

REGLAMENTO GENERAL DE HOCKEY **SOBRE CESPED**

1. CAMPO DE JUEGO

1.1 Campo de juego es rectangular.

- a. Largo 91,40 metros.
- b. Ancho 55 metros.
- c. Claramente marcado con líneas de acuerdo al plano.
- d. El alambrado perimetral debe encontrarse a 1,5 metros como mínimo de la línea de cancha.

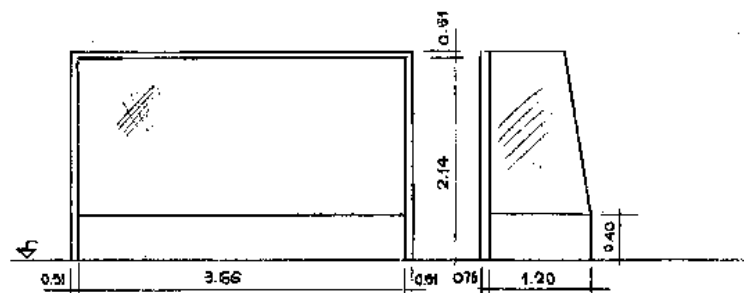
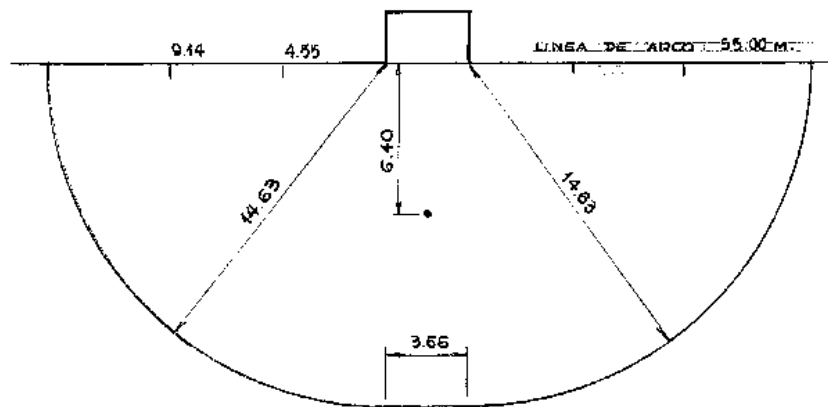
1.2 Todas las líneas tienen 7,50 cm., de ancho, formando parte del campo de juego y están marcadas en toda su extensión.

- a. Las líneas del perímetro más largo 91,40 metros, son llamadas líneas laterales.
- b. Las líneas del perímetro más corto, 55 metros, son llamadas líneas de fondo.
- c. Las partes de las líneas de fondo, entre los postes del arco, son llamadas líneas de gol.

- e. más lejano de dichas líneas y otra 4,55 metros (5 yardas) del banderín de esquina más cercano.
- f. Líneas de 15 cm.(6 pulgadas) de largo son marcadas fuera del campo de juego, sobre cada línea de fondo a dos yardas del centro de la línea de fondo, tal distancia siendo a la orilla más cercana de estas líneas.
- g. Puntos del penal de 15 cm. de diámetro son marcadas frente al centro de cada arco, con el centro de cada punto a 6,40 metros (7 yardas) de la orilla interna de la línea de gol.

1. 4 Los círculos de tiro/áreas:

- a. Se marcan líneas dentro del campo de juego, 3,66 metros (4 yardas) de largo, paralelas a 14,63 metros (16 yardas) de las líneas de fondo. Los 14,63 metros deben de ser medidas desde la parte exterior de la línea de fondo, a la orilla exterior de las líneas.
- b. Estas líneas son continuadas sin interrupción a cada lado, para encontrarse con las líneas de fondo en la forma de cuartos de círculos, con centros en la parte interior de la esquina delantera del poste del arco más cercano.
- c. Los espacios encerrados dentro de las líneas, incluyendo las líneas mismas, son llamados Círculos de Tiro o Áreas.



1.5 Ninguna marca fuera de las descritas en esta Regla se harán sobre el campo de juego.

1.6 Banderines:

- a. Entre 1,20 y 1,50 metros (4 y 5 pies) de altura.
- b. Situados en cada esquina del campo de juego.
- c. Uno situado en cada línea 22,90 metros (25 yardas), a 0,91 metros (1 yarda) fuera de la línea lateral.

