



ASOCIACIÓN TUCUMANA
AMATEUR DE HOCKEY
SOBRE CÉSPED Y PISTA



REGLAMENTO F.I.H. HOCKEY CESPED 2013 - 2014

REGLAMENTO F.I.H. HOCKEY CESPED 2013

CONTENIDO

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

JUGANDO EL JUEGO

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

ARBITROS

1. Objetivos.....	13
2. Aplicando las Reglas.....	13
3. Habilidades de los árbitros.....	14
4. Señales.....	15

ESPECIFICACIONES SOBRE EL CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

1. Campo de juego y equipamiento.....	16
2. Palo.....	20
3. Pelota.....	22
4. Equipamiento del arquero.....	22

TERMINOLOGIA

Jugador

Uno de los participantes de un equipo.

Equipo

Un equipo consiste de un máximo de 16 personas compuesto de un máximo de 11 (once) jugadores en la cancha y hasta 5 (cinco) suplentes.

Jugador de campo

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

Arquero

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

Jugador de campo con privilegios de portero

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

Atacante

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

Defensor

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

Línea de fondo

La línea más corta del perímetro (55 metros).

Línea de gol

La línea de fondo entre los postes del arco.

Líneas laterales

Las líneas longitudinales del perímetro (91.40 metros).

Círculo

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

Área de 23 metros

El área incluye el campo de juego después de cruzar la línea de 22.90 metros hacia cada línea de fondo y entre las líneas laterales.

Jugando la pelota

Parando, desviando o moviendo la pelota con el palo.

Golpe

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

Empujar

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

Flick

Empujar la pelota para que esta se levante del suelo.

Cucharear

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

Derecho

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

Tiro al arco

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

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

Distancia de juego

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

Quite

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

Infracción

Una acción contraria a las Reglas penalizada por un árbitro.

JUGANDO EL JUEGO

1. CAMPO DE JUEGO

- 1.1 El campo de juego es rectangular, y tiene 91.40 mts. de largo y 55.00 mts. de ancho.
- 1.2 Las líneas laterales marcan los perímetros largos del campo, y las de fondo marcan los perímetros cortos del mismo.
- 1.3 Las líneas de gol están en la parte de las líneas de fondo entre los postes de los arcos.
- 1.4 Una línea central está marcada cruzando la mitad del campo.
- 1.5 Las líneas conocidas como 23 mts., están marcadas cruzando el campo a lo ancho a 22.90 mts. de las líneas de fondo.
- 1.6 Las áreas referidas a los círculos están marcadas dentro del campo alrededor de los arcos y enfrente al centro de las líneas de fondo.
- 1.7 El punto del penal tiene un diámetro de 150 mm. y está marcado en frente del centro de cada arco con su centro a 6.40 mts. desde el borde interno de la línea de gol.
- 1.8 Todas las líneas son de 7.5 cm. de ancho y forman parte del campo de juego.
- 1.9 Los banderines del córner deben tener un poste de entre 1.20 y 1.50 mts. de altura y están situados en cada esquina del campo.
- 1.10 Los arcos están dispuestos fuera del campo en el centro y tocando las líneas de fondo.

2. COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

- 2.1 Un máximo de 11 (once) jugadores por cada equipo toman parte en el juego en cualquier momento del partido.

Si un equipo tiene mayor cantidad de jugadores que los permitidos en el campo, el tiempo será detenido para corregir esta situación. Una penalidad personal se deberá otorgar contra el capitán del equipo involucrado. Las decisiones tomadas con anterioridad a la corrección de esta situación no podrán ser cambiadas. El tiempo y el juego se reanudan con un tiro libre para el equipo oponente, a menos que otra penalidad haya sido otorgada contra el equipo que cometió la infracción, inmediatamente antes de que el tiempo fuera detenido, en cuyo caso se tomará esa penalidad.

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

Cada equipo puede jugar con:

a - Un arquero, vistiendo una remera de diferente color y un equipo completo de protección, compuesto por al menos un casco protector, pads, kickers; las Reglas se refieren a este jugador como arquero, o

b - Un arquero, con privilegios de arquero, utilizando una remera de diferente color y un casco protector, (pero no pads, kickers o algún otro equipamiento para la protección del arquero) mientras se encuentra defendiendo su área de 23 metros; debe utilizar casco protector cuando defiende un córner corto o un tiro penal; las Reglas se refieren a este jugador como jugador con privilegios de arquero, o

c - Solamente jugadores de campo, ningún jugador tiene privilegios de arquero o viste una remera de diferente color; ningún jugador debe utilizar casco protector excepto una máscara facial cuando defienden un córner corto o un tiro penal; todos los jugadores del equipo utilizan una remera del mismo color.

d - Un equipo puede cambiar entre estas opciones, realizando un cambio.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.4 Los jugadores que dejan el campo para el tratamiento de una lesión, el refrescarse, para cambiar el equipo o por otra razón que no sea una sustitución, pueden reingresar al campo solo entre las líneas de 23 metros del lado del campo utilizado para las sustituciones.

Para salir o reingresar al campo de juego, como parte del juego (por ejemplo, cuando un defensor se coloca una máscara facial en un córner corto), se puede realizar por el lugar apropiado del campo de juego.

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

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

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

3. CAPITANES

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

3.2 Un capitán sustituto deberá ser nombrado cuando el capitán original sea suspendido.

3.3 Los capitanes deben llevar un brazalete, o artículo distintivo similar, en la parte superior del brazo, hombro o en la parte superior de la media.

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

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

4. JUGADORES, VESTIMENTA Y EQUIPOS

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

4.1 Los jugadores de campo de un mismo equipo deberán utilizar todos la misma ropa.

4.2 Los jugadores no deberán utilizar nada que sea peligroso para los demás jugadores.

Los jugadores:

- ***Pueden utilizar guantes protectores que no incrementen significativamente el tamaño natural de la mano.***
- ***Se recomienda la utilización de canilleras y protector bucal.***
- ***Tienen permitido utilizar durante el partido por razones médicas una máscara blanda, transparente o de color blanco, o, en su defecto, de un color oscuro liso, que ajuste perfectamente a la cara, protección suave de la cabeza o protección de ojo en la forma de gafas plásticas (por ejemplo: gafas con un marco blando y lentes de plástico); las razones médicas debe estar avaladas por una autoridad apropiada, y el jugador involucrado debe comprender las posibles implicaciones de jugar con esa condición médica.***
- ***Tienen permitido utilizar una máscara blanda, transparente o de color blanco, o en su defecto, de un color oscuro liso que ajuste perfectamente a la cara, para defender un córner corto o un penal, mientras se encuentren dentro del círculo que están defendiendo.***

- **Los jugadores que no sean jugadores con privilegios de arquero no tienen permitido utilizar protección facial (máscara facial, o cualquier otro protector en la cabeza) bajo ninguna otra circunstancia.**

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

Un arquero (utilizando equipo protector completo) debe utilizar esta ropa de diferente color por encima de cualquier protección del cuerpo.

4.4 Los arqueros deben utilizar equipo protector completo, compuesto como mínimo por un casco protector, pads, kickers, excepto cuando ejecutan un penal a favor de su equipo, que pueden quitarse el casco y cualquier protección de las manos.

Los siguientes elementos están permitidos para ser utilizados únicamente por los arqueros completamente equipados: Protectores para el cuerpo, hombros, codos, brazos, muslos y rodillas, guantes, pads y kickers.

4.5 Un jugador con privilegios de arquero puede utilizar un casco protector cuando se encuentra dentro del área de 23 metros que defiende; y debe utilizar el casco protector para defender un córner corto o un tiro penal.

Se recomienda para los arqueros completamente equipados y para los jugadores con privilegios de arquero la utilización de un casco con protección completa de la cara, y que cubra toda la cabeza y la garganta.

4.6 No está permitido utilizar vestimenta o equipamiento protector que incremente significativamente el tamaño natural del arquero o su área de protección.

4.7 El palo tiene una forma tradicional, con un mango y una cabeza curva que es plana en su lado izquierdo:

a - El palo debe ser liso y no debe tener ninguna parte áspera o afilada.

b - Incluyendo los cobertores o algún protector, el palo deberá pasar a través de un anillo de metal de diámetro interno de 51 mm.

c - La curvatura a lo largo del palo debe ser suave y continua en todo el largo, debe estar sobre la cara plana o en el revés, pero no de los dos lados y está limitada a 25 mm.

d - El palo debe cumplir en un todo con las especificaciones de la FIH.

