

SEPIEMBRE 2026



BRIEFING TEMP. 26-27

CONTEXTO

Este documento tiene como objetivo aclarar la información compartida en:

- Reglamento FIH (Versión Marzo 2026)
- Briefing FIH (Versión Abril 2026)
- FIH Regulations May 2026

Y se basa en la información recibida de los árbitros y managers de árbitros de la EHF.

Este documento no reemplaza el informe de la FIH.

CAMBIOS EN LAS **REGLAS Y REGULACIONES**

Reglas efectivo desde Marzo 2026
Regulaciones actualizado Mayo 2026

REGLA 2.1 – DEMASIADOS JUGADORES EN EL CAMPO

Un máximo de once jugadores por equipo puede participar en el juego en cualquier momento del partido.

- I. Se ha actualizado la nota explicativa de la Regla 2.1
- II. Si un equipo tiene más jugadores de los permitidos, se debe detener el tiempo para corregir la situación.

Si esto afecta **significativamente al partido** > El capitán recibirá una tarjeta amarilla

Si no hay un impacto significativo, los árbitros podrán, a su discreción, imponer una penalización personal al capitán.

Reanudación: Cualquiera de las decisiones tomadas antes de corregir la situación no se pueden cambiar si el tiempo y/o el juego ya se ha reanudado. La reanudación otorga **un golpe franco al equipo contrario**, a menos que ya se haya impuesto otra penalización.

El único cambio sustancial es que, si afecta significativamente al partido, el capitán ahora recibirá una tarjeta amarilla. Anteriormente, esto se denominaba simplemente penalización personal en términos generales. Si no hay un impacto significativo, el árbitro podrá imponer una penalización personal a su discreción.

REGLA 5.1 – CAMBIOS: INTERVALOS DE PARTIDO

Un partido consta de cuatro cuartos de 15 minutos, un intervalo de 2 minutos entre el primer y el segundo cuarto, y entre el tercero y el cuarto, y un descanso de 10 minutos entre el segundo y el tercer cuarto.

El descanso se establece ahora en 10 minutos. Este cambio refleja que todas las competiciones internacionales y la gran mayoría de los demás partidos ya aplican un descanso de 10 minutos como práctica habitual.

- **El descanso se estandariza en 10 minutos.**
Los equipos pueden acordar otros intervalos, salvo que el reglamento de la competición disponga lo contrario.
- **Decisiones al final de cada cuarto**
Los árbitros pueden tomar o revisar decisiones inmediatamente después de que finalice el tiempo reglamentario.

REGLA 8.2 – TIEMPO DETENIDO TRAS LOS GOLES

NUEVA REGLA

El tiempo y el juego se detienen tras un gol y se reanudan cuando los equipos estén listos.

- Esto armoniza las reglas con los procedimientos ampliamente utilizados en torneos internacionales y en muchas ligas nacionales.
- La FIH busca **reducir las variaciones** que surgen a través del Tournament Regulations para fomentar la claridad y la coherencia global.
- Ambos equipos pueden acordar otros períodos e intervalos, salvo lo especificado en el reglamento de competiciones concretas.
- Estas reglas se aplican a todos los partidos a nivel mundial; cualquier excepción permitida por la EHF se documentará en el reglamento de cada evento.

REGLA 9 – CONDUCTA DEL JUEGO

Se espera que los jugadores actúen con **justicia** y responsabilidad en todo momento.

Se ha añadido la palabra “**justicia**”.

Abordaremos esto con mayor detalle más adelante: físicamente débil frente a físicamente fuerte.

REGLA 9.10 – BOLAS AÉREAS

Recepción de una bola elevada en caída

Los oponentes pueden acercarse una vez que el receptor haya tocado la bola, siempre que se haya respetado el espacio inicial de 5 metros para permitir una recepción segura.

