

Briefing de Árbitros Sala 2016

PREPARACIÓN

- Se cuidadoso en la preparación de tu partido
- Asegúrate que entiendes el Briefing - éste es nuestro plan de partido
- Se espera que arbitres según este briefing - los jugadores quieren ver las mismas decisiones consistentes entre los árbitro cada partido, así que pregunta si no está seguro
- Ten un plan de acción personal - intenta mejorar algo cada partido
- Mantén tu nivel físico
- Informa de cualquier lesión - consigue tratamiento
- Cuídate-comer, beber, descansar ... siempre está preparado

REGLAS DE HOCKEY SALA 2016

- Asegúrate de que comprendes las actualizaciones más reciente de las Reglas
- Desde los últimos Briefings de árbitros:
 - 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 de la regla refuerza la interpretación existente
- También ten en consideración cualquier regulación de la FIH o reglamento de una competición pueden variar las Reglas de Hockey

PRINCIPALES CAMBIOS DE REGLAS 2016

El número máximo de jugadores por equipo sobre el terreno de juego en cualquier momento vuelve de 5 a 6.

Los tiros libres a favor de los atacantes a menos de 3 metros del área se sacan ahora desde el lugar donde se cometió la infracción.

Un jugador que tiene la posesión de la bola no puede ser 'atrapado' (*jaula*) ni en una esquina del campo ni contra las bandas laterales por los bloqueos de los jugadores del equipo contrario. Éstos deben dejarle espacio libre para un pase.

El número de sustituciones de portero completamente equipado permitidas por equipo se mantiene en 2 por partido, sin embargo las sustituciones entre porteros llevando el equipo protector completo, no contarán para ese total.

Briefing de Árbitros Sala 2016

EL PARTIDO

- Se tu mismo en todo momento
- Ayuda a los jugadores - los jugadores tienen que entender lo que quieres
- El trabajo en equipo y la cooperación son fundamentales - vamos a ayudarnos y apoyarnos el uno al otro
- Conoce las áreas donde tu compañero puede necesitar ayuda
- Si es necesario, tomate tiempo para tomar decisiones
- Trata de tomar decisiones correctas y consistentes junto con tu compañero
- Usa el sentido común para entender las intenciones de los jugadores

MANAGEMENT (DIRECCIÓN DEL PARTIDO)

- Nuestras consignas deben ser Conocimiento – Reconocimiento - Acción
- Sea proactivo. Es mejor prevenir que curar
- Establecer las normas desde el principio - HABLA con los jugadores
- Hazlo fácil para ti - mantén los 3 metros en los saques de falta desde el principio
- Reconoce pronto cuando la pelota no está en el lugar correcto de forma en los saques de falta - evita las repeticiones
- Asegúrate que los saques de falta se realizan correctamente
- Cambia tu plan de juego si es necesario
- Comunícate con tu compañero

FLUIDEZ

- Anima que el juego sea 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
- Concede el máximo de ventaja
- Lee el hacer juego, no sólo mires la bola
- A veces, un golpe franco es mejor ventaja y causa menos frustración
- La elección del momento para usar el silbato es crítico (timing)

Briefing de Árbitros Sala 2016

(ENTRADAS) TACKLING

- Observa los tackles cuidadosamente, sólo penaliza si estás seguro que ha habido una infracción
- No penalizar sólo porque haya un ruido o se ve mal
- No penalizar si el jugador que hace la entrada inicialmente parece estar en una posición imposible para hacer una entrada legal
- Mirar la dirección en que sale la pelota
- Se estricto con las interrupciones intencionadas del juego y las malas entradas
- Reconoce las pantallas y los bloqueos intencionados con el cuerpo

OBSTRUCCIÓN

- ¿Están los jugadores intentando jugar la pelota?
- ¿Existe la posibilidad de jugar la pelota?
- ¿Hay un movimiento para impedir jugar la bola?
- Reconoce el uso “profesional” del cuerpo para un bloqueo ilegal de la bola a los oponentes, así como los jugadores que intentan demostrar una obstrucción levantando sus sticks peligrosamente sobre las cabezas de sus oponentes.
- Controla las pérdidas de tiempo en situaciones donde la bola está atrapada en la esquina de la pista (zona del córner) o cerca de las bandas laterales, especialmente hacia el final de los partidos. Una intervención temprana hara que los equipos reconozcan que este tipo de juego o táctica no es beneficioso para ellos.
- La obstrucción de stick es un 'tema de actualidad' para los jugadores. Júzga la justa y correctamente y sólo pita cuando estés seguro al 100%

Briefing de Árbitros Sala 2016

BOLA ATRAPADA CONTRA LA BANDA

- Atrapar intencionadamente la bola o retenerla contra la banda, cuando un oponente está a distancia de juego, es una falta intencionada y debe ser adecuadamente penalizado
- Reconocer cuando la pelota está atrapada entre los palos de los jugadores, o involuntariamente atrapada contra las bandas laterales, parar el juego y reanudarlo con un Bully. Controla el tiempo en estas situaciones si es claro que la bola no va a ser liberada.