- d. No deben ser peligrosos de ninguna manera.
- e. De ser irrompibles deben estar sujetos a una base de resorte.
- f. Deben llevar banderas no excediendo 30 cm (12 pulgadas) en ancho y largo.

2. ARCOS

2.1 En el centro de cada línea de fondo:

- a. Los postes del arco y el travesaño deben ser blancos, rectangulares de 5,10 cm de ancho y 7,50 cm. de profundidad.
- b. Postes verticales de 3,66 metros de distancia (medida interior).
- c. El frente de los postes debe tocar la orilla exterior de la línea de fondo y ser reemplazados éstos en las marcas exteriores.
- d. Travesaño horizontal a 2,14 metros del suelo (medida interior) fijado a los postes.
- e. Los postes no deben extenderse hacia arriba, más allá del travesaño.
- f. El travesaño no debe extenderse hacia los costados, más allá de los postes.

2.2 Tablas laterales

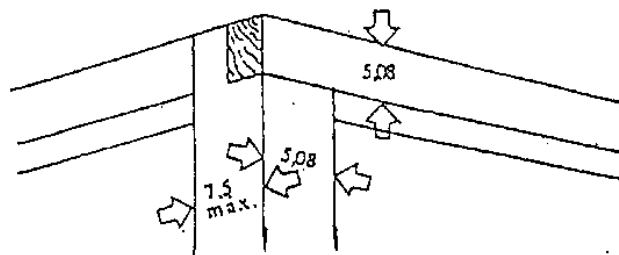
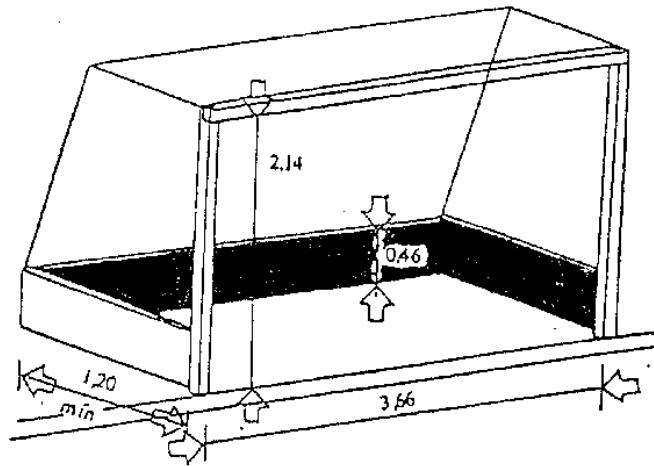
- a. Largo: 1,20 metros (mínimo); altura: 46 cm.
- b. Posición sobre el suelo a ángulo recto de la línea de fondo, fijadas a la parte posterior de los postes verticales, no incrementando su ancho y las juntas de la tabla del fondo.

2.3 Tabla del fondo

- a. Largo 3,66 metros de altura 46 cm.
- b. Posición sobre el suelo en las partes finales de las tablas laterales.
- c. Tablas de fondo y tablas laterales pintadas de color oscuro en su interior.

2.4 Redes

- a. Enganchadas a intervalos de no más de 15 cm. a la parte posterior de los postes verticales y el travesaño y sujetadas afuera de las tablas de fondo y las tablas laterales.
- b. Estarán aseguradas de tal manera que impidan que la bocha pase entre ellas y los postes verticales, travesaño, tablas laterales y tabla de fondo.
- c. Deben estar flojas para evitar que la pelota rebote.
- d. Malla: no más de 3,81 cm.



3. LA BOCHA

- a- Debe ser esférica, dura y de cualquier material.
- b- Peso mínimo 156 gramos; máximo 163 gramos.
- c- Circunferencia mínima 224 mm; máxima 235 mm.
- d- Superficie lisa, pero se permiten costuras y hendiduras.
- e- Color blanco o cualquier otro color convenido.

4. EL PALO

- a- Cara plana sobre su lado izquierdo solamente, la cara es la totalidad del lado plano y aquella parte del mango, por todo el largo que está encima del lado plano.
- b- Lado curvo es el resto de la totalidad del largo del palo.
- c- Cabeza (es decir, la parte bajo la parte inferior de la junta o empalme), debe ser curva de madera y no cortante, ni tener intercalaciones, añadiduras de cualquier otra sustancia, ni habrá ninguna borde afilada, ni bordes peligrosas.
- d- Largo máximo de la cabeza curva del palo, medido desde la parte interior de la cara plana. No excederá 10,20 cm, debe tener bordes redondeados.
- e- Peso total: mínimo, 340 gramos. Máximo, 794 gramos.
- f- Tamaño, incluyendo cualquier cobertura, que pase a través de un aro que tenga un diámetro interior de 5,10 cm.