4.8 La pelota es esférica, dura y blanca (o un color convenido que contrasta con la superficie de juego).

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

5. JUEGO Y RESULTADO

5.1 El juego consiste en dos períodos de 35 minutos y un intervalo de 5 minutos.

Otros períodos e intervalos pueden ser acordados por los dos equipos, excepto lo especificado en las reglamentaciones para competencias específicas.

Si el tiempo finaliza justo antes de que el árbitro hubiera tomado una decisión, los árbitros tienen permitido tomar esa decisión inmediatamente después del final del primer tiempo o del partido.

Si un incidente surge inmediatamente antes del final del primer período o del partido, que requiere una revisión por los árbitros, la revisión puede ser llevada a cabo, aún cuando el tiempo de juego ha sido completado y marcado el final. La revisión debe tener lugar inmediatamente, y se tomarán las medidas para revertir y corregir la situación apropiadamente.

5.2 El equipo que anote más goles es el ganador, si ningún gol ha sido marcado o si los equipos convierten la misma cantidad de goles el resultado del partido es un empate.

Información sobre el tiempo extra y una competición de penales como las maneras de alcanzar un resultado en un partido empatado es incluida en las Regulaciones del Torneo disponible de la Oficina de FIH.

6. COMIENZO Y REANUDACION DEL JUEGO

6.1 Una moneda se arroja al aire.

a - El equipo que gana el sorteo elige que arco atacar en el primer tiempo del partido o elige comenzar el partido con un pase desde el centro.

b - Si el equipo que gana el sorteo elige hacia que arco atacar en la primera mitad del partido, el otro equipo comienza el partido con un pase del centro.

c - Si el equipo que gana el sorteo elige comenzar el partido con un pase del centro, el otro equipo elige hacia que arco atacar en la primera mitad del partido.

6.2 La dirección de juego se invierte en la segunda mitad del partido.

6.3 Un pase desde el centro es tomado para:

a - Empezar el partido, por el jugador del equipo que gana el sorteo si ellos escogieran esta opción; de otro modo por el equipo contrario.

b - Luego de la primera mitad, por un jugador del equipo contrario al que lo hizo en la primera etapa.

c - Después de un gol, por un jugador del equipo contrario que anotó el gol o le fue otorgado un gol.

6.4 Tomando un pase de centro:

a - Se toma desde el centro del campo.

b - Está permitido jugar la pelota en cualquier dirección.

c - Los demás jugadores que no tomen el pase de centro deben estar en su mitad de campo que incluye el arco que ellos están defendiendo.

d - Se aplican los procedimientos para tomar un tiro libre.

6.5 Un bully se toma para recomenzar un partido cuando el tiempo o el juego se ha detenido por una lesión o por cualquier otra razón y ninguna penalidad se ha otorgado:

a - Un bully se tomará cerca de donde estaba ubicada la pelota cuando el juego fue detenido, pero no dentro de los 15 metros de la línea de fondo, ni dentro de los 5 metros del círculo.

b - La pelota se pone entre un jugador de cada equipo con el arco que ellos están defendiendo a su derecha.

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

d - Todos los demás jugadores deberán permanecer a por lo menos 5 (cinco) metros de la pelota.

6.6 Un tiro libre es tomado por un defensor sobre los 15 metros en frente del centro de la línea de gol para recomenzar el juego cuando un penal es completado y ningún gol es marcado u otorgado.

7. PELOTA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

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

7.2 El juego es reiniciado por un jugador del equipo que no fue el último en tocar la pelota, antes de que ésta haya salido del campo.

7.3 Cuando la pelota sale por las líneas de costado, el juego es reanudado donde la pelota cruzó dicha línea y se aplican los requisitos para tomar un tiro libre.

7.4 Cuando la pelota sale por la línea de fondo y ningún gol fue anotado:

a - Si fue jugada por un atacante, antes de que saliera, el juego se reanuda con la pelota en los 15 metros de la línea de fondo y en línea recta a donde la pelota cruzó la línea de fondo. Los procedimientos son los mismos que para un tiro libre.

b - Si fue jugada de manera no intencional por un defensor, o desviada por el arquero o un jugador con privilegios de arquero, el juego se reanuda con la pelota sobre la línea lateral, a 5 metros de la línea de fondo, y del lado más cercano a donde la pelota salió del campo (derecha o izquierda del arco); los procedimientos para los tiros libres se aplican sobre éste.

c - Si es jugada de manera intencional por un defensor por su propia línea de fondo, a menos que sea desviada por el arquero o por un jugador con privilegios de arquero, el juego se reanudará con un córner corto.

8. METODO DE ANOTACION

8.1 Un gol es anotado cuando:

a - La pelota es jugada por un atacante, o toca el palo o el cuerpo de un defensor dentro del círculo.

b - Luego de cualquiera de estas acciones, la pelota no sale del círculo antes de pasar completamente sobre la línea de gol y debajo del travesaño.

Cambios en las Reglas 2014

Un gol podrá ser marcado después de que la pelota haya sido tocada, dentro del área por un atacante y no haya salido del círculo antes de pasar completamente la línea de gol.

La pelota puede ser jugada por un defensor o tocar su cuerpo antes o después de que sea jugada en el círculo por un atacante.

9. CONDUCTA DE JUEGO: JUGADORES

Se espera que los jugadores actúen responsablemente en todo momento.

9.1 El partido se juega entre dos equipos con no más de 11 (once) jugadores cada uno en el campo al mismo tiempo.

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

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

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

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

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

9.6 Los jugadores no deben golpear fuerte la pelota con el canto de derecho del palo.

Esto no prohíbe utilizar el canto de derecho del palo en forma controlada en un quite, levantando la pelota por sobre el palo de un oponente, o sobre un arquero, o un jugador con privilegios de arquero que se encuentra acostado sobre el piso o al efectuar un pase largo a través del campo.

El uso del canto de revés del palo se ha determinado como una habilidad técnica y está permitido, sujeto a peligro.

9.7 Los jugadores no deben jugar la pelota con ninguna parte del palo cuando la pelota está sobre la altura del hombro, excepto los defensores, que tienen permitido utilizar el palo para detener o desviar un tiro al arco a cualquier altura.

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

9.7 Regla experimental Mandataria 2014:

Los jugadores pueden parar o desviar la pelota por encima del hombro, siempre que no sea peligroso o conduzca a juego peligroso.

9.8 Los jugadores no deberán jugar la pelota de forma peligrosa, o de manera que lleve a juego peligroso.
Una pelota es considerada peligrosa cuando causa una legítima acción evasiva por parte de los jugadores.

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

9.9 Los jugadores no deberán levantar intencionalmente una pelota de una pegada, excepto en un tiro al arco.

Una pelota elevada por un golpe debe ser juzgada explícitamente por su intencionalidad.

No es una falta elevar la pelota sin intención de un golpe, incluyendo en un tiro libre en cualquier parte del campo, a menos que sea peligroso.

Si la pelota es elevada sobre el palo o cuerpo de un oponente que se encuentra en el suelo inclusive dentro del círculo, esta permitido a menos que se juzgue si es peligroso.

Los jugadores pueden levantar la pelota con un flick o scoop mientras no sea peligroso.

Un flick o scoop hacia un oponente que se encuentra dentro de los 5 (cinco) metros es considerado peligroso. Si el oponente está corriendo claramente hacia el tiro o hacia el jugador, sin intención de jugar la pelota con su palo, debe ser penalizado por juego peligroso.

9.10 Los jugadores no deberán acercarse a menos de 5 (cinco) metros de un oponente que está recibiendo una pelota elevada hasta que haya sido recibida, controlada y está en el suelo.

El receptor inicial tiene la prioridad para recibir la pelota. Si no es claro que jugador es el receptor inicial, el jugador del equipo que elevo la pelota, debe dejar al oponente recibirla.

9.11 Los jugadores de campo no deben detener, patear, empujar, levantar, arrojar o llevar la pelota con cualquier parte de sus cuerpos.

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

No es una falta si la pelota golpea la mano que sostiene el palo, si de otra forma la pelota hubiese pegado en el mismo.

9.12 Los jugadores no deben obstruir a un oponente que este tratando de tomar la pelota.

Los jugadores obstruyen si:

Apoyan la espalda en un oponente.

Físicamente interfieren con su cuerpo o palo a un oponente.