Reconoce a los jugadores que intencionadamente pretenden atrapar la bola entre su stick y el stick de los oponentes, penalizándolo adecuadamente.

Un jugador que tiene la posesión de la bola no puede ser 'atrapado' (*jaula*) ni en una esquina del campo ni contra las bandas laterales por los bloqueos de los jugadores del equipo contrario. Penaliza a los oponentes si no dejan una salida o un espacio suficiente a través del cual la bola pueda ser jugada.

BOLAS ELEVADAS

- Mira las bolas elevadas en juego abierto muy cuidadosamente-asegúrate que la bola es demasiado alta o hay un oponente dentro de la distancia de juego antes de penalizarlas
- Usa el sentido común y muestra comprensión con el juego
- Se consistente individualmente y como equipo
- Los defensores pueden detener o desviar un tiro a puerta con el palo por encima de su hombro. Ten en cuenta que habrá un movimiento del stick hacia la pelota, usa el sentido común y sólo sancionar si la pelota es realmente golpeada.

TUMBARSE EN EL SUELO

- Los jugadores de campo no deben jugar la pelota mientras estén tumbados en el terreno de juego o con una rodilla, el brazo o mano en el terreno de juego salvo la que sostiene el stick
- El uso accidental de la mano o la rodilla en el suelo para mantener el equilibrio no debe señalarse como falta
- Los jugadores no deben ser penalizados si la pelota toca justo la mano que sujeta el palo
- Los porteros o jugadores con privilegios de portero que están tendidos sobre el terreno de juego sólo se les permite jugar la pelota siempre que tanto ellos como la pelota estén en el interior del círculo

Briefing de Árbitros Sala 2016

TIEMPOS MUERTOS

- Un tiempo muerto por cada equipo en cada mitad del partido se podrá conceder a petición del capitán o jefe de equipo
- Los tiempos muertos pueden solicitarse cuando se detenga el juego, incluso en los dos últimos minutos de cada parte, pero no entre la señalización y la conclusión de un Penalty-corner o Penalty-stroke
- Controla los Tiempos muertos de manera que el juego se reanude después de como máximo un minuto
- Los capitanes son responsables de la correcta utilización de los Tiempos muertos por parte de su equipo

JUEGO PELIGROSO

Las dos siguientes acciones son peligrosas y deben ser penalizadas adecuadamente:

- Jugar la bola deliberadamente y fuerte contra el palo, pies o manos de un oponente, especialmente cuando se hace cerca de un jugador o cuando el oponente está en una posición baja
- Los jugadores que recogen, giran y tratan de jugar a la pelota con fuerza a través de un oponente que está o tratando de hacer una entrada o en una posición defensiva baja cerca del jugador que tiene la bola

Una castigo personal (tarjeta) también puede ser mostrado al jugador infractor

Acciones peligrosas, como tackles deslizados (sliding tackles) y otras acciones de juego excesivamente físicas, incluyendo aquellas que tiran a un oponente al suelo y que potencialmente pueden causar una lesión, deben señalarse apropiadamente y conllevar una penalización personal.

GOLPES FRANCOS I

Para los saques de falta (incluyendo saques de centro y todas las reanudaciones después de que la bola haya salido del campo),

- Todos los adversarios deberán estar al menos a 3 metros de la pelota
- Para las faltas concedidas a los atacantes dentro de su mitad de campo de ataque - todos los jugadores tienen que estar a 3 metros de la bola,

En general – si se saca rápido y hay un contrario a menos de 3 m de la bola pero no juega, ni intenta jugar la bola o influir en el juego, el saque de la falta no debe retrasarse; este mismo jugador puede jugar, intentar jugar la bola o intentar influir al juego una vez que la bola se haya trasladado 3 metros – sé consistente en el juicio de estas decisiones.