El palo ha tenido una forma tradicional y ésta será mantenida. Un palo con una desviación de hasta 2 cm desde cualquier borde de la cara del mango será aceptable. Ningún diseño en particular ha sido aprobado, pero la introducción de formas nuevas y más extremas no serán permitidas.

5. EQUIPO Y UNIFORME DEL JUGADOR

5.1 Jugadores

- a-** Del mismo equipo, usarán el uniforme aprobado por su Asociación o Club.
- b-** No usarán ninguna cosa que pueda ser peligrosa a otros jugadores.

Se recomienda fuertemente que los jugadores de campo usen canilleras y protectores bucales.

5.2 Arqueros

- a-** Usarán sobre cualquier protector corporal una camisa o prenda de vestir de un color diferente del de su propio equipo y de sus oponentes.
- b-** Deben utilizar un casco protector completo, excepto al tomar un penal (no al defenderlo).

Casco protector: se recomienda finalmente un casco completo, incorporando protección facial fija completa y cobertura para toda la cabeza, incluyendo la parte de atrás y la garganta. Un casco diseñado y aprobado para el hockey sobre hielo, generalmente cubrirá las necesidades de la mayoría de los arqueros. Se recomienda, además, que los arqueros usen otros equipamientos protectores todo el tiempo. Los siguientes son permitidos para su uso solamente: protectores del cuerpo, pads, pateadores, guantes y coderas.

- c-** Canilleras y pateadores: no se permiten bordes ásperos ni protuberancias.
- d-** Canilleras: cada una puede tener 30 cm de ancho, colocadas en las piernas del arquero.
- e-** Protectores de manos: ancho máximo 228 mm cuando yace plano mirando hacia arriba; longitud máxima 355 mm medidos desde la base a la extremidad del guante. No se debe adicionar nada para que el palo quede agarrado al protector cuando no se sostenga con la mano.

6. EQUIPOS

6.1 Un partido será jugado entre dos equipos de no más de 16 jugadores cada uno, pero no más de 11 jugadores de cada equipo estarán en el campo de juego al mismo tiempo. Se le permite a cada equipo sustituir dentro del máximo de 16 jugadores.

6.2 Sustitución:

- a-** Permitidas en cualquier momento excepto después de que se ha otorgado y durante la ejecución de un córner corto. En estos casos, sólo se permite la sustitución por lesión o suspensión del arquero de la defensa o de cualquier jugador de campo que deba abandonar la cancha por una herida sangrante.
- b-** No hay ningún límite al número de jugadores que pueden ser sustituidos al mismo tiempo, ni el número de veces que cualquier jugador pueda sustituir o ser sustituido.
- c-** Se puede sustituir un jugador solamente después que un jugador del mismo equipo haya dejado el campo de juego.

- d-** No se permitirán sustitutos de jugadores suspendidos, durante la suspensión.
- e-** No se parará el tiempo por una sustitución, salvo para el caso del arquero.
- f-** Después de completar una suspensión, un jugador puede ser sustituido sin haber vuelto anteriormente al campo de juego.
- g-** Los jugadores al salir o entrar al campo de juego lo harán por la línea central o algún otro lugar en el lateral del campo, decidido por los árbitros antes del partido.

6.3 Cada equipo debe tener un arquero en el campo de juego:

- a-** Un arquero lesionado será reemplazado inmediatamente por otro arquero.
- b-** Cuando no haya arquero sustituto a disposición, el jugador de campo que reemplace al arquero debe usar casco protector completo y una camiseta de color diferente a la de los dos equipos y se le permitirá ponerse, sin pérdida de tiempo, el resto del equipamiento protector.
- c-** Durante la suspensión de un arquero, el equipo debe tener un jugador menos en el campo de juego.

6.4 Durante el partido sólo podrán estar en el campo de juego los jugadores y los árbitros, a menos que otros sean autorizados por los árbitros.

7. CAPITANES

7.1 Cada equipo debe tener un capitán en el campo de juego, quien deberá usar un brazalete distintivo.

7.2 Los Capitanes

- a-** Tirarán una moneda, el ganador podrá elegir el lado del campo de juego o la posesión de la bocha para comenzar el partido.
- b-** Indicarán a los árbitros quien es el capitán reemplazante.
- c-** Serán responsables de la sustitución de jugadores.
- d-** Serán responsables del comportamiento de todos los jugadores de su equipo.

