



Briefing de Arbitros/ Hockey Sala 2015

Version 2 – 15 Diciembre 2014

PREPARACION DEL PARTIDO

- Se meticoloso en la preparación del partido.
- Asegúrate de entender la reunión -esta será nuestro plan de partido-
- Se espera que arbitres según estas directrices -los jugadores quieren ver las mismas decisiones coherentes por parte de ambos árbitros en los partidos, así que pregunta si no estás seguro de algo.
- Ten un plan de acción - prueba mejorar algo en cada partido.
- Cuida tu forma física.
- Avisa de cualquier lesión.
- Cuídate -Come, bebe, descansa ... para estar preparado.

REGLAS DE HOCKEY SALA 2015

- Asegúrate de que entiendes los últimos cambios de Reglas.
- A partir de anteriores briefings:
 - Ten en cuenta que no hay ningún cambio en la interpretación de la norma relativa a la bola que golpea el pie, la mano o el cuerpo de un jugador de campo -el texto en el reglamento refuerza la interpretación existente, **el jugador sólo comete una infracción si obtiene con ello ventaja** .
- También estar atentos a cualquier cambio de reglas FIH o reglamentos de competiciones que puedan variar las Reglas .

PRINCIPALES CAMBIOS DE REGLAS PARA 2015

Regla Experimental Obligatoria en sustituciones del portero totalmente equipado :

- Limitación a dos sustituciones de portero (equipado) por partido.
- Se permite su cambio en caso de lesión y / o suspensión.

La salidas en falso persistentes en un penalti córner, contemplada en el reglamento, y su sanción señalando un stroke queda sin efecto.

La posibilidad de avanzar un tiro libre hasta 5 metros queda eliminada.

La longitud máxima del stick queda fijada en 105 cm.

EN EL PARTIDO

- Sé tú mismo en todo momento.
- Ayuda a los jugadores -los jugadores necesitan entender lo que pitas.
- Trabajar en equipo y la cooperación entre ambos es de gran ayuda – ayudaros y colaborar entre vosotros-.
- Está preparado en las zonas del campo donde tu compañero podría necesitar tu ayuda.
- Si tienes que tomarte tiempo en la toma de decisiones, hazlo.
- Intenta tomar las decisiones correctas y que estas sean coherentes en ambos.
- Usar el sentido común - entender las intenciones de los jugadores.

GESTION

Nuestras consignas deben ser : ESTAR ATENTO – JUZGAR - ACTUAR

- Ser proactivos. Prevenir es mejor que curar.
- Establecer las normas rápidamente – hablar con los jugadores
- Hazlo fácil - p.e : que mantengan los 3 metros en los saques de falta desde el principio.
- Establece rápidamente cuando la bola no está en el lugar correcto en los saques – evitar repetirlos -
- Asegúrate de que los saques de falta se realizan correctamente.
- Cambia tu plan de acción **y re -evalua** situaciones si es necesario
- Comunícate con tu compañero.

FLUIDEZ DEL JUEGO

- Fomentar el juego fluido interfiriendo sólo cuando sea necesario.
- Sin embargo, no pierdas el control sobre el partido como resultado de permitir demasiada fluidez!
- Permitir que los jugadores disputen la pelota.
- Dar las mayores ventajas posibles.
- Lee el partido - no seas un mero espectador -.
- A veces, pitar es mejor ventaja y causa menos frustración.
- El uso del silbato en el momento justo es CRUCIAL.

CHOQUE DE STICKS (TACKLING)

- Observar los contactos entre sticks cuidadosamente – penalizar si estáis seguros de que ha habido una falta.
- No penalizar sólo porque hay un ruido u os parece falta.
- No penalizar si el jugador inicialmente parece estar en una posición imposible desde la cual hace un contacto legal.
- Observar cual es la dirección de la pelota.
- Ser estricto en las faltas tácticas y aquellas que intencionalmente rompen el ritmo de juego.
- Estar atentos a las protección intencional y a los bloqueos con el cuerpo.