Briefing de Árbitros Sala 2016

Los tiros libres concedidos a los atacantes a menos de 3 metros del área, ahora se sacarán donde se ha producido la falta.

GOLPES FRANCOS II

- El jugador que saca el tiro libre, saque de centro o reinicia puede ser el siguiente jugador en jugar la bola –“auto-pase”

Para los saques de falta (incluyendo los saques después de que la pelota haya salido por las bandas laterales) por el equipo atacante dentro de su mitad de campo atacante:

- La pelota puede entrar en el círculo inmediatamente después de tocar la banda lateral, pero por lo demás no puede ser jugada directamente hacia el área.
- En caso contrario, la pelota debe ser tocada, desviada o empujada por cualquier otro jugador antes de entrar o pueda ser jugada hacia dentro del área.
- En un "auto-pase" la pelota debe moverse por lo menos 3 metros del punto de saque del golpe franco (no necesariamente en una sola dirección) antes de que el jugador pueda, él mismo, jugar la pelota hacia dentro del área.

Para los saques de falta (tiros libres) concedidos al equipo atacante a menos de 3 metros del área y en esta situación específica:

- Los defensores que estén dentro del área (círculo) a menos de 3 metros del golpe franco (tiro libre) se considera que no están interfiriendo en el juego y pueden seguir por dentro del área (círculo) al jugador que realiza un auto-pase, considerando que no jueguen, o intenten jugar, o interfieran en el juego hasta que la bola haya recorrido 3 metros o, alternativamente, haya sido jugada por un jugador de cualquiera de los equipos que legítimamente pueda hacerlo.
- Si el atacante que saca el golpe franco (tiro libre) juega la bola contra la banda, dicha banda se considerará como el 'segundo atacante' y, por consiguiente, los defensores (quienes estaban dentro del área [círculo], o a más de 3 metros de donde se sacó el golpe franco [tiro libre]) pueden entonces intervenir en el juego.
- Los jugadores que estuvieran dentro del área (círculo) a 3 metros o más de donde se produjo el golpe franco (tiro libre) no están autorizados a moverse y posicionarse (acercarse) 'en barrera' a menos de tres metros de donde se saca el golpe franco (tiro libre).
- Aparte de lo indicado anteriormente, cualquier movimiento hacia la bola, tratar de jugar o interferir por un jugador defensor o atacante que no esté a 3 metros de la bola, debe ser sancionado en consecuentemente.

Briefing de Árbitros Sala 2016

GOLPES FRANCOS III

Para los saques de falta (incluidos reanudaciones cuando la pelota haya salido por las bandas laterales) del equipo atacante dentro de su medio campo de ataque:

- Se proactivo y usa tu sentido común respecto al emplazamiento de los saques cercanos al círculo así como a los que son cerca de la línea de centro.
- Se flexible, sólo penaliza si el lugar elegido “erróneamente” para el saque de falta ha sido con idea de obtener una ventaja injusta o por razones que están en contra del espíritu y pretensión de las reglas.
- Mover intencionadamente la localización de un saque de falta en ataque fuera del medio campo de ataque para crear una oportunidad de jugar la bola directamente dentro del círculo tiene que ser visto como una ventaja injusta y penalizado consecuentemente.

GOLPES FRANCOS - PENALIZACIONES

Para los saques de falta efectuados por el equipo atacante dentro del medio campo de ataque que son jugados directamente hacia el círculo:

- No penalizar “a menos que y hasta” que la bola haya entrado realmente al círculo
- Un saque a favor será concedido al equipo contrario desde el lugar donde el golpe franco fue ejecutado de forma incorrecta

Concede el castigo apropiado a las infracciones y fíjate en las acciones de cortar el juego, interferencias intencionadas con saques de falta etc.. También presta atención a los intentos de obtener un golpe franco a favor por parte de los jugadores que conducen la bola, por ejemplo, chocando deliberadamente con los contrarios. Utiliza sanciones técnicas o personales según sea apropiado.

PORTEROS Y JUGADORES CON PRIVILEGIOS DE PORTERO I

- Los porteros y los jugadores con privilegios de portero deben usar una equipación de un color diferente a ambos equipos
- Los jugadores con privilegios de portero puede llevar casco protector en su medio campo defensivo, siendo obligatorio para defender Penalty-corner y Penalty-stroke. Podrán tomar parte en el juego fuera de su propio medio campo defensivo a condición de quitarse el casco con seguridad.

