

BEACH HOCKEY

REGLAS DE JUEGO

EQUIPO

Un equipo se compone de un máximo de ocho personas, con un máximo de cinco jugadores en el campo y un máximo de tres sustitutos.

TERRENO DE JUEGO

El campo de juego es rectangular, de 35 m de largo y 25 m de ancho.

La portería es de 4 m de ancho y 2 m de alto.

Las líneas laterales delimitan los lados más largos del campo, las líneas de fondo los lados más cortos del perímetro del campo.

Las porterías están situadas fuera del terreno de juego, en el centro de cada línea de fondo.

Las banderas, de entre 1,20 y 1,50 m de altura, se colocan en cada lado del terreno a 10 m de las líneas de fondo, sobre las líneas laterales, entre banda y banda.

COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

Un máximo de 5 jugadores de cada equipo pueden participar en el juego durante el tiempo del partido.

Cada equipo tiene ya sea un portero o un jugador con privilegios de portero en el campo.

SUSTITUCIONES

Cada equipo está autorizado a sustituir a sus jugadores. Una sustitución está permitida en cualquier momento, excepto durante el periodo de la concesión de un penalti y hasta después que se haya completado. Durante este periodo sólo se permite la sustitución por lesión o suspensión del portero.

La sustitución de un jugador sólo se permite cuando el jugador haya abandonado el campo.

Los jugadores de campo han de salir o entrar al campo, para la sustitución, por una zona a 3 m de la línea de los 10m, en un lado del campo de acuerdo con los árbitros.

Los porteros han de salir o entrar al campo, para la sustitución, por una zona a 3 m de su portería.

Ninguna otra persona que no sea jugador de campo, jugador con privilegios de portero, portero o árbitros están autorizados a estar en el campo durante el partido, sin el permiso del árbitro.

Un jugador que esté lesionado, o sangrando, ha de abandonar el campo por razones médicas preventivas, y no ha de volver hasta que las heridas estén cubiertas.

CAPITANES

Un jugador de cada equipo ha de ser designado como capitán.

Cuando el capitán es expulsado ha de ser sustituido, designando a otro jugador como capitán.

Los capitanes han de llevar un brazalete distintivo o similar, en la parte superior del brazo.

Los capitanes son responsables del comportamiento de todos los jugadores de su equipo y han de asegurar que les sustituciones de jugadores de su equipo se hacen correctamente.

PARTIDOS Y RESULTADOS

Un partido consta de 4 tiempos de 6 minutos, con un intervalo de descanso de un minuto entre el 1o-2o y 3o-4o tiempo, y de 4 minutos entre el 2o-3o tiempo. Se puede acordar otra duración de los tiempos y los descansos por los dos equipos, excepto cuando se especifiquen en el reglamento de la competición en particular.

El equipo que anote más goles es el ganador. Si no se anota un gol, o si los equipos marcan el mismo número de goles, el partido acabará en empate.

INICIO Y VOLVER A INICIAR EL PARTIDO

Se sorteará la opción de escoger campo.

Para iniciar cada tiempo de juego, la pelota se coloca en el centro del terreno de juego. Los jugadores de los dos equipos han de situarse en sus porterías, con un pie como mínimo en la línea de gol. A la señal del árbitro, el juego comienza corriendo los jugadores hacia la pelota.

La dirección de juego se invierte en el 3o tiempo del partido.

PELOTA FUERA DEL CAMPO

La pelota está fuera de juego cuando toca el suelo más allá de la línea lateral o la línea de fondo. Cuando la pelota toca la línea de banda o la línea de fondo, está en juego.

El juego es retomará por un jugador del equipo contrario al que ha sido el último equipo en tocar o jugar la pelota antes que saliera del terreno de juego.

Siempre que la pelota no toque el suelo o cualquier obstáculo fuera del campo, está en juego.

