

# Hockey Sala

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



## HOCKEY SALA

### 1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y PORTERÍAS.

#### 1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

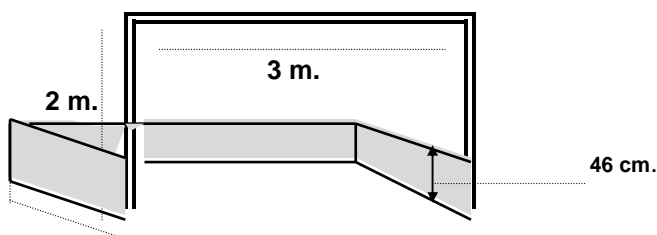
El terreno de juego es un rectángulo de 36/44 m. de largo por 18/22 m. de ancho.

##### a) Señalización básica.

- ◆ Todas las líneas son de 5cms. de ancho, forman parte de la pista y son de un color distinto a ella.
- ◆ Las **áreas** son circulares con un radio de 9 m. desde cada poste, teniendo la frontal una longitud de 3mts.
- ◆ La **línea de medio campo**.
- ◆ Las **líneas de Fondo** tienen una longitud de entre 18 y 22 m. y en ellas se colocan las porterías.
- ◆ **Líneas de saque de Penalty-corner**. Se marcan dentro de la pista en cada línea de fondo, a ambos lados de la portería y a 6m. desde el borde exterior del poste más cercano, siendo tal distancia hasta el borde más lejano de estas líneas.
- ◆ Las **líneas de portería o gol** son las líneas de fondo entre los postes de la portería.
- ◆ La **zona corredor** no es obligatoria pero si recomendable. Se trata de dar 1 metro más en las líneas de banda y 3 metros más en las líneas de fondo.
- ◆ El **punto o línea de penalty**. Es un punto de 10cms. o una línea de 60cms. paralela a la línea de gol, enfrente de cada portería, con su centro a 7mts. del borde interior de la línea de portería.
- ◆ Las **planchas de banda** han de ser de madera (u otro material similar) y no tener soportes o sujeciones que puedan ser peligrosos para jugadores y árbitros.

#### 1.2. Forma y dimensiones de las porterías.

Las porterías las forman dos postes verticales separados 3 m. y cuya altura es 2 m.



# Hockey Sala

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



### 2. COMPOSICIÓN DE EQUIPOS. ROTACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE JUGADORES.

#### 2.1. Composición de los equipos.

- a) *Jugadores en acta.*- Pueden estar inscritos un máximo de 12 jugadores por equipo y un mínimo de 4.
- b) *Jugadores en el terreno de juego.*- En el terreno de juego, y al mismo tiempo, sólo debe haber un máximo de 6 jugadores (5 jugadores de campo y 1 portero). No se puede jugar con menos de 4 jugadores.

#### 2.2. Rotación y sustitución de jugadores.

- a) Las sustituciones pueden realizarse en cualquier momento excepto tras concederse un penalty corner o un penalty-stroke o durante su ejecución.
- b) No existe límite para el número de jugadores que pueden sustituirse al mismo tiempo ni para el nº de veces que un mismo jugador puede ser sustituido a lo largo de un encuentro.
- c) El jugador que entra al campo debe hacerlo por la línea de centro o cerca de ella y del lado de la pista en donde está el banquillo de su equipo.
- d) El tiempo no se detiene durante una sustitución.
- e) Siempre ha de haber un portero en cancha. Si un jugador de campo reemplaza al portero debe llevar una camiseta de color distinto a la de ambos equipos y debe usar casco protector durante la defensa de penaltis corner y penaltis stroke. El casco no puede llevarse fuera del área.

### 3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS y MARCADOR.

La duración del partido es de 2 tiempos de 20 minutos con 5 minutos de descanso entre ambos.