Cubren la pelota de un quite legítimo, con su palo o cualquier parte del cuerpo.

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

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

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

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

9.14 Los jugadores no deben entrar intencionalmente o correr por detrás del arco que sus oponentes están defendiendo.

9.15 Los jugadores no deben cambiar sus palos entre que se otorga y se completa un córner corto o un penal al menos que el palo ya no cumpla las especificaciones.

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

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

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

10.1 Un arquero que:

Utiliza equipamiento protector compuesto al menos por un casco protector, pads y kickers no debe tomar parte en el juego fuera de la línea de 23 metros que defiende, excepto para tomar un tiro penal.

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

10.2 Un jugador con privilegios de arquero no puede tomar parte del juego fuera del área de 23 metros que defiende, mientras esté utilizando un casco protector, pero puede quitarse el casco protector y tomar parte del juego en cualquier lugar del campo.

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

10.3 Cuando la pelota está dentro del círculo que están defendiendo y tienen el palo en la mano:
a - Los arqueros que utilizan equipo protector completo tienen permitido usar su palo, pies, kickers, piernas o pads para impulsar la pelota y usar su palo, pies, kickers, piernas, pads o cualquier parte del cuerpo para detener o desviar la pelota en cualquier dirección, incluso por la línea de fondo.

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

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

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

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

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

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

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

11. CONDUCTA DE JUEGO: ARBITROS

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

11.2 Cada árbitro es el responsable primario de las decisiones en una mitad del campo durante el encuentro.

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

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

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

11.6 Los árbitros usaran el silbato para:

a - Comenzar y finalizar cada mitad de tiempo.

b - Comenzar un bully.

c - Marcar una penalidad.

d - Comenzar y finalizar un penal.

e - Indicar un gol.

f - Recomenzar el partido después de que un gol fue anotado u otorgado.

g - Recomenzar el partido después de un penal y cuando un gol no fue anotado u otorgado.

h - Detener el tiempo para la sustitución de un arquero y para recomenzar el partido cuando la sustitución fue completada.

i - Detener el tiempo por otra razón y recomenzarlo.

j - Indicar, cuando es necesario, que la pelota ha salido completamente del campo.

11.7 Los árbitros no deben dar indicaciones durante el partido.

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

12. PENALIDADES

12.1 Ventaja: una penalidad es otorgada solo cuando un jugador de un equipo haya sido puesto en desventaja por una infracción a las reglas cometida por un oponente.

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

12.2 Un tiro libre es otorgado al equipo oponente:

a - Por una infracción de un jugador entre las líneas de 23 metros.

b - Por una falta de un atacante dentro de las líneas de 23 metros que sus oponentes están defendiendo.

c - Por una falta no intencional de un defensor fuera del círculo pero dentro de área de 23 metros que está defendiendo.

12.3 Un córner corto es otorgado:

a - Por una infracción de un defensor, dentro de su círculo, que no previene la posibilidad de anotar un gol.

b - Por una infracción intencional del defensor en el círculo contra un oponente, que no tiene la posesión de la pelota o una oportunidad de jugarla.

c - Por una infracción intencional del defensor fuera del círculo, pero dentro del área de los 23 metros que están defendiendo.

d - Por jugar intencionalmente la pelota por la línea de fondo por parte de un defensor.

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

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

12.4 Un penal es otorgado:

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

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

- a - Un tiro libre puede ser progresado hasta 10 (diez) metros.
- Un tiro libre para el ataque no podrá ser llevado dentro del círculo.**
- b - Una penalidad mayor puede ser otorgada.
- c - Una penalidad personal puede ser otorgada.
- d - Una penalidad puede revertirse si la infracción subsiguiente fue cometida por el equipo que primero le fue otorgada la penalidad.

13. PROCEDIMIENTO PARA LAS PENALIDADES

13.1 Ubicación de un tiro libre:

- a - Un tiro libre es tomado cerca de donde ocurrió la infracción.
"CERCA DE significa dentro de la distancia de juego permitida de donde ocurrió la infracción y sin tomar una ventaja significativa.
El sitio de donde se tome el tiro libre debe ser más preciso dentro del área de 23 metros.
- b - Un tiro libre otorgado a menos de 5 (cinco) metros del círculo para el ataque, es tomado en el lugar más cercano a 5 (cinco) metros del círculo.
- c - Un tiro libre otorgado fuera del círculo a la defensa dentro de los 15 metros de la línea de fondo es tomado hasta 15 metros de la línea de fondo, en línea con la ubicación de la infracción y paralelo a la línea lateral.
- d - Un tiro libre otorgado dentro del círculo a la defensa es tomado en cualquier lugar dentro del círculo o hasta 15 metros desde la línea de fondo en línea con la localización de la falta y paralelo a la línea lateral.

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

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

- a - La pelota debe estar quieta.
- b - Los oponentes deben estar al menos a 5 (cinco) metros de la pelota.
Si un oponente se encuentra a menos de 5 (cinco) metros de la pelota, no debe interferir en la toma del tiro libre o no debe jugar o intentar jugar la pelota. Si este jugador no juega, ni intenta jugar la pelota o influir en el juego, el tiro libre no debe ser demorado.
- c - Cuando un tiro libre es otorgado al equipo atacante, dentro del área de 23 metros, todos los jugadores, menos el que toma el tiro libre, deben estar, por lo menos, a 5 (cinco) metros de la pelota.
- d - **La pelota es movida utilizando un golpe, push, flick o scoop.**
- e - **La pelota puede ser levantada inmediatamente, utilizando un push, flick o scoop, pero no puede ser levantada intencionalmente utilizando un golpe.**
- f - En un tiro libre otorgado al ataque dentro del área de 23 metros, la pelota no deberá jugarse directamente al círculo hasta que haya recorrido al menos 5 (cinco) metros, o haya sido tocada por un jugador, de cualquiera de los equipos, que no sea el jugador que tomó el tiro libre.

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

- Ese jugador puede jugar la pelota tantas veces como quiera, pero la pelota debe moverse al menos 5 (cinco) metros antes de que ese jugador juegue la pelota hacia dentro del círculo, empujándola o golpeándola de nuevo.**
Alternativamente:
- Otro jugador de cualquiera de los dos equipos que pueda jugar legítimamente la pelota, debe desviarla, empujarla o golpearla antes que entre al círculo, o**
- Después que este jugador haya tocado la pelota, ésta puede ser jugada hacia dentro del círculo por cualquier otro jugador, incluido el que tomó el tiro libre.**
Esta permitido jugar la pelota alta sobre el círculo para que caiga fuera del mismo, sujeto a las reglas de juego peligroso y que la pelota no sea legítimamente jugable dentro o arriba del círculo por otro jugador durante su vuelo.

13.3 Tomando un córner corto:

- a - La pelota es puesta sobre la línea de fondo dentro del círculo, y a una distancia de por lo menos 10 metros del poste del arco del lado donde el equipo atacante prefiera.
- b - Un atacante empuja o golpea la pelota sin levantarla intencionalmente.
- c - Un atacante que realice el tiro desde la línea de fondo deberá tener por lo menos un pie fuera de la cancha.

d - Los demás atacantes deben estar en el campo fuera del círculo con sus palos, manos y pies sin tocar el suelo dentro del círculo.

e - Ningún atacante ni defensor puede estar a menos de 5 (cinco) metros de la pelota cuando el tiro es tomado.

f - No más de 5 (cinco) defensores incluyendo al arquero o jugador con privilegios de arquero, deberán colocarse detrás de la línea de fondo con sus palos, manos y pies sin tocar el piso dentro del campo.

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

g - Los otros defensores deben estar más allá de la línea central.

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

i - Después de jugar la pelota, el atacante que toma el golpe o el push desde la línea de fondo, no debe jugar o acercarse a la misma nuevamente o colocarse a distancia de juego hasta que ésta haya sido jugada por otro jugador.

j - Un gol no podrá ser anotado antes de que la pelota salga del círculo.

k - Si el primer tiro al arco es un golpe (diferente si es un push, flick o cucharita), la pelota debe cruzar la línea de gol o ir en camino hacia el mismo, de manera que cruce la línea de gol, a una altura no mayor de 46 cm. (altura de la tabla), antes de que cualquier desvío sea realizado, y para que un gol sea válido.

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

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

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

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

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

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

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

m - Las reglas del córner corto no se aplican si la pelota saliera más allá de los 5 (cinco) metros del círculo.