OBSTRUCCION

- ¿Intentan los jugadores jugar la pelota?
- ¿Existe la posibilidad de jugarla ?
- ¿Interfieren los jugadores los saques?
- Estar atentos al uso intencionado del cuerpo para bloquear ilegalmente a otros jugadores impidiendo jugar la pelota, **o cuando los jugadores intenten provocar obstrucción simplemente levantando los sticks por encima de la cabeza de los adversarios.**
- Evitar perdidas de tiempo cuando la pelota quede bloqueada en las esquinas del campo o cerca de las tablas laterales, especialmente hacia el final de partido. – **intervenir con prontitud hará ver a los equipos que este tipo de juego o tácticas no son apropiadas.**
- La obstrucción de stick es un tema que preocupa a los jugadores. Juzgarlo de manera apropiada y correcta . Pita sólo si estás 100% seguro

BLOQUEO DE LA PELOTA CONTRA LAS TABLAS

- Bloquear o mantener **deliberadamente** la pelota contra las tablas de banda, **cuando un oponente este a distancia de juego**, es una infracción **voluntaria** y debe ser sancionada.
- Reconocer cuando la pelota este bloqueada ,ya sea, entre los palos de los jugadores, o involuntariamente atrapada contra las tablas de banda, se deberá señalar un bully para reiniciar el juego. **Limitar el tiempo en estas situaciones si está claro que la pelota es poco probable que pueda liberarse.**

BOLA A RAS DE SUELO

- Mirar las bolas elevadas en los espacios libres y estar seguros, tanto, si esta se eleva como que un contrario este a distancia de juego antes de sancionarlas.
- Usar el sentido común y enseñar como queréis que discurra el partido.
- Ser consistente tanto individualmente como en equipo.
- Los defensores pueden parar o desviar un tiro a puerta con el palo por encima del hombro. Tener en cuenta que habrá un movimiento del stick hacia la pelota, usar el sentido común y sólo penalizar si la pelota se golpea claramente.

TUMBARSE EN EL CAMPO

- Los jugadores de campo no deben jugar la pelota mientras estén tendidos en el terreno de juego ni con una rodilla, el brazo o la mano en el terreno de juego, distinta de que sujete el palo.
- El uso accidental de la mano o la rodilla en el suelo para mantener el equilibrio no se debe pitar como falta, **cuando no se obtenga ninguna ventaja.**
- Los jugadores no deben ser penalizados si la pelota apenas toca la mano que está sosteniendo el stick.
- Los porteros o jugadores con privilegios de portero que estén tumbados en el terreno de juego sólo se les permite jugar la pelota siempre que tanto ellos como la pelota se encuentran dentro del área.

TIEMPOS MUERTOS

- Se podrá pedir un tiempo muerto por cada equipo y período cuando lo solicite el capitán o el jefe de equipo.
- Los tiempos muertos podrán solicitarse cuando el juego este parado, incluye pedirlos dentro de los 2 últimos minutos de cada período, pero no cuando se haya señalado un penalti corner o un penalti stroke.
- El juego se reanudará como máximo después de un minuto.
- Los capitanes son los responsables del uso correcto de los tiempos muertos de su equipo.

JUEGO PELIGROSO



Las siguientes acciones son peligrosas y deben ser penalizadas convenientemente;

- Jugar la pelota deliberada y con fuerza hacia el stick , pies o las manos de un contrario especialmente cuando este cerca o cuando el contrario este en una posición agachada.
- Los jugadores que recepcionen la bola, giren violentamente y lancen la pelota con fuerza a un contrario que este intentando jugarla o en una posición defensiva agachada.

También puede enseñarse una tarjeta al infractor en estos casos.

Las imprudencias, tales como los deslizamientos con contacto y otros excesos físicos cometidos por jugadores de campo, incluyendo aquellos que derriben a un contrario con riesgo potencial de causar una lesión deben llevar aparejadas las sanciones oportunas.