Briefing de Árbitros Sala 2016

- En un Penalty-corner, un portero lesionado o suspendido puede ser sustituido por otro con la misma equipación o un jugador con privilegios de portero.

PORTEROS Y JUGADORES CON PRIVILEGIOS DE PORTERO II

- Permitir que los porteros y los jugadores con privilegios de portero despejar la bola con sus manos / guantes / brazos / cuerpo, como parte de una acción de una parada. Permitir que esta acción en situaciones donde los atacantes tienen la oportunidad de marcar o intentan marcar un gol, de manera que puede ser usada para quitar al atacante la posibilidad de posesión de la bola o de otro tiro a portería
- Si intencionalmente envía la bola a larga distancia debe ser penalizado con Penalty-corner.

SUSTITUCIONES DE PORTERO TOTALMENTE EQUIPADO

Hay una limitación de 2 sustituciones (salida del terreno de juego) del portero totalmente equipado o, por un jugador con privilegios de portero, o por cualquier otro jugador, por partido.

Las sustituciones entre porteros totalmente equipados no cuentan en el total de las sustituciones permitidas.

Si un equipo empieza el encuentro sin un portero, su entrada en el campo no cuenta en la limitación de las 2 sustituciones.

Si un portero es temporalmente suspendido, su retorno al terreno de juego no cuenta como una sustitución.

Una vez que se han agotado las 2 sustituciones permitidas del portero (salida del campo), y/o el portero se lesiona o es suspendido temporal o permanentemente, la única posible sustitución permanente es la de un portero totalmente equipado.

NO PORTEROS

- Si un equipo utiliza sólo jugadores de campo, ningún jugador tiene los privilegios del portero - al concederse un Penalty-corner no está permitido que uno de los jugadores de campo asuma los privilegios del portero poniéndose una camiseta de distinto color y/o casco.
- Las sustituciones están permitidas en los Penalty-stroke, pero si un equipo decide defender a un Penalty-stroke con un jugador que está tomando parte en

Briefing de Árbitros Sala 2016

el juego como un jugador de campo, esto no se considera una sustitución y sólo podrá llevar máscara protectora como equipo protector y sólo puede utilizar su palo para parar.

PENALTY-CORNER

- La posición es crítica - vende las decisiones.
- Maneja la preparación - incluyendo las reuniones al borde del círculo o en la defensa.
- Se proactivo y habla con los jugadores para evitar posibles salidas en falso e infracciones y otras faltas.
- Aplica las interpretaciones del drag flick, la cooperación es necesaria para ver si el jugador que sale es golpeado - asegúrate donde fue, si debajo o en/por encima de la rodilla.
- La posición del segundo árbitro puede ayudar al compañero en la altura y dirección del tiro, la posibilidad de corredores suicidas y la posible obstrucción de jugadores.
- Cuando la pelota no va a gol y el defensor es golpeado arriba en el cuerpo, la decisión es un golpe franco a favor de los defensas.

FALTAS DURANTE EL LANZAMIENTO DE PENALTY-CORNER

Recuerde que el Penalty-Corner ahora se lanza de nuevo si:

- El sacador no tiene al menos un pie fuera del terreno de juego.
- El sacador amaga al jugar la bola – el infractor debe ir al centro del campo y es reemplazado.
- Un defensor , que no sea el portero, cruza la línea de fondo antes de lo permitido – el jugador infractor va al centro del campo y no es reemplazado.
- Un portero o jugador con privilegios de portero cruza la línea de fondo antes de lo permitido – el equipo que esta defendiendo designará que jugador defensor va al centro del campo y no puede ser reemplazado.
- Un atacante entra en el círculo antes de que le esté permitido - el infractor debe ir al centro del campo y es reemplazado.

Para similares infracciones de un atacante, defensor o portero en este o posteriores penalty-corner, se aplicarán las mismas condiciones.

Los jugadores que están detrás del medio campo no pueden retornar para la 'repetición' (re-taken) del penalty-corner, pero pueden hacerlo para un penalty-corner posterior.

Un penalty-corner se considera repetido (re-taken) hasta que una de las condiciones de las Reglas 13.5 (para PC en tiempo de juego) & 13.6 (para PC al final del primer tiempo o del partido) para su finalización se haya cumplido.

Briefing de Árbitros Sala 2016

Se concederá un golpe franco (tiro libre) a favor del equipo defensor por cualquier otra ofensa del equipo atacante.