8. ARBITROS

Dos árbitros controlarán el partido y aplicarán las reglas, para garantizar el juego correcto y limpio. Los jugadores y sustitutos, sea dentro o fuera de la cancha, incluyendo cualquier periodo de suspensión temporaria o permanente, están bajo la jurisdicción de los árbitros.

8.1 Los árbitros serán:

- a-** Responsables de las decisiones en su mitad del campo de juego, durante todo el partido, sin cambiar de lado.
- b-** Responsables de asegurar que el tiempo reglamentario o acordado sea jugado, e indicar el final del primer tiempo y del partido si el tiempo se prolonga para que se complete un córner corto.
- c-** Únicos responsables de las decisiones sobre la bocha que sale fuera de juego, tanto a lo largo de la línea lateral como de la línea de fondo más cercanas a él.
- d-** Únicos responsables de decisiones de córners, tiros de esquina, penales y goles en su mitad del campo y tiros libres en su propio círculo.
- e-** Responsables de llevar un registro escrito de los goles hechos y amonestaciones, suspensiones o expulsiones.

f- Privados de entrenar, asesorar y/o dar instrucciones a los jugadores durante el partido y en los intervalos.

8.2 Los árbitros harán sonar el silbato para:

- a- Comenzar y terminar cada mitad del partido.
- b- Hacer cumplir un castigo.
- c- Comenzar y terminar un tiro penal.
- d- Indicar, cuando sea necesario, que la bocha haya salido completamente fuera del campo de juego.
- e- Señalizar un gol.
- f- Recomenzar un partido después que se haya hecho u otorgado un gol.
- g- Recomenzar el partido después de un tiro penal en el cual un gol no ha sido hecho u otorgado.
- h- Parar el juego por cualquier otra razón y recomenzarlo después de tal interrupción.

9. DURACION DEL PARTIDO

Dos períodos de 35 minutos cada uno, salvo que se haya acordado otro tiempo.

- a- Medio tiempo: 5 a 10 minutos según acuerdo; los equipos cambian de lado.
- b- Cada tiempo comienza cuando el árbitro hace sonar el silbato para la salida desde el centro.

10. PARA COMENZAR Y REANUDAR EL PARTIDO

10.1 Pase del medio:

- a Jugado desde el centro del campo de juego.
- b- Un empuje o tiro puede ser jugado en cualquier dirección; todos los jugadores, salvo el jugador que ejecuta el tiro, estarán en su mitad del campo de juego.
- c- Ejecutado al comienzo del partido, por un jugador del equipo que no eligió lado.
- d- Después del medio tiempo, por un jugador del equipo que no comenzó el partido.
- e- Después de un gol, por un jugador del equipo contra el cual el gol fue hecho u otorgado.

10.2 Pase del medio y poniendo la bocha en juego nuevamente

- a- Todos los contrarios, a por lo menos 5 metros de la bocha.
- b- La bocha debe ser empujada o golpeada.
- c- La bocha se debe mover por lo menos 1 metro.
- d- Después de jugar la bocha, el jugador no podrá hacerlo nuevamente, ni quedarse o acercarse dentro de la distancia de juego de la misma, hasta que haya sido jugada por otro jugador.
- e- La bocha no debe elevarse intencionalmente de tal forma que produzca peligro o llevar a un juego peligroso.

10.3 Bocha fuera del campo de juego

Cuando la bocha traspasa completamente la línea lateral o la línea de fondo estará fuera de juego y la misma u otra bocha será utilizada para recomenzar el juego.

10.3.1 Sobre la línea lateral:

- a- Desde la línea lateral por donde la bocha ha salido completamente del campo de juego.
- b- El jugador que pone en juego la bocha no necesita estar enteramente dentro o fuera de la línea lateral.
- c- Tomado por un jugador del equipo oponente.

10.3.2 Sobre la línea de fondo:

Por el ataque cuando no se hace un gol,

- a- Hasta una distancia de 14,63 metros desde (o cerca de) donde cruzó la línea de fondo, en línea paralela a la línea lateral.
- b- Tomado por un defensor.

10.3.3 Sobre la línea de fondo:

Sin intención por la defensa cuando no se hace un gol,

- a- En la línea lateral sobre la marca de 5 metros del banderín de la esquina más cercana donde la bocha cruzó la línea de fondo.
- b- Tomado por un atacante.

