



JET

Juegos
Estudiantiles
Tucumán

REGLAMENTO OFICIAL HOCKEY



Ministerio de
Educación



GOBIERNO DE
TUCUMÁN

REGLAMENTO HOCKEY

CONTENIDO

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.....	4
6. Comienzo y recomienzo del juego.....	4
7. Pelota fuera de juego.....	5
8. Método de anotación.....	5
9. Conducta de juego: jugadores.....	5

JUGANDO EL JUEGO

1. CAMPO DE JUEGO

- 1- El campo de juego es rectangular, y tiene 55.00 mts. de largo y 45.00 mts. de ancho.
- 2- Las líneas laterales marcan los perímetros largos del campo, y las de fondo marcan los perímetros cortos del mismo.
- 3- Las líneas de gol están en la parte de las líneas de fondo entre los postes de los arcos.
- 4- Una línea central está marcada cruzando la mitad del campo.
- 5- Las líneas conocidas como 18 mts., están marcadas cruzando el campo a lo ancho a 18 mts. de las líneas de fondo.
- 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.
- 7- Todas las líneas son de 75 mm. de ancho y forman parte del campo de juego.
- 8- 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.
- 9- Los arcos están dispuestos fuera del campo en el centro y tocando las líneas de fondo. Ningún equipamiento o artículos, tales como cascos, máscaras faciales, protectores de mano, toallas, botellas de agua, etc. se pueden colocar dentro de los arcos.

2. COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

- 1- Un máximo de 7 (siete) 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.**
- 2- Cada equipo juega solamente con jugadores de campo, sin arquero/a.
- 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.
 - 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.

- 4- 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.
- 5- 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

- 1- Un jugador de cada equipo debe ser designado como capitán.
- 2- Un capitán sustituto deberá ser nombrado cuando el capitán original sea suspendido.
- 3- 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. INDUMENTARIA Y EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

- 1- Los jugadores de campo de un mismo equipo deberán utilizar todos la misma ropa.
- 2- Los jugadores no deberán utilizar nada que sea peligroso para los demás jugadores.

5. JUEGO Y RESULTADO

- 1- El juego consiste en dos períodos de 10 minutos o con cambio directo de cancha.
- 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.

6. COMIENZO Y REANUDACION DEL JUEGO

- 1- Una moneda se arroja al aire.
 - a. El equipo que gana el sorteo elige que arco atacar en el en el primer período 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 el primer período del partido, el otro equipo comienza el partido.
 - 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 el primer tiempo del partido.

- 1- La dirección de juego se invierte en el segundo período del partido.
- 2- Un pase desde el centro es tomado para:
 - a. Para comenzar el partido por un jugador del equipo que gano el sorteo, si ellos escogieran esta opción; de otra manera, por un jugador del equipo oponente.
 - b. Para reiniciar el partido luego del MEDIO TIEMPO por un jugador del equipo contrario al que lo hizo al comenzar el partido.
 - c. Después de un gol, por un jugador del equipo contrario que anotó el gol.
- 3- 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.

7. PELOTA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

- 1- La pelota está fuera de juego cuando pasa completamente las líneas laterales o las de fondo.
- 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.
- 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.
- 4- Cuando la pelota sale por la línea de fondo tocada por un defensor, se reanuda desde la línea imaginaria de corner largo.
- 5- Cuando la pelota sale por la línea de fondo tocada por un atacante, se reanuda el juego con una salida de fondo.

8. METODO DE ANOTACION

- 1- Un gol es anotado cuando la pelota es jugada dentro del círculo por un atacante y no sale del mismo antes de pasar completamente sobre la línea de gol y debajo del travesaño.

8. CONDUCTA DE JUEGO: JUGADORES

- 1- Se espera que los jugadores actúen responsablemente en todo momento.
- 2- El partido se juega entre dos equipos con no más de 7 (siete) jugadores cada uno en el campo al mismo tiempo.
- 3- Los jugadores en el campo deben sostener sus palos y no usarlos de una manera peligrosa.

- 4- Los jugadores no deben alzar sus palos sobre las cabezas de otros jugadores.
- 5- Los jugadores no deben tocarse, agarrarse o interferir con otros jugadores o sus palos o vestimenta.
- 6- Los jugadores no deben intimidar o impedir jugar a un jugador.
- 7- Los jugadores no deben jugar la pelota con el revés del palo.
- 8- Los jugadores no deben golpear fuerte la pelota con el canto de derecho del palo.
- 9- Los jugadores pueden parar, recibir y desviar o jugar la pelota en un forma controlada en cualquier lugar de la cancha cuando la pelota está a cualquier altura, incluyendo por encima del hombro, a menos que sea peligros o lleve a juego peligro.
- 10- 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.
- 11- 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 no pueden levantar la pelota con un flick.
- 12- 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 sue
- 13- 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 únicamente comete una infracción si gana una ventaja o si se posiciona con la intención de parar 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.**
- 14- Los jugadores no deben obstruir a un oponente que esté 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.

- 15- Los jugadores no deben quitar a menos que estén en una posición para jugar la pelota sin contacto del cuerpo.
- 16- Los jugadores no deben retrasar el juego para ganar beneficio haciendo tiempo.