- El receptor debe mantener una **distancia segura de 5 metros** para controlar la recepción inicial.
- *Novedad:* Una vez que el receptor toca la bola, los oponentes **pueden acercarse y disputarla inmediatamente**.
- Se aplica en todo el campo, **incluso dentro del círculo**.
- Garantiza la seguridad y permite una disputa justa tras el primer toque.

Si no está claro el receptor inicial de la bola, el equipo que la elevó debe permitir que el oponente lo reciba.

El Comité de Reglas de la FIH seguirá supervisando la aplicación y la seguridad.

REGLA 10.2 – CONDUCTA DEL JUEGO: PORTEROS

Uso del stick y el cuerpo por parte del portero

*Cuando la bola se encuentra dentro del área que defiende el portero y este tiene el stick en la mano, se le permite usar el stick y el cuerpo para **desviar** la bola por la línea de fondo o para **jugarla** en cualquier otra dirección.*

- Cuando defiende dentro de su área y **sostiene el stick**, el portero puede usar el stick y el cuerpo para **desviar** la bola por la línea de fondo o para **jugarla** en cualquier dirección.
- El portero no debe usar equipo de protección para generar juego peligroso.

Aclara una ambigüedad antigua (incertidumbre).

REGLA 11.8 – BOLA QUE GOLPEA A UN ÁRBITRO

Golpe de la bola a un árbitro o persona no autorizada

Si la bola golpea a un árbitro o a una persona no autorizada en el campo, el juego continuará a menos que el contacto resulte en una ventaja para un equipo.

Esto significa que el hecho de que la bola golpee a un árbitro **no implica automáticamente una interrupción del juego**. Si no se obtiene ninguna ventaja, el juego debe continuar.

Ejemplo: Si la bola habría cruzado la línea de fondo de no haber golpeado al árbitro y también la cruza tras haberlo golpeado, el juego continúa tal como lo habría hecho originalmente.

El juego solo se detiene si se **deriva una ventaja** para alguno de los equipos; si se detiene el juego, la reanudación se realiza mediante **un bully**.

En los PCs, si el juego se detiene durante un PC y no se ha cumplido ninguno de los criterios de finalización establecidos en la Regla 13.5, se aplica la Regla 6.5 (d) y **el PC se tira de nuevo**.

El contacto con objetos sueltos se mueve a la Regla 9.16; el juego continuará a menos que se especifique lo contrario en la Regla 13.3 (n).

REGLA 9.16 – ARROJAR OBJETOS O EQUIPAMIENTO

Los jugadores no deben lanzar ningún objeto ni equipamiento

Los jugadores no deben lanzar ningún objeto ni equipo al campo, a la bola ni a otro jugador, árbitro o persona.

***Orientación actualizada:** Si la bola golpea algún objeto suelto en el campo (que no haya sido lanzado por un jugador), el juego continúa a menos que se especifique lo contrario en la Regla 13.3 (n). (Ejecución de un PC – Retirada del equipamiento).*

Para mayor claridad, la situación en la que la bola hace contacto con un objeto suelto en el campo ya no forma parte de la Regla 11.8, sino que se ha trasladado a la Regla 9.16.

REGLA 13.3 (n) – QUITARSE LAS PROTECCIONES DEL PC

REQUISITOS BÁSICOS

Principios clave

Los jugadores de campo deben quitarse el equipo de protección de PC de forma segura y tan pronto como les sea posible una vez finalizado el PC.

FIH Outdoor Regulation May 2026 – Apéndice 1 (5) Procedimientos PC

Se ha modificado la norma para establecer que los defensores deben llevar puesta una máscara facial hasta que se realice el primer tiro a puerta. Si un defensor de campo se quita la máscara antes de dicho tiro, el PC deberá repetirse. El defensor puede, si lo desea, quitarse la máscara de forma segura una vez efectuado el primero tiro a puerta.

- Si no surge una oportunidad segura, los defensores **pueden seguir usando el equipo dentro del área de 23 m.**
- Todo el equipo de protección debe quitarse **antes de salir del área de 23 metros** o cuando lo indique el árbitro.
- El objetivo principal es la **seguridad**, no la ventaja.