10.3.4 Por la línea de fondo:

Intencionalmente por la defensa desde su mitad del campo cuando no se hace un gol.

- a- Sobre la línea de fondo desde un punto a 9,14 metros del borde externo del poste del arco más cercano o del lado que el equipo atacante prefiera.
- b- Tomado por un atacante.

Esto es un corner corto.

10.4 Bully

10.4.1 Se recomenzará el partido con un bully cuando:

- a- Se deba reemplazar una bocha.
- b- Exista una infracción simultánea a las Reglas por ambos equipos.
- c- La bocha se oculta en las canilleras del arquero o dentro de la vestimenta de un jugador o árbitro.
- d- Cuando se haya parado el tiempo por una lesión o cualquier otra razón y no haya habido ninguna infracción.

10.4.2 El Bully:

- a- En un punto elegido por el árbitro, pero no dentro de los 14,63 metros de la línea de fondo.
- b- Un jugador de cada equipo se enfrentará con su propia línea de fondo a su derecha.
- c- La bocha estará en el suelo entre los dos jugadores.
- d- Los dos jugadores golpean con su palo el suelo, a la derecha de la bocha y luego la cara plana del palo del oponente sobre la bocha tres veces alternativamente, después de lo cual cualquiera de los dos jugadores pueden jugar la bocha y ponerla en juego.

e- Todos los demás jugadores deben estar a por lo menos cinco metros de distancia hasta que la bocha esté en juego.

11. MARCANDO UN GOL

a- Se marca un gol cuando la bocha es jugada en el círculo por un atacante y no sale fuera del círculo antes de pasar completamente sobre la línea de gol entre los postes del arco y por debajo del travesaño.

b- La bocha puede ser jugada o tocada por el palo o cuerpo de un defensor antes o después de ser jugada en el círculo por un atacante.

c- Después de haberse parado dentro del círculo, la bocha debe ser jugada nuevamente desde adentro del círculo, por el palo de un atacante antes que se pueda marcar un gol.

d- Se otorgará un gol si el arquero comete una infracción a la Regla de Tiro Penal impidiendo que se marque un gol.

e- El equipo que marque el número mayor de goles será el ganador.

12. OFFSIDE (FUERA DE JUEGO)

A partir de 1996 no existe el off side en ninguna parte del campo de juego.

13. CONDUCTA DE JUEGO

Salvo jugado con consideración por los otros. el hockey puede ser un juego peligroso. Esta Regla prohíbe acciones que afecten la seguridad de todos los jugadores.

13.1 Los jugadores no deberán:

13.1.1 Uso del palo y equipo de juego

a- Jugar la pelota con la cara redondeada del palo.

Si la bocha toca la parte posterior del palo (redondeada) sin intención no hay infracción.

b- Participar o interferir en el juego salvo que tengan el palo en la mano.

c- Jugar la bocha sobre la altura del hombro con cualquier parte del palo.

d- Levantar el palo sobre la cabeza de los jugadores.

e- Elevar sus palos de una manera que sea peligrosa, intimidando o estorbando a otros jugadores al aproximarse, intentando jugar o jugando la bocha.

f- Jugar la bocha en forma violenta o de tal manera que pueda llevar a juego peligroso.

Una bocha elevándose es peligrosa cuando causa movimiento evasivo legítimo de los jugadores.

g- Pegar, enganchar, mantener, agarrar el palo o la vestimenta de otro jugador.

h- Tirar cualquier objeto o parte del equipamiento de juego al campo de juego, a la bocha, a otro jugador, o al árbitro.

13.1.2 Uso del cuerpo, manos, pies

- a- Parar la bocha con la mano o agarrarla. No hay nada que impida a los jugadores utilizar sus manos para protegerse de una bocha elevada peligrosamente.
- b- Parar, patear, impulsar, levantar, tirar o llevar la bocha intencionalmente con cualquier parte de su cuerpo.

No es una infracción si la bocha pega contra el pie o el cuerpo de jugador salvo que el jugador:

- *Se haya movido en el camino de la bocha, o*
- *No haya hecho ningún esfuerzo para evitar ser pegado, o*
- *Haya estado posicionado con la clara intención de parar la bocha.*
- *Sean beneficiados por esta acción*

Los jugadores no deben ser penalizados cuando se juegue la bocha hacia ellos desde una distancia corta.

- c- Usar el pie o la pierna para apoyar el palo en un quite.
- d- Entrar intencionalmente en el arco de su oponente o permanecer sobre la línea de gol de su oponente.
- e- Correr intencionalmente detrás de cualquier arco.