Cuando la pelota salga fuera por la línea lateral, el juego es reiniciará siguiendo los procedimientos que se aplican con un tiro libre.

Cuando la pelota salga per la línea de fondo y no se marca gol:

a) si ha sido jugada por un atacante, el juego se reinicia por un defensor con la pelota situada a 5 m de la línea de fondo, en la vertical del punto por donde ha salido en la línea de fondo, y se apliquen los procedimientos de un tiro libre.

b) si ha sido jugada intencionadamente por un defensor o desviada por el portero, el juego se reanuda por un atacante con la pelota situada en la línea de 10 m, en la línea lateral más cercana en donde la pelota ha cruzado la línea de fondo, y se aplican los procedimientos de un tiro libre.

METODO DE PUNTUACION

Un gol es anotado cuando la pelota traspasa por completo la línea de meta y bajo el larguero.

El gol está permitido desde todas las distancias del terreno de juego.

Después de un gol, el portero o un jugador del equipo defensor inicia el juego con un tiro libre a 2 m de su portería.

CONDUCTA DE JUEGO: LOS JUGADORES

Los jugadores han de actuar de manera responsable en todo momento. Los jugadores no utilizarán su stick de manera peligrosa.

Los jugadores no han de tocar, manipular o interferir en otros jugadores o sus sticks o ropa.

Los jugadores no han de intimidar o impedir jugar a otro jugador.

Los jugadores no han de jugar con la pelota con la parte de detrás del stick.

Los jugadores no han de tocar la pelota con fuerza, en el golpeo de derecha, con el canto del stick.

Los jugadores no han de mantener la pelota más de 3 segundos sobre su stick. Los jugadores pueden jugar con la pelota por encima del hombro, siempre que no se ocasione peligro para los rivales.

Los jugadores de campo no han de parar, expulsar, impulsar, recoger, lanzar o llevarse la pelota con ninguna parte de su cuerpo. Tan sólo está permitido jugarla con el stick.

Los jugadores no han de obstruir a un oponente que esté tratando de jugar la pelota.

Los jugadores no han retardar el juego para obtener un beneficio por pérdida de tiempo.

CONDUCTA DE JUEGO: LOS PORTEROS

Cuando la bola está dentro de la visual de 2 m de circunferencia en la portería están defendiendo y tienen su stick en la mano, a los porteros

a) se les permite utilizar su stick, pies o piernas para impulsar la pelota, y usar su stick, pies o piernas o cualquier otra parte de su cuerpo para parar la pelota o desviarla en cualquier dirección, incluyendo más allá de la línea de fondo.

b) se les permite utilizar los brazos, las manos y cualquier otra parte de su cuerpo para empujar la pelota.

La acción de la regla b) anterior sólo se permite como parte de una acción salvadora de meta o

para mover la pelota lejos de la posibilidad de una acción de gol por los oponentes. No se permite a un portero propulsar la pelota con fuerza con los brazos, manos o cuerpo de manera que consiga una gran distancia.

Los porteros no han de coger la pelota.

Cuando la pelota está fuera de la visual de 2 m de circunferencia, los porteros son un jugador más, sólo se les permitirá jugar con la bola, con su stick.

Los tiros libres no pueden ser sacados por el portero.

CONDUCTA DE JUEGO: LOS ARBITROS

Los árbitros del partido aplican las reglas y son los jueces del juego limpio. Controlan la duración del partido.

Los árbitros son responsables de mantener un registro escrito de goles marcados o adjudicados y de utilizar las tarjetas de advertencia o suspensión.

Los árbitros son responsables de asegurar que todo el tiempo se juega y de indicar el final de cada tiempo.

Los árbitros hacen sonar el silbato para:

a) el inicio y final de cada tiempo del partido,

b) empezar un bully,

c) iniciar y finalizar un tiro de penalización o stroke,

d) indicar un gol,

e) volver a empezar el partido después de un gol marcado

f) reiniciar el partido después de un tiro de penalización o stroke cuando no se consigue un gol

g) parar el partido para la sustitución de un portero y para reiniciarlo a continuación,

h) parar el partido por cualquier otra razón y volverlo a reanudar,

i) indicar, cuando sea necesario, que la pelota ha traspasado en su totalidad la línea de fuera.

