modifica la regla 17 (b).

En 1965.

Se modifica la regla 10 (b), del stick, y se vuelve a poner en vigencia el texto anterior a 1959.

Se redacta de nuevo la regla 17.

MARCACION DEL CAMPO DE JUEGO