13.1.3 Bocha elevada

- a- Elevar la bocha intencionalmente en una pegada, excepto en un tiro al arco.
- b- Elevar la bocha intencionalmente sobre una distancia larga para que caiga directamente dentro del círculo.

No toda bocha entrando al círculo por encima del suelo está prohibida. Una bocha que rebota adentro o aterriza en el círculo debe ser juzgada solamente en la intención o el peligro. Una bocha elevada por encima del palo o cuerpo de un jugador, cuando esté en el suelo aún dentro del círculo, debe ser juzgada solamente por su peligro.

- c- Aproximarse dentro de los 5 metros de un jugador recibiendo una bocha aérea que cae hasta que haya sido jugada y esté sobre el suelo.
- d- Elevar la bocha intencionalmente a otro jugador.

13.1.4 Obstrucción

- a- Obstruir a un oponente que trata de jugar la bocha al:
 - moverse o interponerse él mismo o su palo,
 - proteger la bocha con el palo o cualquier otra parte del cuerpo,
 - interferir físicamente al palo o cuerpo del oponente.

13.1.5 Pérdida de tiempo

- a- Retrasar el juego por pérdida de tiempo.

13.2 Los arqueros pueden, cuando la bocha está dentro de su círculo:

- a- Usar su palo, defensas y protecciones para impulsar la bocha, o cualquier parte de su cuerpo incluyendo las manos para parar pero no impulsar o acostarse sobre la bocha, hasta que tal acción no sea peligrosa o lleve a juego peligroso.

Un arquero acostado sobre la bocha debe ser considerado bajo la Regla de la obstrucción.

- b- Parar o desviar la bocha con el palo por encima de su hombro, salvo que sea peligroso o lleve a juego peligroso.

c- Desviar la bocha sobre el travesaño o fuera de los postes del arco con la cara plana del palo o de cualquier parte del cuerpo.

Un arquero puede jugar la pelota fuera de su propio círculo pero no tiene entonces ningún privilegio especial

13.3 Si la bocha:

a- Pega contra un árbitro o cualquier objeto suelto sobre el campo -incluyendo equipamiento de juego caído sin intención- el juego continuará.

14. PENALIDADES

Ventajas: un castigo será otorgado solamente cuando un jugador o equipo haya estado claramente en desventaja por la infracción de un oponente.

14.1 Se otorgará un Tiro Libre:

- a-** Por una infracción de un atacante dentro del área de 23 metros de su oponente.
- b-** Por una infracción sin intención de la defensa fuera de su círculo pero dentro su área de 23 metros.
- c-** Por cualquier ofensa de un jugador entre las líneas de 22,90 metros.

14.2 Se otorgará un Tiro de Corner:

- a-** Por una infracción intencional de la defensa dentro del área de 23 metros, pero fuera del círculo.
- b-** Por una infracción intencional de un defensor en el círculo que ni impide un gol, ni priva a un atacante de la posesión actual o probable de la bocha.
- c-** Por una infracción sin intención de la defensa en su círculo que no previene un probable tanto.
- d-** La defensa envía intencionalmente la bocha por la línea de fondo.

14.3 Se otorgará un Tiro Penal por:

- a-** Una infracción intencional de un defensor dentro del círculo para impedir que se marque un gol o privar al atacante de la posesión actual o probable de la pelota.
- b-** Una infracción sin intención de un defensor dentro del círculo que impida que se marque un gol.
- c-** Cruzar, los defensores, persistentemente la línea de fondo en los tiros de corner.

14.4 Si existe otra infracción antes que se tome la penalidad otorgada, el tiro libre puede ser avanzado 10 metros pero no dentro del círculo, elevando el grado de castigo y/o tratada como mala conducta o revertida si es cometida por el equipo previamente beneficiado.

15. PROCEDIMIENTO PARA LAS PENALIDADES

15.1 Tiro-libre

a- A más de cinco yardas del círculo: cerca de donde se cometió la infracción.