REANUDACION DEL JUEGO

Para los saques de falta (incluyendo saque de centro y pelota fuera de fondo): -

- Todos los adversarios deberán estar al menos a 3 metros de la pelota.
- Para ejecutar un tiro libre en ataque pasado el centro del campo todos los jugadores deben estar al menos a 3 metros de la pelota.

En las situaciones es las que un jugador reinicie el juego con rapidez y un jugador no este a tres metros, pero no juegue, o intente jugar la pelota o influir en el juego, el tiro libre no debe retrasarse; este mismo jugador puede jugar, tratar de jugar el balón o intentar influir en el juego, una vez que la bola haya recorrido 3 metros - ser consistentes en juzgar estas situaciones.

- Los tiros libres pitados dentro de los 3 metros del círculo se lanzarán de nuevo en el punto más cercano pero a 3 metros de este.

REANUDACION DEL JUEGO

Un jugador que realice un saque o el saque de centro puede ser el siguiente en jugar la pelota – auto pase - .

- Sacar y jugar la pelota ya no están obligadas a ser dos acciones distintas.
- **Estar atentos a los intentos de obtener saques de falta por el conductor de la pelota cuando, por ejemplo, deliberadamente corra hacia los contrarios.**

En un golpe franco, la pelota ya no es necesaria que deba recorrer al menos 1 metro antes de que pueda ser jugada por un compañero.

REANUDACION DEL JUEGO

Para los saques de falta (incluyendo el reinicio después de que la pelota salga por encima de las tablas laterales) realizadas en ataque mas allá del centro del campo: -

- La pelota podrá entrar en el círculo inmediatamente después de tocar las maderas laterales pero no podrá ser jugada directamente hacia el área.
- En caso contrario, la pelota deberá ser tocada, desviada o empujada por cualquier otro jugador antes de entrar o pueda ser jugada en el área.
- En un ' auto pase' la pelota debe recorrer por lo menos 3 metros desde el punto del golpe franco (no necesariamente en una sola dirección) antes de que el mismo jugador puede jugarla en el área.

REANUDACION DEL JUEGO

En los saques de falta (incluyendo el reinicio después de que la pelota salga por encima de las maderas laterales) realizados por el equipo atacante dentro de campo contrario: -

- Ser proactivos y utilizar el sentido común en relación con la colocación de los saques de falta, ya sea cerca del círculo o en medio campo.
- Ser flexibles, sólo penalizar el 'lugar equivocado' para el golpe franco si este se elige con el fin de obtener una ventaja evidente o por razones contrarias al espíritu y finalidad de las Reglas.
- Mover intencionalmente la ubicación de un golpe franco fuera del medio campo para crear la oportunidad de jugar la pelota directamente al área debe ser visto como una ventaja y penalizarse convenientemente.

TIROS LIBRES - SANCIONES

Por un tiro libre sacado por el equipo atacante mas allá del centro del campo que se juega directamente al área: -

- No penalizar a menos que y hasta que la pelota entre realmente en el área.
- Se concederá un tiro libre al equipo contrario desde el lugar donde fue ejecutado este de forma incorrecta.

Conceder las sanciones apropiadas para las infracciones y ser consciente de aquellas situaciones que rompan el ritmo de juego, interferencias intencionadas al sacar una falta, etc.

Utilizar sanciones técnicas y personales según sea necesario.

PORTEROS Y JUGADORES CON PRIVILEGIOS DE PORTERO

- Los porteros y los jugadores con privilegios de portero deben usar un color de camiseta distinta a la de los dos equipos.
- Los jugadores con privilegios de portero pueden usar casco protector en su medio campo; lo deben usar para defender penaltis córner y strokes. Pueden jugar mas allá del medio campo, siempre que se quiten el casco.
- En los penalti córner, el portero lesionado o suspendido podrá ser sustituido por un portero equipado completamente o por un jugador con privilegios de portero.