13.4 El partido es prolongado en el medio tiempo y cuando termina para permitir que se complete un córner corto o cualquier subsiguiente córner corto o tiro penal.

13.5 El córner corto finaliza cuando:

a - Un gol es anotado.

b - Un tiro libre es otorgado al equipo defensor.

c - La pelota recorre más de 5 (cinco) metros fuera del círculo.

d - La pelota es jugada por la línea de fondo y otro córner corto no es otorgado.

e - Un defensor comete una infracción que no es penalizada con otro córner corto.

f - Un penal es otorgado.

g - Un bully es otorgado.

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

13.6 A efectos de sustituciones, y para la finalización de un córner corto al final de la primera o segunda mitad, el córner corto se completa cuando la pelota sale del círculo por segunda vez.

13.7 Para una falta durante el lanzamiento de un córner corto:

a - El jugador que golpea o empuja la pelota desde la línea de fondo no tiene al menos un pie fuera del campo: **el córner corto se ejecutará nuevamente.**

b - Por cualquier otra falta del jugador que ejecuta el córner corto desde la línea de fondo: **se concederá un tiro libre para la defensa.**

c - Un defensor traspasa la línea de centro o la línea de fondo antes de que le sea permitido: **el córner corto se ejecutará nuevamente.**

d - Un atacante entra en el área antes de que le sea permitido: **el córner corto se ejecutará nuevamente.**

e - Para cualquier otra falta de los atacantes: **se concederá un tiro libre para la defensa.**

Excepto en los casos arriba expuestos, se concederá un tiro libre, córner corto o penal tal como se especifica en otros puntos del Reglamento.

13.8 Ejecutando un penal:

a - El tiempo y el juego se detienen cuando es otorgado un tiro penal.

- b - Todos los jugadores en el campo, menos el jugador que toma el tiro penal y el jugador que lo defiende, deben ubicarse fuera del área de 23 metros, y no deben influenciar el tiro.
- c - La pelota es ubicada en el punto penal.
- d - El jugador que toma el tiro debe ubicarse detrás y a distancia de juego y de la pelota antes de comenzar el tiro.
- e - El jugador que defiende el tiro debe estar con los dos pies en la línea de gol y no debe abandonarla o mover sus pies antes de que la pelota sea jugada.
- f - Si el jugador que defiende el tiro es un arquero o un jugador con privilegios de arquero debe vestir el casco protector; si el jugador que defiende el tiro esta tomando parte del juego como jugador de campo, solamente puede utilizar una mascara facial como equipo protector.

Si el equipo que defiende el tiro optó por jugar solamente con jugadores de campo, y no realizar una substitución por un arquero o un jugador con privilegios de arquero para defender el penal, el defensor solamente podrá utilizar su palo para detener el tiro.

- g - Se hace sonar el silbato cuando el tirador y el jugador que defiende el tiro están listos para tomar el penal.

h - El jugador que toma el tiro penal, no debe ejecutarlo hasta que suene el silbato.

Tanto el atacante como el arquero no deben demorar la realización del penal.

- i - El jugador que toma el tiro no podrá amagar al jugar la pelota.

j - El atacante para tomar el tiro debe empujar, hacer un flick o cucharear la pelota y es permitido levantarla a cualquier altura.

No está permitido utilizar la arrastrada para un penal.

- k - El jugador que tire el penal debe jugar la pelota solamente una vez y no podrá acercarse de nuevo a la bocha o al jugador que defiende el tiro.

13.9 El penal es completado cuando:

- a - Un gol es anotado u otorgado.

b - La pelota queda detenida dentro del círculo o alojada en el equipo del arquero, es atrapada por el arquero o jugador con privilegios de arquero, o va fuera del círculo.

13.10 Por una infracción durante la ejecución de un penal:

a - Si el penal es ejecutado antes de que suene el silbato y se marca un gol: ***el penal deberá ejecutarse nuevamente.***

b - Si se ejecuta el penal antes de que suene el silbato y no se marca gol: ***se concederá un tiro libre a la defensa.***

c - Por cualquier otra infracción del jugador que ejecuta el penal: ***se concederá un tiro libre a la defensa.***

d - Por cualquier falta del jugador que defiende el penal incluyendo mover uno de sus pies antes de que se juegue la pelota: ***el penal deberá ejecutarse nuevamente.***

Si el jugador que defiende el penal evita que se marque un gol pero ha movido uno de sus pies antes de que se juegue la pelota, este jugador debe ser amonestado (tarjeta verde) y para cualquier otra falta posterior debe ser suspendido (tarjeta amarilla)

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

e - Por una falta del jugador del equipo defensor y que no se marque gol: ***el penal deberá ejecutarse nuevamente.***

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

14. PENALIDADES PERSONALES

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

- a - Avisado (indicado con palabras).
- b - Advertido (indicado con una tarjeta verde).

En un partido internacional, una tarjeta verde significa una suspensión temporaria de 2 (dos) minutos de juego.

c - Suspendido temporariamente por un mínimo de 5 (cinco) minutos de tiempo de juego (indicado con una tarjeta amarilla).

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

d - Suspendido de forma permanente del partido en disputa (indicado con una tarjeta roja).

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

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

14.2 Los jugadores suspendidos temporariamente deben permanecer en un lugar designado, hasta que el árbitro que lo suspendió lo autorice a volver al juego.

14.3 Los jugadores suspendidos temporariamente tienen permitido reunirse con su equipo en el medio tiempo. Después deberán regresar al lugar designado para completar su suspensión.

14.4 La duración de la suspensión temporaria puede extenderse por mala conducta del jugador suspendido.

14.5 Los jugadores suspendidos permanentemente deberán dejar el campo y el área que lo rodea.

ARBITRAJE

1. OBJETIVOS

1.1 Arbitrar hockey es una manera desafiante, pero gratificante de participar en el juego.

1.2 Los árbitros contribuyen al juego:

a - Ayudando a levantar el estándar del juego a niveles más altos, asegurándose que los jugadores respeten las reglas.

b - Asegurando que el juego se llevará a cabo dentro del espíritu del mismo.

c - Ayudando a que los jugadores, público y otros disfruten más del juego.

1.3 Estos objetivos se cumplen si los árbitros son:

a - Consistentes: los árbitros mantienen el respeto por los jugadores siendo consistentes.

b - Justos: las decisiones deben ser tomadas con sentido de justicia e integridad.

c - Preparados: no importa cuánta experiencia tenga un árbitro, es importante que se preparen en forma intensa para cada partido.

d - Concentrados: la concentración debe mantenerse todo el tiempo, nada puede distraer a un árbitro.

e - Accesible: un buen entendimiento de las reglas debe combinarse con una buena relación con los jugadores.

f - Ser mejores: los árbitros tienen como objetivo mejorar con cada uno y todos los partidos.

g - Naturales: un árbitro debe ser él mismo en todo momento y no imitar a otra persona.

1.4 Los árbitros deben:

a - Tener conocimiento de las Reglas de Hockey pero recordando que el espíritu de la Regla y el sentido común deben gobernar la interpretación.

b - Apoyar y animar las jugadas habilidosas, tratar rápida y firmemente las infracciones y aplicar las penalidades apropiadas.

c - Establecer control y mantenerlo a través de todo el partido.

d - Utilizar todas las herramientas de control válidas.

e - Aplicar la regla de la ventaja como mejor sea posible para ayudar a un juego abierto y fluido sin perder el control.

2. APLICACION DE LAS REGLAS

2.1 Proteger el juego habilidoso y penalizar las infracciones:

a - La seriedad relativa de una infracción debe ser identificada y las más serias o peligrosas, o el juego rudo, debe ser tratado de manera temprana y firme en el partido.

b - Las infracciones intencionales deben penalizarse firmemente.

c - Los árbitros deben demostrar que si los jugadores cooperan, el juego habilidoso será protegido y el partido será interrumpido sólo cuando sea necesario para una conducta apropiada.

2.2 Ventajas:

a - No es necesario que todas las faltas sean sancionadas, cuando ningún beneficio es ganado por el que la sufre, las interrupciones innecesarias al flujo del juego causan indebidos retrasos e irritan a los jugadores.

b - Cuando las reglas son rotas, un árbitro debe aplicar la ventaja si esto es lo más beneficioso para el equipo que la sufre.

c - La posesión de la pelota no significa que sea una ventaja; para aplicar una ventaja, el equipo que posea la pelota debe poder desarrollar su juego.

d - Después de decidir dar una ventaja, una segunda oportunidad no debe ser dada para revertir la penalidad original.

e - Es importante anticiparse al flujo del partido, a observar la próxima acción del momento y ser consistente de desarrollos potenciales en el partido.