"Cerca de" permite que el tiro libre sea tomado a una distancia cercana al lugar donde se cometió la infracción. Esta regla no tiene la intención que se gane ventaja indebida, es sólo para que se mantenga el flujo del juego.

b- Fuera del círculo: para la defensa: en el área de los 14,63 metros: hasta los 14,63 metros desde la línea de fondo, en línea con la infracción y paralelo a la línea lateral.

c- Dentro del círculo: para la defensa: desde cualquier lugar dentro del círculo o, fuera de él, hasta los 14,63 metros de la líneas de fondo en línea con la infracción, paralela a la línea lateral.

d- Dentro de los 5 metros del círculo: para el ataque: todos los jugadores de ambos equipos deben estar a por lo menos 5 metros de la bocha.

e- La bocha debe estar quieta.

f- El jugador empujará o pegará la bocha; ésta debe moverse por lo menos un metro antes de que a un jugador del mismo equipo le esté permitido jugarla pelota.

g- La bocha no será elevada intencionalmente o de tal manera que sea peligrosa o lleve a juego peligroso.

h- Después de jugar la bocha, el pegador no puede jugar la bocha de nuevo o aproximarse dentro de la distancia de juego de ella hasta que haya sido jugada por otro jugador.

i- Ningún jugador del equipo contrario estará dentro de los 5 metros de la bocha.

Si un jugador está parado dentro de las 5 yardas de la bocha para ganar ventaja, el tiro libre no necesita ser demorado.

15.2 Corner corto

15.2.1 a- Un atacante empujará o pegará la bocha sin levantarla intencionalmente, desde un punto en la línea de fondo en el círculo a 9,14 metros del poste vertical del arco, de cualquier lado que prefiera el equipo atacante.

b- El jugador que realiza el tiro debe tener por lo menos un pie fuera del campo de juego.

c- Ningún otro jugador estará dentro de los cinco metros de la bocha.

d- El resto de los atacantes estará en el campo con palos, manos y pies fuera del círculo.

e- No más de cinco defensores, incluyendo el arquero, estarán atrás de la línea de fondo con sus palos, manos y pies atrás de esa línea.

f- El resto de los defensores estará más allá de la línea central.

g- Hasta que se haya jugado la bocha, ningún atacante fuera del que está tomando el tiro, puede entrar al círculo, ni ningún defensor puede cruzar la línea central o la línea de fondo.

h- El atacante que realiza el tiro no puede jugar la bocha de nuevo, ni quedarse o aproximarse en distancia de juego de ella, hasta que haya sido jugada por otro jugador.

i- Ningún tiro al arco será hecho hasta que, la bocha sea parada o se pare en el suelo, fuera del círculo.

j- La bocha puede ser parada o desviada por los atacantes fuera del círculo, pero si queda dentro de los 5 metros del círculo, debe ser parada o detenerse por sí sola en el suelo fuera del círculo, antes que se haga un tiro al arco.

k- Si el primer tiro al arco es una pegada, la bocha debe cruzar la línea de gol a una altura de no más de 46 cms (altura de la tabla del fondo) para que se marque un gol, salvo que toque el palo o cuerpo de un defensor en su trayectoria al arco.

l- Para "flicks" y "scoops", y segundos o subsiguientes tiros al arco, la bocha puede ser elevada a cualquier altura, sujeto a que no haya peligro.

m- El atacante que pone en juego la bocha no puede marcar un gol directamente, ni siquiera cuando la bocha sea jugada al arco por un defensor.

n- Si la bocha se traslada a más de 5 metros del borde del círculo, las reglas del tiro de corner ya no se aplican.

15.2.2 Un tiro de córner puede ser otorgado de nuevo cuando:

a- Los defensores se paran con pies, manos y/o palos tocando el suelo dentro del círculo.

b- Los defensores están dentro de los 5 metros de la bocha antes que ésta sea jugada.

c- Los defensores cruzan la línea de fondo o la línea central antes que la bocha sea jugada.

Si los atacantes entran al círculo intencionalmente o para ganar un beneficio antes de que la bocha haya sido jugada, pueden ser penalizado con un tiro libre.

15.2.3 En el medio tiempo y al final del partido, el juego será prolongado para permitir que se complete un córner corto. Para este propósito el córner corto se considerará completado cuando:

- a- Un gol sea convertido.
- b- Un atacante cometa cualquier tipo de falta.
- c- Un defensor cometa una falta a las Reglas excepto si un córner corto o penal es concedido, el tiempo se prolongará nuevamente para permitir completar el córner o el penal.
- d- La pelota sale a más de 5 metros del círculo.
- e- La pelota sale del campo de juego por la línea de fondo empujada por un atacante o sin intención por un defensor.
- f- La pelota sale del círculo nuevamente (esto es por segunda vez) después de ser servido el córner corto desde la línea de fondo.

