



## MODIFICACIÓN REGLAS DE JUEGO DE HOCKEY SALA – Actualización septiembre 2019

La FIH ha publicado un nuevo Reglamento de Hockey Sala, recogiendo las propuestas en la Copa del Mundo e intentando unificar criterios con el Reglamento de Hierba. Este reglamento entrará en vigor el 1 de Octubre de 2019.

A continuación, se presenta un resumen de los cambios, así como de las reglas, ya conocidas, pero en las que más insiste el Comité de la FIH. (Para finales de Septiembre la RFEH publicará este reglamento traducido).

**A.-** Desaparecen los tiempos muertos.

**B.-** No se cambia de banquillos en el descanso.

**Art 1.7** El equipo que figura en primer lugar se situará a la izquierda de la mesa técnica de oficiales y el segundo a la derecha, para todo el partido.

**Art 2.2** No hay jugadores con privilegios de porteros, solo porteros (completamente equipados) y jugadores de campo.

**Art 2.3.b** Solo se permiten dos sustituciones del portero (**salir cuando está jugando** y entra un jugador de campo). Entrar después de tarjeta no cuenta, así como entrar en un PS si no sigue jugando. Tampoco si empiezan con jugadores de campo y luego sale.

**Art 3.2** Se insiste en que si el capitán es expulsado debe de nombrarse otro capitán.

**Art 4.-2** Si para defender un PC los jugadores utilizan rodilleras, del tipo que sea, y sobresalen de las medias, ambas deben ser del mismo color.

**Art 4.3** Todas las protecciones del cuerpo de portero tienen que estar cubiertas por su camiseta, menos las coderas.

**Art 5.1** Un partido consiste en cuatro cuartos de 10 minutos, un intervalo de **1 minuto** entre los cuartos 1 y 2 y entre los cuartos 3 y 4 y un intervalo de **3 minutos** para el medio tiempo.

**Art 9.17** Después de un PC, si la pelota golpea cualquier equipo descartado, tal como un protector de manos, rodilleras o máscara facial, se debe conceder un golpe franco si esto ocurre fuera del círculo, un PC si esto ocurre dentro del círculo o un PS si esto impide que se marque un gol.

**Art 13.2 e.** En las faltas al borde el área, si el atacante saca rápido, los defensores que estén dentro del círculo a menos de 3m pueden permanecer siguiendo por dentro del círculo al atacante, sin jugar ni intentarlo hasta pasados los 3m. Si el atacante decide no sacar rápido, todos los jugadores estarán a 3m de la bola, estén dentro y fuera del área.

**Art 13.3 a.** En todos los PC se para el tiempo y se reinicia cuando los equipos estén preparados y pite el árbitro. En el Reglamento consideran que sobre 20 seg puede ser el tiempo necesario. (avisar 20 y sacar 25 máximo)

**Art 13.3.g** Los jugadores que no defienden el PC han de colocarse en el campo contrario a no más de 9 m de la línea de fondo. (entre la línea de fondo y el borde el área o 9m ).

**Art 13.6.b.** Si el sacador del PC hace falta, también ha de colocarse en el campo contrario a no más de 9 m de la línea de fondo.

**Art 13.6.c.** Si en un PC el defensa sale antes de tiempo, también ha de colocarse en el campo contrario a no más de 9m de la línea de fondo.

**Art 13.6.d** Si es el portero el que sale antes en un PC, el equipo decide que jugador va a colocarse en el campo contrario a no más de 9 m de la línea de fondo.

**Art 13.6.e.** Si un atacante entra antes de lo permitido en un PC, también ha de colocarse en el campo contrario a no más de 9 m de la línea de fondo.

**Art 14.1.d** Como el tiempo se para en los PC ningún jugador expulsado puede incorporarse al juego hasta que se haya reiniciado. (los jugadores expulsados se incorporan al juego cuando cumplen su tiempo de exclusión).

**EN EL P.C. AUNQUE LA BOLA HAYA SALIDO 2 VECES DEL ÁREA, NO TERMINA HASTA QUE CRUCE LA LÍNEA DE 3M.**