2.3 Control:

a - Las decisiones deben ser tomadas en forma pronta, positiva, clara y consistente.

b - Una decisión estricta al comienzo del juego, generalmente desalentará cualquier tipo de repetición de dicha falta.

c - No es aceptable para jugadores abusar de los oponentes, árbitros u otros oficiales técnicos verbalmente o a través del idioma del cuerpo y actitud. Los árbitros deben tratar firmemente con el abuso de esta clase y en las circunstancias apropiadas emitir una prevención, advertencia (la tarjeta verde), o suspensión temporaria (la tarjeta amarilla) o permanente (la tarjeta roja). Las prevenciones, advertencias y suspensiones pueden darse de modo aislado o en la combinación con otra penalidad.

d - Las prevenciones pueden darse a jugadores en la proximidad íntima sin detener el partido.

e - Es posible, aunque no se alienta a los árbitros a hacerlo, que un jugador reciba dos tarjetas verdes o dos tarjetas amarillas por diferentes infracciones durante el mismo partido, pero cuando una infracción por la cual una tarjeta fue otorgada se repite, la misma tarjeta no debe ser usada de nuevo y una penalidad más severa debe ser otorgada.

f - Cuando se otorga una segunda tarjeta amarilla, el período de suspensión debe ser significativamente más largo que la primera suspensión.

g - Debe ser clara la diferencia entre la duración de la suspensión de una tarjeta amarilla por una falta menor y la duración por una más seria y/o una infracción física.

h - Cuando un jugador utiliza una conducta intencionalmente de una manera seria hacia otro jugador, árbitro u otro oficial del partido la tarjeta roja debe mostrarse inmediatamente.

2.4 Penalidades:

a - Una amplia gama de penalidades está disponible.

b - Dos penalidades pueden usarse juntas para tratar con las malas o persistentes infracciones.

3. HABILIDADES DE LOS ARBITROS

3.1 Las principales áreas de habilidad arbitrando son:

a - Preparación para el partido.

b - Cooperación.

c - Movilidad y posicionamiento.

d - Uso del silbato.

e - Señalización.

3.2 Preparación para el partido:

a - Los árbitros deben prepararse exhaustivamente para cada partido y llegar con tiempo suficiente al campo.

b - Antes del comienzo del partido, ambos árbitros deben chequear las marcas del campo, los arcos y cualquier equipamiento de juego o del campo que puedan ser peligroso.

c - Los dos árbitros deben vestir similares colores el uno del otro, pero diferente a la de ambos equipos.

d - La ropa debe ajustarse a las condiciones del partido.

e - El calzado debe satisfacer las condiciones del campo y debe ayudar a la movilidad.

f - El equipamiento de los árbitros incluye una copia del reglamento actual, un silbato con sonido fuerte y distintivo, un reloj cronómetro, tarjetas de penalidades personales y material para anotar los detalles del partido.

3.3 Cooperación:

a - Un buen equipo de trabajo y cooperación entre los árbitros es esencial.

b - Previo al partido, los árbitros deben discutir y acordar como van a trabajar juntos para asistir mutuamente. El contacto visual entre los árbitros debe practicarse y mantenerse.

c - Los árbitros deben tomar responsabilidades y estar preparados para asistir cuando el otro colega lo necesite o tenga dificultades de ver ciertas partes del campo. Si es necesario y su movilidad es buena, el árbitro debe estar preparado para cruzar la línea central y aproximarse en la mitad del campo de su colega para asistirlo. Esto ayuda a reasegurar a los jugadores, que las decisiones son correctas.

d - Un registro escrito de goles anotados y tarjetas utilizadas deben ser guardadas por los árbitros y confirmadas al final del partido.

3.4 Movilidad y posicionamiento:

a - Los árbitros deben ser ágiles, para que puedan moverse y lograr las posiciones apropiadas a lo largo del partido.

b - Los árbitros estáticos no pueden ver el juego claramente para tomar las decisiones correctas en todo momento.

c - Los árbitros ágiles y bien posicionados pueden concentrarse bien en el flujo del partido y en las decisiones que necesitan ser tomadas.

d - Cada árbitro opera principalmente por la mitad del campo con la línea del centro a su izquierda.

e - En general, la posición más conveniente para árbitros es: delante de y en el derecho del equipo atacante.

f - Para el juego entre la línea central y el círculo, los árbitros deben posicionarse cerca de su línea lateral.

g - Cuando el juego está en la zona de 23 metros o en el círculo, los árbitros deben moverse más allá del campo de juego, y cuando sea necesario, dentro del propio círculo para ver las infracciones importantes y juzgar si el tiro al arco es legítimo.

h - Para los córners cortos y después de que la pelota salga del campo, los árbitros deben tomar una posición con la cual tengan una visión clara para todas las acciones potenciales.

i - Para los penales, los árbitros deben posicionarse detrás y a la derecha del jugador que tome el tiro de penal.

j - Los árbitros no deben permitir que su posicionamiento interfiera con la fluidez del juego.

k - Los árbitros deben estar de frente a los jugadores todo el tiempo.

3.5 Uso del silbato:

a - El silbato es la manera con la cual el árbitro se comunica con los jugadores, con el otro colega y las otras personas involucradas con el partido.

b - El silbato debe hacerse sonar con decisión y con el suficiente sonido para que todos los involucrados en el partido puedan oírlo. Este no tiene que ser extenso en todas las veces.

c - El tono y duración del silbato debe variar para comunicar la seriedad de la infracción del jugador.

3.6 Señalización:

a - Las señas debe ser claras y mantenerse el tiempo necesario para ayudar y asegurar que todos los jugadores y el otro árbitro estén al tanto de las decisiones.

- b - Solo deben utilizarse las señales oficiales.
- c - Es preferible estar quieto al momento de realizar las señas.
- d - La dirección de las señas no deben cruzar el cuerpo.
- e - Es una mala práctica dejar de mirar a los jugadores cuando una seña o decisión es tomada; más allá de perder de vista una infracción, la concentración puede perderse, o esto puede indicar una falta de confianza.

4. SEÑALES

4.1 Tiempo:

- a - Comenzar el tiempo: **Mirar hacia el otro árbitro con un brazo extendido en el aire.**
- b - Detener el tiempo: **Mirar al otro árbitro y cruzar los brazos completamente extendidos a la altura de las muñecas por sobre la cabeza.**
- c - Quedan dos minutos de juego: **Levantar ambas manos en el aire marcando con los dos dedos índices.**
- d - Queda un minuto de juego: **Levantar una mano en el aire marcando con un dedo índice. Después que una señal de tiempo ha sido aceptada ninguna otra señal es necesaria.**

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

4.3 Pelota fuera de campo:

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

4.4 Gol anotado: **Apuntar con ambos brazos horizontalmente hacia el centro del campo.**

4.5 Conducta de juego:

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

- a - Juego peligroso: **Poner un antebrazo en diagonal delante del pecho.**
- b - Mala conducta y/o mal comportamiento: **Detener el juego y realizar un movimiento de calma, moviendo ambas manos lentamente hacia arriba y abajo con las palmas mirando hacia abajo enfrente del cuerpo.**
- c - Pie: **Elevar la pierna mínimamente y tocarla con la mano cerca del tobillo o pie.**
- d - Pelota elevada: **Elevar las palmas de las manos, enfrentadas, horizontalmente enfrente del cuerpo, con una palma a 15 cm. de la otra.**
- e - Obstrucción: **Mantener los antebrazos cruzados, delante del pecho.**
- f - Obstrucción de terceros: **Abrir y cerrar los antebrazos cruzados delante del pecho en forma alternada.**
- g - Obstrucción de palo: **Mantener un brazo elevado horizontalmente a medio camino entre vertical y horizontal hacia fuera y hacia abajo enfrente del cuerpo, y tocar el antebrazo con la otra mano.**
- h - Distancia de 5 (cinco) metros: **Extender un brazo en el aire, y mostrar la mano abierta con los dedos extendidos.**

4.6 Penalidades:

- a - Ventaja: **Extender un brazo en forma alta desde el hombro en dirección en la cual el equipo beneficiado ataca.**
- b - Tiro libre: **Indicar la dirección con un brazo elevado horizontalmente.**
- c - Tiro libre progresado hasta 10 (diez) metros: **Elevar un brazo verticalmente con el puño cerrado.**
- d - Córner corto: **Apuntar con ambos brazos horizontalmente hacia el arco.**
- e - Penal: **Apuntar con un brazo al punto del penal y con el otro hacia arriba en el aire. Esta señal indica también la detención del reloj.**

ESPECIFICACIONES SOBRE EL CAMPO JUEGO Y EQUIPAMIENTO

1. CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

1.1 El campo de juego es rectangular de 91,40 metros de largo y 55 metros de ancho.

El campo de juego debe continuar (para crear un área de escape) por un mínimo de 2 (dos) metros detrás de las líneas de fondo y 1 (un) metro al costado de las líneas laterales, con una distancia adicional sin obstrucciones de 1 (un) metro en cada caso (esto es, un total de 3 metros en el fondo y 2 metros al costado del campo). Estos son los requisitos mínimos, con la recomendación de que las respectivas áreas sean de 4+1 metro y 3+1 metro (esto es, un total de 5 metros en el fondo y 4 metros al costado del campo).