¿Qué ha cambiado? Esta práctica de larga data ahora está explícitamente recogida en el Reglamento de Hockey (2026). La regla abarca los reinicios dentro de los 23 metros: tiros libres, saques de fondo, saques de banda, saques de esquina y reinicios desde 15 metros.

REGULACIONES MAYO 2026: PROCEDIMIENTOS PC

Apéndice 1. T. Regulations (5): Procedimeintos de PC

- Concesión primer PC: Se detiene el tiempo durante 40 segundos (comunicar)
- Todos los defensores que participan en la defensa del PC deben llevar máscara facial **hasta que se realice el primer tiro a puerta.**
- Si un jugador de campo defensor se quita la máscara facial antes del primer tiro a puerta (según lo descrito en la Regla 13.3 del Reglamento de Hockey), el PC deberá repetirse.

Si el equipo no está listo:

- Si los defensores están buscando y poniéndose el equipo, la seguridad es lo primero y se puede conceder tiempo adicional.
- Si la demora es intencional, se aplicará una penalización personal.
- Si la demora es causada por un jugador atacante, el árbitro puede imponer una penalización personal (tarjeta verde) al jugador implicado, pero **no cambiar el PC concediendo un golpe franco para la defensa.**

¿Cómo se gestiona esto de manera proactiva? Con comunicación preventiva.

REGLA 13.3 (n) – JUGAR LA BOLA LLEVANDO PROTECCIONES PC: REINICIO (1)

Permitido: PASE está permitido

Cuando el **equipo atacante** manda la bola fuera por la línea de fondo o la línea lateral, o cuando se concede un golpe franco a la defensa > Los defensores **pueden pasar la bola inmediatamente** mientras aún llevan puesto el equipo de protección:

- En **golpes francos** para la defensa dentro de los 23m.
- En reinicios de juego por la **línea lateral** de los defensores dentro de los 23m.
- En reinicios de juego en los 15m. por los defensores

No permitido: AUTOPASE no está permitido

Los defensores **no pueden hacerse un autopase** mientras aún llevan puestas las protecciones del PC.

¿Qué hacer si se realiza un autopase? (si el defensor aún lleva puesto el equipo de protección de PC)

- Autopase fuera del área > **Golpe franco para el atacante**
- Autopase dentro del área > **PC**

**Autopase = El jugador se mueve con la bola para reiniciar, no un pequeño toque para colocar la bola.*

REGLA 13.3 (n) – REINICIO POR EL DEFENSA (2)

Situaciones de reinicio > Pase del defensor

- Solo el defensor que pasa la bola puede usar equipamiento mientras lo hace.
- Ningún otro jugador del equipo puede interferir mientras usa equipamiento.
- El jugador que realiza el pase no puede interferir en la jugada posterior mientras usa equipamiento, por ejemplo, si pierde la posesión y el equipo contrario inicia un ataque.

Reinicio (si hay interferencia en la jugada posterior):

- Fuera del área > **Golpe franco para el atacante**
- Dentro del área > **PC**
- Dentro del círculo > **Las infracciones sancionables con PS siguen siendo PS; consulte la siguiente diapositiva para más información.**

REGLA 13.3 (n) – REINICIO POR EL DEFENSA (3)

Si hay interferencia en la jugada posterior

El jugador que realiza el pase no puede interferir en la jugada posterior mientras lleva puesto el equipamiento; por ejemplo, si se pierde la posesión y los adversarios inician un ataque.