### 4. MATERIAL E INDUMENTARIA.

#### *Material*

- a) La *pelota* ha de ser esférica, dura y uniforme de cualquier material y de color blanco u otro color cualquiera pero acordado previamente. Su peso puede oscilar entre 156 y 163gr. y su circunferencia entre 22,40 y 23,50cm.
- b) El *stick* se divide en cara y revés. La *cara* comprende toda la parte plana, el borde de la parte redondeada y la parte del mango por encima de ella en toda su longitud y el *revés* es la parte restante en toda su longitud. La cabeza o pala ha de ser curvada, de madera y no puede superar los 10cm. de longitud y el resto ha de ser recto y nunca de metal. Su peso máximo será de 737grms. Su grosor, incluyendo cualquier revestimiento ha de pasar por un aro de 5,1 cm. De diámetro.

#### *Indumentaria*

- a) Los *jugadores* no pueden llevar nada que se considere peligroso para otros jugadores y se les recomienda que usen protecciones para tobillos, espinillas y boca. El calzado ha de ser apropiado para pista, sin tacos o barras y con las suelas despejadas.
- b) Los *porteros* deben llevar encima de cualquier protección corporal una prenda de color diferente al de los demás jugadores de ambos equipos. Deben usar un casco protector completo y seguro excepto para el lanzamiento (no defensa) de un penalty-stroke. Se les recomienda a su vez que protejan su cuerpo: piernas, pies, manos, brazos.

### 5. REGLAS TÉCNICAS.

#### 5.1. Saque inicial.

Tanto para iniciar como para reanudar un encuentro se lleva a cabo un pase de centro que puede ser

I Infantiles

M Masculino

F Femenino

# Hockey Sala



## ADECUACIONES AL REGLAMENTO

mediante un push empujando la pelota en cualquier dirección, debiendo moverse al menos 10cm.

Todos los jugadores, a excepción del que hace el pase, deben estar dentro de su mitad del campo y los del equipo contrario a 3mts. de la pelota.

Tras poner la pelota en juego el jugador que lo ha hecho no puede volver a jugarla hasta que otro jugador la haya jugado.

### 5.2. Saque de Fondo.

- *enviada por un atacante sin marcar gol*, la saca un defensor desde cualquier punto dentro del área, al borde de la línea del área.
- *enviada por un defensor no intencionadamente cuando no se ha marcado gol*, la saca un defensor desde cualquier punto dentro del área, al borde de la línea del área.
- *enviada por un defensor intencionadamente cuando no se ha marcado gol*, la saca un atacante desde la línea de fondo a 6m. del poste más cercano y desde el lado que prefiera su equipo. Esto es un *Penalty-corner*.

### 5.3. Saque de Banda.

Se produce cuando la pelota traspasa completamente esta línea.

Pone en juego la pelota un jugador del equipo contrario que la ha mandado fuera y debe hacerlo desde 1m. como máximo del lugar por donde ha salido la pelota. Si este punto es dentro del área, se saca desde fuera del área, a como máximo 1m. del punto donde la línea del área se encuentra con la tabla de banda.

El jugador que pone la pelota en juego no está obligado a estar enteramente ni dentro ni fuera de las tablas de banda.

### 5.4. Gol.

Se marca gol cuando la pelota jugada por un atacante desde el interior del área contraria atraviesa completamente la línea de meta entre los postes de cualquiera de las dos porterías.

La pelota puede ser jugada o tocada por el stick o cuerpo de un defensor antes o después de jugarla el atacante en el área.

Se concede un gol si el portero infringe la regla del penalty-stroke para evitarlo.

Gana el equipo que mayor número de goles consigue.

### 5.5. Bully.

Se reanuda el juego mediante un "bully" cuando:

- Se ha de sustituir la pelota.
- Ambos equipos cometen una falta simultáneamente.
- La pelota queda alojada dentro de las guardas del portero, de un jugador o entre las ropas del árbitro.
- Se ha parado el tiempo por una lesión o por cualquier circunstancia que no haya sido una infracción.

El árbitro elige un punto fuera del área (si el incidente ha ocurrido en el área debe elegir un punto a 9 m. de la línea de fondo) y frente al centro de la portería.

Dos jugadores, uno de cada equipo, se colocan frente a frente dejando su línea de fondo respectiva a la derecha.

Ambos jugadores golpean ligeramente con sus sticks primero el suelo a la derecha de la bola y luego la cara plana del stick de su oponente por encima de la pelota 1 vez.