1.2 Marcas:

a - Ninguna otra marca que no sean las descritas en este reglamento pueden estar marcadas sobre la superficie de juego.

b - Las líneas son de 75 mm. de ancho y deben marcarse claramente a lo largo de su longitud entera.

c - Las líneas laterales y las líneas de fondo y todas las marcas son parte del campo.

d - Todas las marcas deben ser realizadas en blanco.

1.3 Líneas y otras marcas:

a - Líneas laterales: 91,40 metros de longitud.

b - Líneas de fondo: 55,00 metros de longitud.

c - Líneas de gol: las partes de las líneas de fondo entre los postes del arco.

d - Línea central: atraviesa la mitad del campo.

e - Líneas de 22,90 metros: cruzan el campo a 22,90 metros de la línea de fondo, medidos desde el borde más lejano de cada línea.

Las áreas incluyen las líneas de los 22,90 metros, la parte relevante de las líneas laterales, y la línea de fondo se conocen como las áreas de 23 metros.

f - Líneas de 300 mm. de longitud son marcadas fuera del campo sobre cada línea lateral con el borde más lejano desde las líneas de 14,63 metros y paralela al borde externo de las líneas de fondo.

g - Líneas de 300 mm. de longitud son marcadas fuera del campo en cada línea de lateral con el borde más lejano de las líneas a 5 (cinco) metros de y paralela al borde externo de las líneas de fondo.

h - Líneas de 300 mm. de longitud son marcadas fuera del campo en cada línea de fondo a ambos lados de los arcos a 5 (cinco) metros y 10 (diez) metros desde el borde externo del poste del arco más cercano, como medida entre el borde más lejano de cada línea.

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

i - Líneas de 150 mm. de longitud son marcadas fuera del campo sobre cada línea de fondo a 1,83 metros desde el centro de la línea de fondo, como medida más cercana entre los bordes de las líneas.

j - Punto del penal. 150 mm. de diámetro, marcados frente al centro de cada arco, con el centro de cada marca a 6.475 metros del borde exterior de la línea de gol.

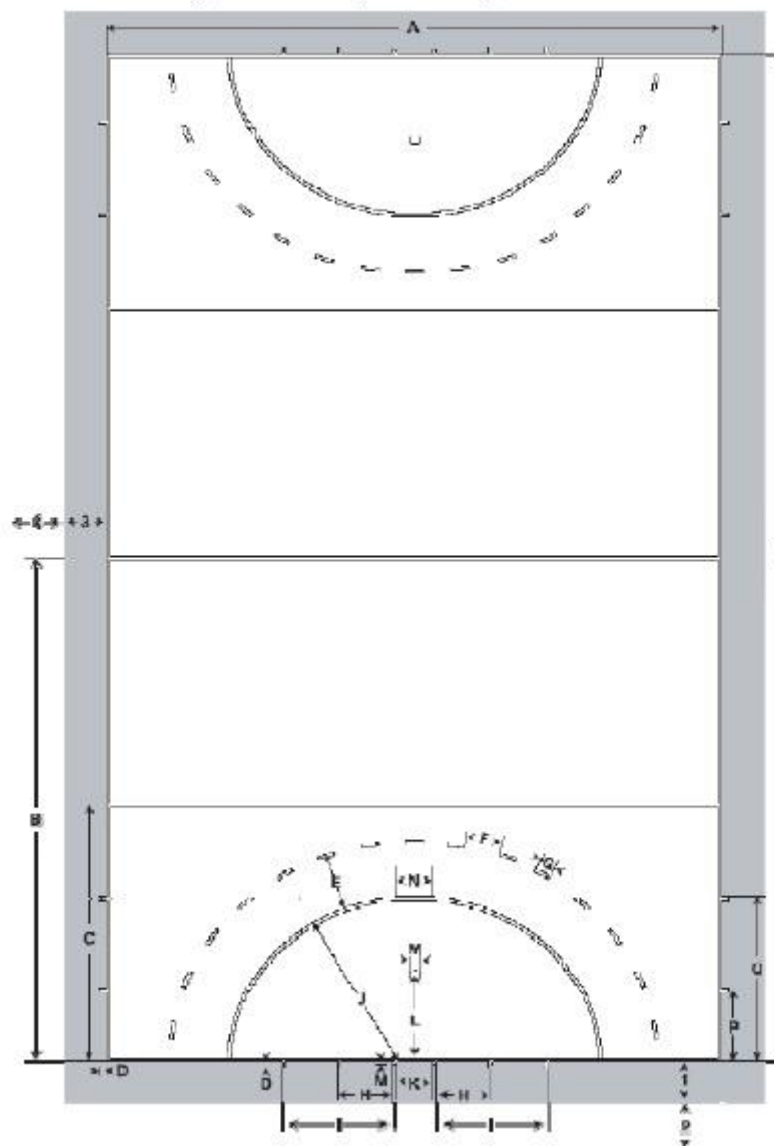
1.4 Círculos:

a - Líneas de 3,66 metros de longitud y paralelas a las líneas de fondo son marcadas dentro del campo con su medio en línea con el medio de las líneas de fondo; la distancia desde el borde externo de la línea de 3,66 metros al borde externo de la línea de fondo es de 14,63 metros.

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

c - Las líneas 3,66 metros y los arcos están involucrados con las líneas circulares; el espacio encerrado por estas líneas, incluyendo las propias líneas, pertenecen al círculo.

Figura 1 – Campo de Juego



Medidas del Campo de Juego

CODIGO	METROS	CODIGO	METROS
A	55,00	M	0,15
B	45,70	N	3,66
C	22,90	P	5,00
D	0,30	Q	14,63
E	5,00	R	91,40
F	3,00	1	mínimo 2,00
G	0,30	2	1,00
H*	4,975*	(1+2)	mínimo 3,00
I*	9,975*	3	mínimo 1,00
J	14,63	4	1,00
K	3,66	(3+4)	mínimo 2,00
L	6,475		

1.5 Arcos:

a - Dos postes verticales se unen por uno horizontal que se colocan en el centro de la línea de cada línea de fondo sobre las marcas externas.

b - Los postes y travesaños son blancos, rectangulares, tienen 50 mm. de ancho y entre 50 mm. y 75 mm. de profundidad.

c - Los postes no deben sobrepasar verticalmente más allá del travesaño y el travesaño no debe sobrepasar horizontalmente los postes verticales.

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

1.6 Tablas laterales y tablas de fondo:

- a - Las tablas laterales tienen una altura de 460 mm. y un mínimo de 1.20 metros de largo.
- b - Las tablas de fondo son de 3.66 metros de longitud y 460 mm. de alto.
- c - Las tablas laterales están posicionadas sobre el suelo con ángulo recto a la línea de fondo y concuerda la parte posterior del poste del arco sin aumentar su anchura.
- d - Las tablas de fondo están posicionadas sobre el suelo con ángulo recto a las tablas laterales y paralelas a la línea de fondo, y concuerdan con el final de las tablas laterales.
- e - Las tablas laterales y del fondo son de un color oscuro en su interior.