PORTEROS Y JUGADORES CON PRIVILEGIOS DE PORTERO

- Permitir a los porteros y los jugadores con privilegios de portero parar la pelota con las guardas/ guantes / brazos/ cuerpo, como parte de una acción para evitar un gol. Permitir esta acción en situaciones en las que los atacantes tienen la oportunidad de marcar o intentar marcar un gol, por lo que también se pueden utilizar todas estas opciones para quitar al atacante la posesión de la pelota o de que realice otro tiro a puerta.
- Si este, intencionalmente , lanza la pelota fuera del campo deben ser penalizados con un penalti córner.

SUSTITUCIONES DE PORTERO TOTALMENTE EQUIPADO

- Se limita a un máximo de 2 sustituciones de portero totalmente equipado durante un partido.
- Si un equipo comienza un partido sin portero, su entrada posterior en el partido no contara dentro del numero máximo de sustituciones.
- La suspensión temporal de un portero equipado, y su vuelta al campo no cuenta como sustitución, solo si sustituye a un jugador o a uno con privilegios de portero.
- Una vez realizados el número máximo de sustituciones de un portero , un nuevo portero totalmente equipado podrá volver al terreno de juego solo una vez más, pero en este caso no se permitirán mas cambios de jugador con privilegios de portero o de otro jugador.
- Si el máximo de sustituciones de un portero se ha realizado, y este se lesiona o recibe una suspensión temporal o permanente, por razones de seguridad se permitirá la entrada de uno totalmente equipado en el terreno de juego.

SIN PORTEROS

- Si un equipo utiliza sólo jugadores de campo, ningún jugador tendrá privilegios de portero - en un penalti córner no estará permitido para ninguno de ellos que asuma los privilegios del portero, poniéndose una camiseta de color diferente y / o protección para la cabeza.
- Las sustituciones están permitidas en un stroke; pero si un equipo elige defender este con un jugador de campo que este jugando, esto no se considerará como una sustitución por lo que sólo podrá usar el casco y el stick para salvar el lanzamiento.

PENALTI CORNERS

- La posición en estas decisiones es crucial – Véndete.
- Varía tu posición si es preciso - posiciones en la parte superior del círculo -.
- Usa acciones pre-activas y recuerda a los jugadores las salidas en falso, otras acciones y sus consecuencias.
- Aplicar las interpretaciones del barrido (drag flick); cooperar en caso de que el defensor haya sido golpeado- no estando seguros de si ha sido por debajo o sobre / y/o por encima de la rodilla.
- La posición del segundo árbitro debe ayudar al compañero sobre la altura y la dirección del tiro, ver si hay algún defensor que sale Kamikaze y posibles obstrucciones a los defensas.
- Cuando la pelota no vaya a gol y golpee a los defensas considerando juego peligroso, se concederá tiro libre a favor de la defensa.

INFRACCIONES DURANTE EL SAQUE DE UN P.C

Recuerda que el Penalti Córner se saca de nuevo si: -

- El sacador no tiene por lo menos un pie fuera del terreno de juego.
- Hay amago de saque por parte del lanzador – el jugador debe ir al centro del campo y ser reemplazado por otro.
- Un defensor, que no sea el guardameta, cruza la línea de fondo antes del saque -el jugador infractor va al centro del campo y no se reemplaza.
- Un portero o jugador con privilegios de portero, cruza la línea de fondo antes del saque - el equipo defensor elige a un defensor que vaya más allá del centro del campo y no puede ser reemplazado.
- Un atacante entra en el área antes de lo permitido - el jugador infractor deberá irse al centro del campo y puede ser reemplazado.



INFRACCIONES DURANTE EL SAQUE DE UN P.C

Cualquier infracción anteriormente descrita realizada por un atacante, un defensor o por el portero durante este o en la repetición de un p.c, se aplicarán las mismas normas.

Los jugadores enviados al centro del campo no pueden regresar para la repetición de los penaltis córner, pero si podrán hacerlo por un penalti córner subsiguiente.