Cuando la pelota golpea a un árbitro, persona no autorizada o cualquier objeto suelto en el campo, el juego continúa.

SANCIONES

VENTAJA

Una falta sólo se otorga cuando un jugador o equipo está en desventaja porque un oponente ha roto las reglas.

TIRO DE PENALIZACION O STROKE:

- a) el stroke se sacará a 8 m, justo delante de la meta,
- b) el tiempo y el juego se paran,
- c) todos los jugadores excepto el jugador que lanza el stroke y el jugador que lo defiende, han de situarse en el centro del campo y no han de influir en la situación, d) cuando suene el silbato, el jugador que lanza el stroke y el jugador que defiende han de estar en su posición.

Un tiro libre es concedido al equipo contrario:

- a) por una infracción de un jugador entre las zonas de 10 m,
- b) por una infracción de un atacante dentro del área de 10 m de sus oponentes,
- c) por una infracción no intencionada de un defensor fuera del círculo de 2 m, pero dentro de los 10 m de la zona que está defendiendo.

Procedimientos para sacar tiros libres:

- a) han de ser sacados en la línea de 10 m y los defensores han de estar a una distancia mínima de 4 m. Si la falta está dentro de la línea de 10 m, el tiro libre han de ser sacado en la línea de 10 m, en la vertical donde se ha producido la falta.
- b) pueden ir directamente a portería.
- c) cuando la pelota sale de banda dentro de la línea de 10 m, el juego es reinicia en la intersección de 10 m y la línea lateral. Se saca como un tiro libre.

Un tiro de penalización o stroke se otorga:

- a) por una infracción de un defensor en el círculo que impide un probable gol.
- b) por una falta intencionada en el círculo per un defensor contra un oponente que no tiene la posesión de la pelota o la oportunidad de jugarla.

ESPECIFICACIONES DE CAMPO Y EQUIPO DE CAMPO

El terreno de juego es rectangular, de 35 m de largo, delimitado por líneas laterales, y 25 m de ancho, delimitado por líneas de fondo.

La superficie de juego ha de continuar (para crear una zona "run-off") por un mínimo de 5 m en las líneas de fondo y 2 m en las líneas laterales. Señalización:

- a) las marcas no son otras que les descritas en esta regla y se harán en la superficie de juego,
- b) las líneas son de 50 mm de anchura y han de estar claramente marcadas en toda la longitud,
- c) las líneas laterales y líneas de fondo y todas las marcas cerradas entre ellas son parte del campo.

LINEAS Y OTRAS MARCAS:

- a) líneas laterales: 35 m de largo,
- b) líneas de fondo: 25 m de largo,
- c) líneas de meta: las partes de les líneas de fondo entre los palos, d) línea central: visual a través del centro del campo.

PORTERÍAS:

- a) dos palos verticales unidos por un travesaño horizontal se colocan en el centro de cada línea de fondo, exteriormente,
- b) la distancia entre los límites interiores de los palos es de 4 m y la distancia desde el límite inferior del travesaño al

suelo será de 2 m. La portería ha de ser de 1 m de profundidad mínimo.

BANDERAS:

- a) las banderas serán de entre 1,20 y 1,50 m de altura,
- b) las banderas se ponen en cada esquina del campo,
- c) las banderas no han de ser peligrosas,
- d) las banderas también se ponen a 10 m de las líneas de fondo, a ambos lados.

STICK:

El stick tiene una forma tradicional.

LA PELOTA:

- a) es esférica,
- b) tiene una circunferencia entre 224 y 235 mm de diámetro, c) pesa entre 250-300 gr.