1.7 Redes:

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

1.8 Banderines:

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

2. PALO

Las siguientes especificaciones se aplicarán a todo el hockey a partir del 1º de Enero de 2013. Sin embargo, se requiere discreción a las Asociaciones Nacionales al aplicar estas especificaciones en los niveles más bajos del hockey, donde es razonable permitir que se continúe utilizando los palos que cumplen con las especificaciones previas.

Todas las mediciones son hechas, y otras especificaciones son evaluadas con cualquier cubierta o fijaciones adicionales adosadas al palo (esto es, con el palo en la forma en que es utilizado en el campo).

2.1 Esta sección especifica las propiedades del palo. No están permitidas las propiedades fuera de las especificaciones. Aunque las especificaciones describen de la manera más explícita posible, la FIH se reserva el derecho de prohibir cualquier palo que, en la opinión del Comité de Reglas de la FIH, no sea seguro, o que sea probable que tenga un impacto perjudicial en el juego.

2.2 La forma y dimensiones del palo son testeadas colocando la parte jugable del palo hacia abajo en una superficie plana, marcadas con las líneas mostradas en las figuras 3 y 4. Las líneas A, A1, B, B1 e Y son paralelas, y son perpendiculares a las líneas C y X. Las dimensiones en las figuras 3 y 4 son:

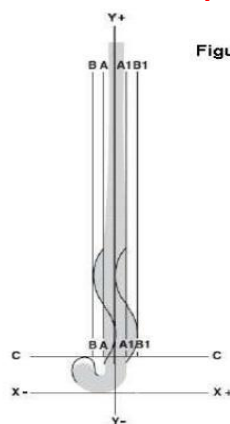


Figura 3 - El Palo

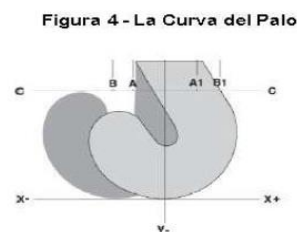


Figura 4 - La Curva del Palo

Línea A a línea A1	51 mm.
Línea A a línea B	20 mm.
Línea A1 a línea B1	20 mm.
Línea A a línea Y	25,5 mm.
Línea C a línea X	100 mm.

2.3 El palo tiene una forma tradicional, consistente en un mango y una cabeza:

- a - El palo es posicionado en las figuras 3 y 4 de forma que la línea Y pase por el centro de la parte superior del mango. El mango del palo comienza en la línea C y continúa en la dirección Y+.
 - b - La base de la cabeza del palo se posiciona tocando la línea X; la cabeza del palo comienza en la línea X y finaliza en la línea C.
- 2.4 El palo se evalúa con cualquier cubierta, revestimiento o fijación perteneciente al palo.
- 2.5 En cualquiera de las características detalladas a más abajo, aplican las siguientes definiciones:
- a - “Suave” significa sin partes ásperas o afiladas. La superficie debe ser uniforme y regular, libre de salientes o depresiones, y no áspera, picada, arrugada, acanalada o marcada. Ningún borde tendrá un ángulo con un radio menor a 3 mm.
 - b - “Plano” significa sin partes curvas, altas o huecas, que tengan un radio menor a 2 mm., que se transforma suavemente a un borde con un radio no inferior a 3 mm.
 - c - “Continuo” significa a lo largo de toda la parte definida sin interrupción
- 2.6 El lado jugable del palo es todo el lado mostrado en las figuras 3 y 4 y los bordes de ese lado.
- 2.7 La transición del mango a la cabeza debe ser suave y continua, sin ningún tipo de irregularidad o discontinuidad.
- 2.8 La cabeza debe tener una forma de “J” o de “U”, con el final de la parte abierta limitada por la línea C.
- 2.9 La cabeza no está limitada entre las líneas C o X en la dirección X- o X+.
- 2.10 La cabeza debe ser plana solamente en el lado izquierdo (el lado que está a la izquierda del jugador cuando el palo es sostenido con el extremo abierto de la cabeza apuntando hacia fuera del frente del jugador, por ejemplo el lado mostrado en los diagramas).
- 2.11 Se permite una única desviación cóncava o convexa con un perfil suave y continuo y con un máximo de 4 mm. en cualquier punto a lo largo del lado jugable de la cabeza del palo, que de otro modo sería plano, y cualquier continuación de ella a lo largo del mango.

La desviación se mide colocando un borde recto de 53 mm. de longitud a lo largo del palo en cualquier punto del lado jugable y utilizando un medidor de profundidad estándar; el dispositivo utilizado para medir el arco o la inclinación y que se muestra en la figura 6 también puede ser utilizado para este propósito. La profundidad de la curvatura cóncava por debajo del borde recto no debe exceder los 4 mm. No están permitidas otras muescas o ranuras en la cara jugable del palo.

- 2.12 La parte plana de la cara jugable de la cabeza del palo y toda continuación de ésta a lo largo del mango debe ser suave.
- 2.13 No se permite un giro o giros en la parte plana de la cara jugable del palo desde la cabeza y cualquier continuación de éstos a lo largo del mango; es decir, la intersección del plano que comprende la parte plana de la cara jugable del palo con cualquier plano que comprenda todo o parte del lado plano del mango debe permanecer paralelo a la línea C – C.
- 2.14 Se permite que el mango sea doblado o curvado para sobresalir más allá de la línea A hasta la línea límite B como máximo, solamente una vez sino también para ser doblado o curvado para sobresalir más allá de la línea A1 una sola vez hasta el límite de la línea B1 como máximo.
- 2.15 Cualquier curvatura a lo largo de la longitud del palo debe tener un perfil suave y continuo a lo largo de toda la longitud, debe ocurrir a lo largo de la cara jugable o de la parte posterior del palo pero no en ambas y está limitado a una profundidad de 25 mm. El punto máximo del arco no debe estar a menos de 200 mm de la base de la cabeza (línea X en la figura 3). No se permiten múltiples curvas.

El palo se coloca con la cara jugable hacia abajo sobre una superficie plana, en su posición natural, como se muestra en la figura 5. El dispositivo mostrado en la figura 6 se utiliza para medir el arco o inclinación y se coloca con su base en la superficie testeada. El extremo más alto del dispositivo de 25 mm. no debe pasar libremente a más de 8 mm. debajo del palo en cualquier punto; es decir, este extremo del dispositivo no debe pasar libremente bajo el palo en la medida en que el borde del palo toque la parte restante del dispositivo.

Figura 5: El arco o inclinación del palo

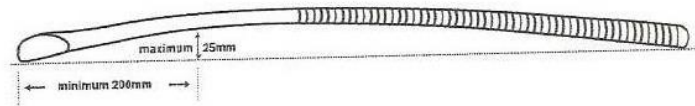
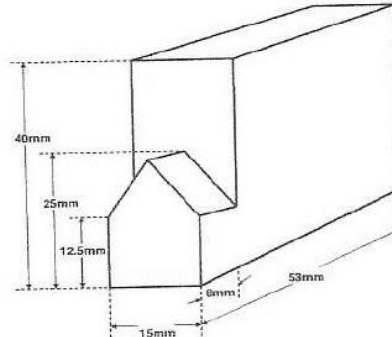


Figura 6: Dispositivo para medir el arco o inclinación del palo



2.16 Los bordes y la cara no jugable deben ser redondeados y deben tener un perfil suave y continuo. No están permitidos sectores planos a lo largo de los bordes o en la parte posterior del palo.

Se permiten ondulaciones suaves y poco profundas o muescas en la parte posterior del mango con una profundidad máxima de 4 mm. No están permitidas ondulaciones o muescas en la parte posterior de la cabeza del palo.

2.17 Incluyendo cualquier cobertura adicional utilizada, el palo debe pasar a través de un anillo con un diámetro interior de 51 mm.

2.18 El peso total del palo no debe exceder los 737 gramos.

2.19 La velocidad de la pelota no debe ser mayor del 98% de la velocidad de la cabeza del palo bajo condiciones de prueba.

La velocidad de la pelota es determinada a través de series de 5 tests con una velocidad de palo de 80 Km/hora, en el simulador de un laboratorio aprobado por la FIH. La velocidad de la pelota se calcula a partir del momento en que la pelota pasa dos puntos de medición y se expresa como una proporción a la velocidad especificada del palo. Se utilizan pelotas de hockey aprobadas por la FIH. La prueba se lleva a cabo bajo condiciones controladas de laboratorio, a una temperatura de aproximadamente 20°C, y una humedad relativa de aproximadamente 50%.

2.20 Todo el palo debe ser suave.

Se prohíbe cualquier palo que represente un riesgo potencial para el juego.