15.3 Tiro Penal

15.3.1 Lanzamiento

- a- Se parará el tiempo cuando se otorga un tiro penal y será recommenzado cuando se toca el silbato para reanudar el juego.
- b- El jugador que realiza el tiro se parará cerca y detrás de la bocha antes de comenzar el tiro.
- c- Todos los jugadores, salvo el arquero defensor, se pararán en el campo de juego atrás de la línea de 23,9 metros más cercana y no influenciarán la situación.
- d- El arquero defensor deberá continuar llevando puesto su casco protector completo.
- e- El arquero defensor se parará con ambos pies sobre la línea de gol y no dejará la línea de gol, ni moverá ningún pie hasta que se haya jugado la bocha.
- f- El jugador no podrá tomar el tiro hasta que el árbitro que controla que tanto el pegador, como el arquero estén listos, haya hecho sonar el silbato.
- g- La bocha puede ser empujada (push) o de tiro de "flick" o cuchara ("scoop") desde el punto del penal.
- h- La bocha puede levantarse a cualquier altura.
- i- El jugador puede tocar la bocha una sola vez y subsiguientemente no se aproximará a la bocha ni al arquero.
- j- En el proceso de tornar el tiro, el jugador podrá dar un paso hacia adelante, pero el pie posterior no podrá sobrepasar al delantero hasta que haya jugado la bocha.
- k- El jugador no podrá amagar al jugar la bocha.
- l- El arquero defensor no se sacará innecesariamente ningún equipamiento protector solamente para ganar tiempo.
- m- El árbitro podrá otorgar un gol sin que la bocha cruce la línea de gol cuando el arquero comete una infracción a las Reglas para impedir que se marque un gol.

15.3.2 Terminación:

- a- Se marca u otorga un gol.
- b- La bocha queda dentro del círculo, se aloja en los pads del arquero, es agarrada por el arquero, sale fuera del círculo o el que toma el tiro comete una infracción a las Reglas y no se marca u otorga un gol.

15.3.3 Recommenzar el partido después de un tiro penal

- a- Si se marcó u otorgó un gol: por una pase desde el centro del campo de juego.
- b- Si no se marcó ni otorgó un gol: un empuje o pegada de la bocha por un defensor a 14,63 metros enfrente del centro de la línea de gol.

15.3.4 Penalidades

- a-** Tiro libre: por una infracción del que tomó el tiro, ejecutado a 14,63 metros adelante del centro de la línea de gol.
- b-** Gol otorgado: por una infracción a las Reglas por el arquero defensor que impida que se marque un gol.
- c-** Tiro penal: puede ser tomado de nuevo por una infracción cometida por cualquier jugador de cualquier equipo.

15.4 Penalidades personales

- a-** Por juego brusco peligroso, mala conducta (incluyendo la falencia de un capitán de ejercer las responsabilidades definidas en el Reglamento), o cualquier infracción intencional, además de otorgar la penalidad apropiada el árbitro puede:
 - Advertir al jugador infractor.
 - Prevenir al jugador infractor: tarjeta verde.
 - Suspender temporariamente al jugador infractor por un mínimo de 5 minutos: tarjeta amarilla.
 - Expulsar al jugador infractor: tarjeta roja.
- b-** Los jugadores temporalmente suspendidos permanecerán en silencio en un lugar designado hasta que el árbitro que lo suspendió les permita reanudar el juego.
- c-** Los jugadores suspendidos temporalmente podrán reunirse con su equipo durante el medio tiempo y luego volver al lugar designado para completar su suspensión.
- d-** Los jugadores expulsados no se quedarán dentro de las facilidades del campo de juego ni sus alrededores.

16. ACCIDENTES Y LESIONES

- a-** Si se marca un gol antes que se pare el juego, debe ser otorgado si se hubiera marcado cuando no hubiera ocurrido el accidente.
- b-** Si un jugador se lesiona, el árbitro debe parar el juego.
- c-** Un jugador lesionado o sangrante debe dejar el campo de juego (cuando esté en condiciones de hacerlo) y recibir tratamiento fuera del campo de juego, salvo que razones médicas lo impidan.
- d-** Los jugadores no volverán al campo de juego hasta que las heridas hayan sido curadas y ningún jugador puede entrar o retornar al campo de juego vistiendo ropa ensangrentada.
- e-** Si un árbitro se lesiona se parará el partido; y si no puede continuar debe ser reemplazado.
- f-** Se recomenzará el partido con un bully, con la penalidad apropiada o con un pase para atrás si se ha marcado un gol.