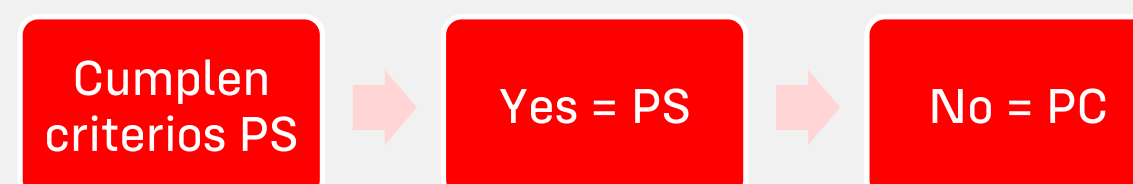
DÓNDE OCURRE	DECISIÓN
Fuera del círculo	Golpe franco para el atacante
Dentro del círculo, no es PS	PC
Dentro del círculo > Se cumplen criterios del PS (Regla 12.4)	PS

Dentro del círculo > Comprobar primero la situación de PS:

¿Hubo una infracción sancionable con PS (Regla 12.4) que evitó un gol probable o una infracción intencionada contra un atacante?

Resumen:

- La falta determina la sanción
- El equipamiento no reduce una situación de PS



REGLA 13.3 (n) – SALIR DE 23M.

Salir del área de 23m. (llevando puesto el equipo protector)

Se otorga un golpe franco contra el equipo defensor si un jugador sale del área de 23m. Mientras todavía usa equipo de protección de PC.

- Si un defensor sale del área de 23m. con el equipo de protección puesto > se concede **un golpe franco al atacante.**
- Para que se conceda un golpe franco, el defensor no necesita tener la posesión de la bola.
- El reinicio del juego se **realiza justo fuera de la línea de 23m.** donde el defensor cruzó la línea.
- Los árbitros pueden aplicar la **ventaja** si beneficia al ataque.

REGLA 13.3 (n) – BOLA GOLPE EQUIPAMIENTO DESCARTADO ***(a continuación de un PC)***

La bola golpea un objeto desechado (por ejemplo, protector de manos, rodillera o máscara).

Tras un PC, si la bola golpea algún objeto desechado (como un protector de manos, una rodillera o una máscara facial), se concederá un golpe franco si esto ocurre fuera del área, mientras que si ocurre dentro del área se concederá un PC, a menos que la acción impida marcar un gol, en cuyo caso se concederá un PS.

Reiniciar:

- Fuera del área > **Golpe franco para atacante**
- Dentro del área > **PC**
- Dentro del área > Si impide un gol probable > **PS (Regla 12.4)**

REGLA 13.3 (n) – COMPORTAMIENTO PELIGROSO O NEGLIGENTE

Lanzar equipamiento protector a continuación de PC (de forma peligrosa o negligente*)

- Golpea al oponente, al árbitro o a cualquier otra persona fuera del área de juego
- A la altura o por encima de la rodilla > **Tarjeta amarilla obligatoria**
- Golpea por debajo de la rodilla > Discreción del árbitro (nivel de peligro)
- Si es intencionado > Posible tarjeta roja

Interpretación: Si la persona recibe un golpe por debajo de la rodilla, el árbitro puede decidir, en función del riesgo, si es necesaria una penalización personal.

Reiniciar (si el tiempo y juego se detuvieron por este motivo):

- Bola fuera del círculo > **Golpe franco** para el equipo contrario en lugar donde estaba la bola
- Bola dentro del círculo > **PC o PS** si se cumplen los criterios de la Regla 12.4
- Si la bola ya estaba fuera del juego > Reiniciar como lo que se decidió originalmente

****Negligente = Descuidado, no prestar la debida atención.***

APLICACIÓN DE LAS REGLAS: CONSISTENCIA (ENFOQUE FIH)

Regla 7.4 (c) - Bola intencionalmente fuera por la línea de fondo

Un defensor lanza la bola intencionadamente por la línea de fondo y no se marca gol. Si es evidente que la acción fue intencionada, los árbitros no deben dudar en conceder un PC.

Regla 9.10 - Bolas elevadas

Los árbitros deben asegurarse de que las bolas elevadas se reciban de forma segura. Si la bola cae entre varios jugadores, deben pitar con antelación para evitar peligros.

Regla 9.12 - Obstrucción

Los árbitros deben sancionar con mayor severidad la protección de la bola con el stick. También deben estar atentos a los jugadores que, al empujar o apoyarse sobre un oponente, le hacen perder la posesión de la bola.