PENALTY-CORNER

- Un gol no puede marcarse a menos que la pelota ha salido fuera del círculo. Si la pelota ha quedado en el interior del círculo, no es falta tirar a portería - permitir que el juego continúe. Si un defensor comete una infracción que normalmente hubiese evitado un gol, un nuevo Penalty-corner será concedido y no Penalty-stroke.
- Si un jugador que defiende un Penalty-corner continúa llevando la máscara protectora después de que el Penalty-corner haya terminado, se concederá un golpe franco. Si se repite, otro golpe franco será concedido y la tarjeta adecuada.
- A estos jugadores, sin embargo, se les permitirá completar una acción defensiva, incluso si esto significa que juegan la pelota fuera del círculo con la máscara protectora puesta. El sentido común debe prevalecer.

PENALTY-STROKE

- No a las interpretaciones personales.
- Stick según las reglas y directrices.
- Vende las decisiones.
- Asegúrate de que el portero y el tirador están en posición y preparados.
- El tirador tiene que estar a distancia de juego de la pelota - comunícaselo antes.
- En el Penalty-stroke permite un movimiento sí parece natural, incluso si hay un pequeño arrastre.
- El Penalty-stroke es una decisión mayor para una falta mayor.

FALTAS DURANTE EL LANZAMIENTO DE UN PENALTY-STROKE

Si el penalty-stroke se tira antes del pitido del árbitro:

- Por el atacante y marca gol - se tira de nuevo.
- Por el atacante y no marca gol - golpe franco a favor de los defensores.

Para cualquier otra falta de los atacantes se concederá un golpe franco a favor de los defensas.

Para cualquier infracción del jugador que defiende el Penalty-stroke y:

Briefing de Árbitros Sala 2016

- Se marca un gol - se concede el gol.
- No se marca gol - se repite.

Para los demás jugadores no implicados en el lanzamiento del Penalty-stroke, por cualquier falta de los defensores y no se marca gol o por los atacantes y si se marca gol, el Penalty-stroke se lanza de nuevo.

APLICACIÓN DE LAS REGLAS

Las siguientes reglas no se aplican a veces con consistencia, recuerda que:

- Si la bola es jugada intencionadamente fuera por la línea de fondo por un defensa y no se ha marcado gol, se reinicia el juego con un Penalty-corner.
- Si es claro que el jugador protege la bola con su stick (obstrucción de palo), debe ser sancionado.

Observa las bolas que son intencionadamente atrapadas o retenidas contra las bandas laterales y otras formas de retener (trapping) la bola por los jugadores.

- Fíjate también en los jugadores que entran empujando o cargando sobre un oponente causando que pierdan la posesión de la bola.
- El requisito para que la pelota esté parada, aunque muy brevemente, en los saques de falta, sobre todo si se realiza mediante un 'auto-pase', debería ser más estrictamente (pero con sensatez) aplicado.

PETICIONES DE FALTAS Y PROTESTAS

- Peticiones de faltas - insultos o gritos estropea del juego.
- No permitas comentarios en todos los Penalty-corner que concedas.
- Hostigar, intimidar, agolparse y el rodear a los árbitros después de las decisiones no deben ser tolerados.
- Hazlo fácil para ti mismo-utiliza tus habilidades y las herramientas a tu disposición para acabar con estos problemas pronto en el partido.
- Haz uso de los capitanes, que son responsables del comportamiento de su equipo

¡Todos tenemos que hacer esto cada partido!

Briefing de Árbitros Sala 2016

ACTUACIÓN ANTE LAS LESIONES

Para torneos FIH y, dependiendo de su Reglamento, otras competiciones:

- Ve rápidamente al jugador y pregúntale si necesita atención.
- Si no contesta, pregunta al capitán si llamas al Doctor / Físio.
- Si sangra de forma obvia o profusa llama al Doctor / Físio inmediatamente.
- Si el Doctor / Físio entran en el campo el jugador, **EXCLUIDOS LOS PORTEROS TOTALMENTE EQUIPADOS (DIRECTRICES EN ESPAÑA)**, debe abandonar el terreno de juego durante 2 minutos de tiempo de juego.
- Se consciente de los jugadores que están simulando una lesión y que retrasan el juego, si éste es el caso, llama al Doctor / Físio inmediatamente

LA CLAVE DEL ÉXITO

BUENA COMUNICACIÓN

Con los jugadores

Con tu compañero

y

Con tu equipo de oficiales

FINALMENTE

BUENA SUERTE

y

DISFRUTA DEL TORNEO!