Una vez realizado esto deben intentar jugar la pelota para ponerla en juego.

Todos los demás jugadores deben colocarse al menos a 3m. de la bola hasta que ésta sea puesta en juego.

### 5.6. Faltas.

Un jugador no puede:

- Jugar la bola intencionadamente con la parte curva o revés del stick.
- Golpear la pelota o empujarla haciendo un barrido por la superficie de la pista antes de contactar

# Hockey Sala



## ADECUACIONES AL REGLAMENTO

con ella.

- Elevar la bola peligrosamente salvo para tirar a portería desde dentro del área. (a lo sumo se puede elevarla 10cms. para pasarla y sin hacerlo intencionadamente).
  - Realizar movimientos o balanceos deliberados con el stick para intentar controlar la pelota en el aire.
  - Interferir en el juego sin tener el stick en la mano.
  - Jugar la pelota a una altura superior a la del hombro con cualquier parte del stick.
  - Parar o jugar la bola con cualquier parte del cuerpo (a excepción del portero).
  - Jugar la pelota tendido en el suelo o con una rodilla, brazo o mano (la que no sostiene el stick) desde el suelo e intencionadamente
  - Entrar intencionadamente en la portería contraria o permanecer en la línea de gol de sus oponentes.
  - Correr por detrás de las porterías.
  - Impedir a un oponente que pueda jugar la pelota.
  - Perder el tiempo retrasando el juego.
- Los porteros, cuando la pelota está en su área pueden:
- Usar su stick y guardas para impulsar la pelota pero sin elevarla; usar cualquier parte del cuerpo, incluyendo las manos, para parar pero sin impulsar o cubrir la pelota siempre que tal acción no sea peligrosa. No se produce infracción cuando la pelota en un tiro a puerta rebota en el cuerpo o vestimenta del portero. Un guardameta tendido sobre la pelota se considera sujeto a la regla de la obstrucción.
  - Jugar la pelota estando echado sobre la pista y dentro del área.
  - Parar o desviar la pelota, pero no impulsarla, con el stick por encima de su hombro, a menos que esto se considere peligroso.
  - Desviar la pelota por encima de la barra horizontal o alrededor de los postes, con la cara plana del stick o con alguna parte del cuerpo, a no ser que lo realice de manera voluntaria.

### 5.7. Sanciones.

Las sanciones se conceden cuando un jugador o equipo sale claramente desfavorecido a causa de una infracción cometida por su oponente:

- **Golpe franco.**- Se produce ante una falta de un jugador fuera del área de su portería.  
Ejecución.- Se saca desde el lugar donde se ha producido la infracción. En caso de que sea a un defensor dentro de su área, en cualquier lugar dentro del área al borde de la línea del área y a un atacante a menos de 3 m. de la línea del área, retrasar la pelota a 3m. de la línea del área para ejecutar el saque.  
Todos los jugadores oponentes deben estar a no menos de 3m. de la pelota que ha de estar parada. Quien la lanza debe empujarla y moverla al menos 10cms y tras eso no puede volver a jugarla hasta que otro jugador lo haya hecho.
- **Penalty-corner.**- Se produce por una falta intencionada de la defensa dentro de su mitad de pista pero fuera del área, por una falta intencionada de un defensor dentro del área que no evita un gol ni priva a un atacante de la actual o probable posesión de la pelota, por una falta no intencionada del equipo defensor dentro de su área que no evite la probable obtención de un gol, por un defensor jugando intencionadamente la pelota más allá de su línea de fondo desde cualquier punto de la pista o por una infracción en la realización de un cambio o en la vestimenta del equipo.  
Si se llega al final del primer tiempo o al final del partido y se ha señalado un penalty corner se ha de prolongar el tiempo para poder finalizarlo.  
Ejecución.- Se saca desde un punto sobre la línea de fondo y dentro del área, a una distancia de 6m. del poste de la portería, del lado de la misma que su equipo prefiera.  
Quien la lanza la puede empujar sin elevarla intencionadamente y tras eso no puede volver a jugarla hasta que otro jugador lo haya hecho sin poder lanzar directamente a puerta.