Regla 13.2 (a) - Bola inmóvil en un tiro libre

Los árbitros a veces no son lo suficientemente estrictos al exigir que la bola esté inmóvil, aunque sea por un breve instante, en un golpe franco, especialmente si se realiza mediante un autopase.



REGLA 13.7 – LANZAR UN PENALTY STROKE

El jugador que ejecuta el PS debe colocarse detrás de la bola y dentro del alcance de juego antes de que suene el silbato para dar comienzo al lanzamiento del PS.

Gestiona esto a tiempo > Antes que se ejecute el PS



FIH OUTDOOR TOURNAMENT REGULATIONS (MAY 2026)

Nota de interés: Consultar (TO) en caso de dudas o problemas.

Reglamento 6.2 - Vestimenta

Se permiten muñequeras y cintas para la cabeza de cualquier color.

Reglamento 6.9 – Joyería

Se permite el uso de joyas permanentes.

Deben cubrirse o protegerse adecuadamente con cinta adhesiva.

Reglamento 9.11 – Instrucciones técnicas y comunicación

- Las instrucciones técnicas solo se permiten desde la zona del banquillo del equipo
- Están prohibidas desde cualquier otra zona
- No se permiten instrucciones desde: gradas, torres, detrás porterías o fuera del área de juego (FOP)
- Se pueden utilizar las zonas delimitadas para entrenadores, si están designadas.
- Se permite la comunicación electrónica con el banquillo.

También se han actualizado los reglamentos 3.7 y 13.5, así como el Apéndice 16, aunque no son específicos para árbitros.

REGULATIONS MAY 2026 – SHOOT OUT PROCEDURES

Información importante para árbitros

Apéndice 12 (h) – Shoot Out

- Si el juego se detiene durante un Shoot Out por cualquier motivo, sin que se haya producido ninguna de las acciones enumeradas en el punto 12g (finalización del Shoot Out), dicho Shoot Out deberá repetirse.
- ¿Qué ejemplos se te ocurren para estas “otras razones”?

NUEVAS REGLAS	CAMBIOS	EFFECTOS EN PARTIDO
Regla 2.1 – Muchos jugadores en el campo	Capitán recibirá tarjeta amarilla si el haber muchos jugadores afecta significativamente al partido.	Sanción no clara y específica
Regla 5.1 - Tiempos	Cuartos de 15 minutos > 2 minutos entre cuartos > 10 minutos medio tiempo	Alargar el medio tiempo
Regla 8.2 / 13.3(a) – Parar tiempo tras gol o PC	Tiempo y juego se detienen después de gol o PC	Parar reloj en gol y PC
Regla 9.10 – Bolas aéreas	Los contrarios se pueden acercar cuando el receptor toque la bola (si los 5m. de seguridad se han respetado).	Los defensas pueden intervenir antes; la seguridad de los jugadores es clave.
Regla 10.2 – Uso del stick y del cuerpo por parte porteros para desviar bola encima de la línea de fondo	El portero puede utilizar tanto el stick como el cuerpo para desviar la bola por encima de la línea de fondo o jugarla en cualquier dirección cuando la bola se encuentre dentro de su círculo.	Aclara y elimina la incertidumbre previa.
Regla 11.8 – Bola que golpea al árbitro	El juego continúa si la bola golpea al árbitro, a menos que se genere una ventaja para un equipo ; en ese caso, se reanuda con un <i>bully</i> .	Previene la influencia indebida.
Regla 13.3(n) – PC equipamiento protector	Retirar el equipo de protección de forma segura y rápida. Los jugadores pueden pasar la bola, pero no realizar un autopase . Un lanzamiento peligroso que impacte en la rodilla o encima conlleva tarjeta amarilla.	Aclara los procedimientos de retirada segura y las sanciones. Tarjeta amarilla obligatoria en caso de impacto por encima de la rodilla.