2.21 El palo y posibles agregados deben estar fabricados de, o contener cualquier material que no sea metal o componentes metálicos, siempre que cumpla con el propósito de jugar al hockey, y no sea peligroso.

2.22 Se permite la aplicación de cintas y resinas, siempre que no sean peligrosas, y que el palo se ajuste a las especificaciones.

3. PELOTA

3.1 La pelota:

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

4. EQUIPAMIENTO DEL ARQUERO

4.1 Protectores de manos:

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

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

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

DEFINICION POR PENALES SHOOT OUT

En la competencia de penales Shoot-out, 5 (cinco) jugadores de cada equipo toman una situación de 1 (uno) contra 1 (uno) contra 1 (un) defensor del otro equipo, alternadamente, de acuerdo a lo especificado en estas Reglas. La competencia de penales comprende a todas las series de penales requeridas para determinar el resultado final de un partido.

Lo siguiente especifica las reglas del juego y los procedimientos que deben ser seguidos.

Los respectivos Jefes de Equipos (para el torneo local) nombran a 5 (cinco) jugadores para tomar y 1 (un) jugador para defender los penales shoot-out de aquellos que se encuentran en la planilla del partido, excepto las exclusiones que se detallan más abajo.

Un jugador nombrado para defender los penales puede también ser nombrado para tomar un penal. No se permiten sustituciones o cambios durante la competencia de penales shoot-out, salvo los especificados más abajo.

Estas regulaciones se refieren a la planilla de juego de un partido en particular, pero si una competición de penales shoot-out se utiliza para determinar las posiciones finales en una zona, los Jefes de Equipos deberán entregar una planilla para esta competencia.

Un jugador que continúa suspendido por el Director del Torneo al momento en que tiene lugar la competición de penales shoot-out, o que ha sido expulsado (tarjeta roja) durante el partido que lleva a la competición de penales shoot-out, no puede tomar parte en esa competencia de penales.

Un jugador que ha sido amonestado (tarjeta verde) o suspendido temporariamente (tarjeta amarilla) puede tomar parte en la competencia de penales shoot-out, incluso si el período de suspensión no ha sido completado a la finalización del partido.

El Director del Torneo especificará con antelación el arco que se utilizará para la competencia de penales australianos.

El Director del Torneo especificará con antelación de cualquier posibilidad de competencia de penales shoot-out, el método de toma de tiempo de los penales, tomando en cuenta las opciones disponibles, y la necesidad de controlar el tiempo con precisión.

Una moneda es arrojada al aire. El equipo que gana el sorteo elige atacar o defender el primer penal.

Todos los jugadores que se encuentran asentados en la planilla oficial del partido, excepto los que han sido expulsados (tarjeta roja) durante el partido que lleva a la competencia de penales shoot-out tienen permitido estar dentro del campo de juego, en la zona del banco de suplentes.

El arquero/jugador que defiende el penal debe ubicarse en la línea de fondo fuera del círculo.

Un jugador que toma o defiende un penal puede ingresar a la zona de 23 metros para ese propósito.

Si un jugador que toma un penal también debe defender un penal tomado por el oponente, tiene permitido tomar un tiempo razonable para quitarse su equipamiento protector para tomar el penal, y luego colocárselo nuevamente para defender un penal.

5 (cinco) jugadores de cada equipo toman 1 (un) penal, alternadamente contra el arquero/jugador defensor del otro equipo, realizando un total de 10 (diez) penales.

Tomando un penal:

1. El arquero/jugador defensor comienza sobre o detrás de la línea de gol entre los postes del arco.
2. La pelota se coloca sobre la línea de 23 metros, en la zona más cercana y opuesta al centro del arco.
3. Un atacante se ubica fuera de la zona de 23 metros, cerca de la pelota.
4. El árbitro hace sonar su silbato, para indicar el comienzo del penal.

El penal es completado cuando:

- 1- Se cumplen 8 segundos, desde la señal de comienzo.
- 2- Un gol es convertido.
- 3- El atacante comete una infracción.

- 4- El arquero/jugador defensor comete una infracción sin intención, dentro o fuera del círculo, en cuyo caso el penal shoot-out es tomado nuevamente por el mismo jugador, contra el mismo arquero/jugador defensor.
- 5- El arquero/jugador defensor comete una infracción intencional dentro o fuera del círculo, en cuyo caso se otorgará y tomará un tiro penal.
- 6- La pelota se va fuera de juego por la línea de fondo o la línea lateral. Esto incluye al arquero/jugador defensor jugando la pelota intencionalmente por la línea de fondo.

Si un tiro penal es otorgado como se especifica más arriba, es tomado por los dos jugadores involucrados en la competencia de penales australianos (que derivó en la sanción del tiro penal), salvo que alguno de ellos esté lesionado o suspendido.

El equipo que convierte más goles es el ganador, y la competencia finaliza una vez que un ganador es determinado.

Un jugador puede ser suspendido con una tarjeta amarilla o roja, pero no con una tarjeta verde durante la competencia de penales shoot-out.

Si durante la competencia de penales shoot-out (incluyendo durante la ejecución de un tiro penal) un jugador (atacante o arquero/jugador defensor) es suspendido por una tarjeta amarilla o roja:

- A. Ese jugador no continúa tomando parte en la competencia de penales shoot-out, a menos que sea el arquero/jugador defensor, no puede ser reemplazado.
- B. El reemplazo del arquero/jugador defensor suspendido puede venir solamente de los cinco jugadores de ese equipo nombrados para tomar parte en la competencia de penales shoot-out:
 - a) Se le permite al arquero/jugador defensor un tiempo razonable para colocarse equipamiento protector similar al que estaba utilizando el arquero/jugador defensor suspendido.
 - b) Para tomar su penal shoot-out, este jugador tiene permitido tomar un tiempo razonable para quitarse el equipamiento protector para tomar su penal australiano y luego, colocárselo nuevamente.
 - c) (c) Cualquier penal shoot-out (o tiro penal) que debería ser tomado por un jugador suspendido, se contará como no gol; el penal shoot-out no tomado por este jugador y anotado antes de ser suspendido cuenta como gol.
 - d) Si durante la competencia de penales shoot-out un arquero/jugador defensor está incapacitado:
 - a. Ese arquero/jugador defensor puede ser reemplazado por otro jugador incluido en la planilla oficial de ese partido específico, excepto las exclusiones especificadas de este Apéndice, o a menos que haya sido suspendido por un árbitro durante la competencia de penales shoot-out.
 - b. El arquero de reemplazo:
 - 1- Tiene permitido un tiempo razonable para colocarse equipamiento protector similar al que utilizaba el arquero/jugador defensor lesionado.
 - 2- Si este reemplazo también es nombrado para tomar un penal shoot-out, este jugador tiene permitido un tiempo razonable para quitarse el equipamiento protector para tomar el penal a shoot-out, y luego volver a colocárselo.

Si durante la competencia de penales shoot-out un atacante se lesiona, ese atacante puede ser reemplazado por otro jugador que esté incluido en la planilla oficial de ese partido específico, excepto las exclusiones especificadas o que haya sido suspendido por un árbitro durante la competencia de penales shoot-out.

Si una cantidad igual de goles son anotados luego de que se han tomado los 5 (cinco) penales shoot-out:

- A. Una segunda serie de 5 (cinco) penales shoot-out es tomada, con los mismos jugadores, sujeto a las condiciones especificadas en este Apéndice.
- B. El orden en la que los atacantes toman los penales shoot-out no necesita ser el mismo que en la primera serie.
- C. El equipo que tomó el primer penal shoot-out en la primera serie defenderá en la próxima.
- D. Cuando un equipo convierte, o se le otorga, un gol más que el equipo oponente, luego de que este equipo ha tomado la misma cantidad de penales shoot-out, no necesariamente siendo todos penales shoot-out, ese equipo es el ganador.

Si una cantidad igual de goles son convertidos luego de una segunda serie de penales shoot-out, se tomarán series adicionales de penales shoot-out, con los mismos jugadores, sujetos a las condiciones especificadas en este Apéndice:

- a- El orden en la que los atacantes toman los penales shoot-out no necesita ser el mismo que en las series anteriores.
- b- El equipo que comenzó cada serie de penales shoot-out alterna para cada serie. A menos que hayan variado por este Apéndice, las Reglas de Hockey se aplican durante la competencia de penales shoot-out.