# Hockey Sala



## ADECUACIONES AL REGLAMENTO

Debe tener al menos un pie fuera del terreno de juego y ningún otro jugador puede estar a menos de 3m. de la pelota.

El resto de oponentes permanece en la pista sin que sus sticks, manos y pies toquen el suelo dentro del área.

El portero defensor debe estar en la portería y el resto de defensores en el lado de la portería opuesta a donde se saca el penalty corner, tras la línea de fondo y sin tocar el área.

Hasta que la pelota no haya sido jugada ningún atacante puede entrar en el área ni tampoco ningún defensor puede cruzar la línea de fondo.

No se puede lanzar un tiro a puerta hasta que la pelota sea parada o se pare por sí misma en el suelo fuera del área.

- **Penalty-stroke.**- Se produce por una falta intencionada de un defensor dentro del área para evitar un gol o privar a un atacante de la actual o probable posesión de la pelota, por una infracción involuntaria de un defensor en el área que evite la probable consecución de un gol o por persistentes salidas anticipadas de los defensores en el lanzamiento de un penalty-corner.

Ejecución.- Todos los jugadores, excepto el portero defensor y el lanzador, deben estar más allá de la línea de centro.

El jugador que lanza la pelota ha de permanecer en el punto de penalty-stroke, junto a la pelota y detrás de ella. Puede dar un paso adelante pero el pie trasero no puede sobrepasar al delantero hasta que haya jugado la pelota. No puede hacer una finta y sólo puede tocar la pelota una vez, empujándola, lanzándola con un golpe seco de muñeca (flick) o en cuchara (scoop), pudiendo elevarla a cualquier altura.

El portero defensor debe permanecer de pie, con los dos pies en la línea de portería y sin separarse de ésta ni mover ninguno de sus pies hasta que la pelota sea lanzada. No puede quitarse innecesariamente ninguna prenda protectora sólo con la intención de ganar tiempo.

El árbitro debe parar el tiempo y dar la señal para que se produzca el lanzamiento cuando considere que portero, lanzador y resto de jugadores están en sus puestos.

El penalty-stroke finaliza en gol o en parada. Si se produce el gol se reanuda el juego con un pase desde el centro del campo y en caso contrario se saca mediante un golpe empujado desde cualquier punto dentro del área.

Entre los **castigos personales** por juego duro o peligroso o cualquier falta intencionada, el árbitro además de conceder el castigo apropiado puede:

- *Advertir* al jugador infractor.
- *Amonestarlo*: Tarjeta verde.
- *Suspenderle temporalmente* por un mínimo de 2 minutos: Tarjeta amarilla. Deben permanecer en silencio en un lugar preestablecido hasta que el árbitro vuelva a permitir su participación en el juego. Mientras su equipo juega con uno menos
- *Expulsarlo permanentemente*: Tarjeta roja. Deben abandonar el terreno de juego. Su equipo debe jugar con uno menos lo que reste de partido.

Un jugador de banquillo puede ser advertido, amonestado, suspendido e incluso expulsado por mala conducta. Durante una suspensión temporal el equipo infractor dispone de un jugador menos durante ese tiempo y si se trata de una expulsión el equipo infractor dispone de un jugador menos para lo que resta de partido.

### 5.8. Accidentes y lesiones.

- Si se marca gol antes de parar el tiempo por lesión o accidente, este gol es válido si se hubiese marcado igualmente de no haber ocurrido el accidente.
- Si un jugador se lesiona el árbitro debe parar el encuentro.
- Un jugador herido o sangrando debe abandonar la pista tan pronto como sea posible y recibir tratamiento fuera de la pista a menos que no sea posible por razones médicas.

I Infantiles

M Masculino

F Femenino

# Hockey Sala



## ADECUACIONES AL REGLAMENTO

- Los jugadores heridos no pueden volver a la pista hasta que sus heridas hayan sido convenientemente atendidas. Un jugador no puede volver a entrar en la pista con las ropas manchadas de sangre.
- Si un árbitro se lesiona se ha de parar el juego y si resulta herido ha de ser sustituido.
- El juego se reanuda con un bully, con el castigo apropiado o con un pase de centro si se ha marcado gol.