REGULACIÓN	ACTUALIZACIONES DE LA NORMATIVA – REF. RÁPIDA: CAMBIOS
Regulación 6.2 – Equipación de equipo y colores	Los jugadores ahora pueden llevar cintas para la cabeza o muñequeras de cualquier color.
Regla 6.9 – Equipación de equipo y colores	Se permite el uso de joyas permanentes o de cualquier otra joya que no pueda retirarse fácilmente, siempre que estén cubiertas o protegidas con cinta adhesiva de manera adecuada. Asimismo, se incluyeron aclaraciones adicionales sobre los distintos tipos de joyas.
Regla 9.11 – Dirección y comunicación	Las instrucciones tácticas y la comunicación verbal en voz alta solo están permitidas desde las zonas de los banquillos de los equipos. No están permitidas desde otras ubicaciones (por ejemplo, torres, gradas, detrás porterías, etc.) Se pueden utilizar las zonas reservadas para entrenadores u otros asistentes designados para observar el juego. Se permite la comunicación electrónica con el banquillo.
Apéndice 1-5: Procedimiento del PC	Cuando un jugador de campo defensor se quita la máscara antes del primer tiro a portería (como se describe en la Regla 13.3 de las Reglas del Hockey), se volverá a ejecutar el PC. Cuando un retraso es causado por un jugador atacante, el árbitro puede imponer una penalización personal (tarjeta verde) al jugador en cuestión, pero ya no revertir la concesión del PC, con un golpe franco.



USO DE LAS TARJETAS (I)

SITUACIÓN PREVIA	SANCIÓN INICIAL	NUEVA INFRACCIÓN	ACCIÓN OBLIGATORIA
Reincidencia	Verde ▲	Cualquier tipo de infracción	Amarilla 5 min. ■
Nueva infracción	Verde ▲	Cualquier tipo de infracción	Amarilla 5 min. (RPyC) ■
Reincidencia	Amarilla 5 min. ■	Misma categoría que la 1era	Roja ●
Nueva infracción después de amarilla de 5'	Amarilla 5 min. ■	Categoría diferente	Amarilla 10 min. ■ La 3ª será roja
		Sliding o juego físico (amarilla de 10')	Roja ●
Nueva infracción después de amarilla de 10'	Amarilla 10 min. ■	Categoría diferente	Roja ●

Nota: Una suspensión de 10 min. sitúa al jugador en el límite de las faltas personales permitidas; por tanto, cualquier nueva falta tras esta suspensión debe resultar generalmente en la expulsión definitiva.

USO DE LAS TARJETAS (II)



GUÍA DE SANCIONES FIH 2026: Briefing para Árbitros de Hockey

Este briefing establece los estándares globales para el uso de tarjetas en el hockey hierba exterior para 2026, definiendo la duración de las suspensiones y las reglas estrictas de escalado por reincidencia.

JERARQUÍA DE TARJETAS Y SUSPENSIONES



LÓGICA DE LA SEGUNDA TARJETA

Escalado por Repetición

Si se repite el mismo tipo de infracción, el árbitro **DEBE** otorgar una penalización más severa.

	Primera Tarjeta (Verde)	Misma categoría que la anterior		Obligatorio: Tarjeta Amarilla
	Primera Tarjeta (Amarilla 5 min)	Misma categoría que la anterior		Obligatorio: Tarjeta Roja
	Primera Tarjeta (Amarilla 5 min)	Categoría diferente		Amarilla 10 min. La 3ª será Roja.
	Primera Tarjeta (Amarilla 5 min)	Sliding o juego físico (amarilla de 10')		Obligatorio: Tarjeta Roja
	Primera Tarjeta (Amarilla 10 min)	Categoría diferente		Obligatorio: Tarjeta Roja

Excepciones y Notas

-  **Infracciones Diferentes:** Nueva falta de categoría distinta, posible segunda tarjeta del mismo color, NO recomendada.
-  **Excepción del Capitán:** Se permite segunda amarilla en casos de penalizaciones de equipo.