Se considera penalti córner repetido el que se ejecute bajo las condiciones estipuladas en las reglas 13.5 y 13.6.

Un tiro libre se concederá a los defensas por cualquier otra infracción cometida por los atacantes.

PENALTIS CORNER

- No se puede marcar gol a menos que la pelota salga fuera del área. Si la pelota no sale de esta, no es una infracción tirar a puerta -permitir que el juego continúe; si un defensor comete una infracción que normalmente hubiera impedido marcar, un nuevo penalti córner puede señalarse.
- Si un jugador que defiende un penalti córner continúa llevando la máscara después de que este se haya completado, se concederá un tiro libre . La repetición significará otro tiro libre y mostrar una tarjeta.
- A los defensores debe, sin embargo, permitírseles completar una acción defensiva, incluso si esto significa que jueguen la pelota justo fuera del área llevando la máscara - el sentido común debe prevalecer.

PENALTI STROKE

- No hay interpretaciones personales
- Aplicar las normas y sus orientaciones.
- Vender su concesión.
- Aseguraros de que tanto el portero como el lanzador estén en posición y preparados.
- Que el lanzador este a distancia de juego de la pelota – avisar en caso contrario.
- Permitir el lanzamiento normal incluso si hay un pequeño arrastre.
- Recordar que el stroke es una sanción importante por una infracción grave.

INFRACCIONES DURANTE EL LANZAMIENTO DE UN STROKE

Si el stroke se lanza antes de pitar el arbitro : -

- Por el atacante y se marca un gol – se repite
- Por el atacante y no se marca gol – tiro libre para el defensa.

Un tiro libre se concederá al defensa en todas las demás infracciones cometidas por el atacante.

Para cualquier infracción cometida por el defensor del stroke y: -

- Se marca un gol – sube al marcador.
- No se marca – se repite.

Aparte de los jugadores que intervengan en el stroke, por cualquier infracción cometida por el resto de los defensores y no se haya marcado gol o por los atacantes y se marque gol, el stroke se tendrá que repetir.

APLICACIÓN DE LAS REGLAS

Las siguientes reglas se aplican a veces de manera inconsistente -recordemos que: -

- Si la bola se juega intencionadamente por la línea de fondo por un defensor y no se marca gol, el juego se reinicia con un penalti córner.
- Si es claro que un jugador protege la pelota con su stick debe ser penalizado.
- Observar también a los jugadores que por empujar o apoyarse en un contrario les hagan perder la posesión de la bola.
- El requisito de que la pelota este parada, y su intención, en los saques de falta, sobre todo en un 'auto-pase', debería ser aplicado más estrictamente (pero con sensatez).

RECLAMACIONES Y QUEJAS

- Pedir faltas - repetidamente o gritando estropea el juego.
- No se permitirán comentarios en cada penalti córner que señaléis.
- El acoso, la intimidación y rodear a los árbitros no debe ser tolerado.
- Hacerlo fácil: use sus habilidades y las herramientas a su disposición para acabar con estos problemas lo antes posible.
- Hacer uso de los capitanes, estos son los responsables del comportamiento de su equipo.

Tenemos que hacer esto en cada partido.

VIGILA LAS LESIONES

Para aquellos torneos FIH y otras competiciones: -

- Acude rápidamente al jugador y preguntarles si necesitan asistencia.
- Si no tienes respuesta pregunta al capitán si quiere que entren el doctor o el fisioterapeuta.
- Si sangra o parece grave - llama al doctor o al fisioterapeuta inmediatamente.
- Si el médico o el fisio atienden al jugador, este deberá abandonar el terreno de juego durante un minuto.
- Estar atentos a los jugadores que simulen una lesión y que retrasen el juego -si lo están, llamar al doctor o fisio.



LA CLAVE DEL ÉXITO.

BUENA COMUNICACIÓN

Con los jugadores

Con tus compañeros

y

Con todo tu equipo.



Y POR ULTIMO ...

BUENA SUERTE
&
DISFRUTA DEL TORNEO.