



**COMILLAS**  
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

## **ANGLICISMOS EN LA TERMINOLOGÍA DEPORTIVA DEL HOCKEY HIERBA**

**Autora:** Carolina Rengifo Rodríguez

**Directora:** Profesora Dra. Nadia Rodríguez

02 / mayo / 2020

**Facultad de Ciencias Humanas y Sociales**

**Departamento de Traducción e Interpretación y Comunicación Multilingüe**

**Grado en Traducción e Interpretación**

# Índice

Agradecimientos .....	3
Lista de acrónimos.....	4
Tablas .....	5
1. Introducción .....	6
2. Finalidad y motivos .....	6
3. Marco Teórico.....	8
3.1. Historia de la terminología del hockey hierba .....	9
3.2. Los anglicismos en el deporte.....	10
3.3. El anglicismo: concepto, tipologías y perspectiva.....	12
3.4. La elaboración de glosarios deportivos .....	14
3.5. La socioterminología o terminología social.....	15
3.6. Estado de la cuestión.....	16
4. Metodología del trabajo .....	17
5. Análisis y discusión .....	23
5.1. Análisis de los anglicismos presentes en hockey hierba.....	24
5.2. La socioterminología como enfoque en la terminología del hockey hierba ....	37
5.3. Estrategias en la traducción de textos técnicos: la presencia de calcos .....	38
6. Conclusiones.....	39
6.1. Propuestas .....	41
Referencias bibliográficas .....	43
Anexo I: Rules of Hockey 2019 .....	45
Anexo II: Reglamento de hockey de 2019.....	112
Anexo III: Règles du jeu 2019 .....	180
Anexo IV: Propuesta de glosario ES-EN-FR.....	250
Anexo V: Entrevista por escrito al traductor.....	254
Anexo VI: Le dictionnaire international du hockey .....	255
Anexo VII: Recopilación de los glosarios de los reglamentos .....	256

## **Agradecimientos:**

*«El Hockey es un deporte divertido.*

*Tú tienes que demostrarte a ti mismo cada cambio, cada partido.*

*No depende de nadie más.*

*Tienes que estar orgulloso de ti mismo».*

**PAUL COEFFEY**

*Quiero expresar mi agradecimiento a las personas que me han brindado su apoyo. A la Dra. **Nadia Rodríguez**, tutora del TFG, Propio Agregado de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Departamento de Traducción e Interpretación y Comunicación Multilingüe. Por su apoyo y su buena gestión. A **Tony Augis**, entrenador y jugador en el Club Jean Bouin, París. Por sus consejos sobre terminología de hockey en francés. A **Eric Schmidt**, entrenador del C.P.F., París. Por su tiempo y adjuntarme un glosario (véase Anexo VI). A **Ángela Lario**, directora de la Federación Madrileña de Hockey Hierba y Hockey Sala. Por facilitarme el contacto del traductor, por su tiempo y su instrucción. A **Ana Pueche**, portera del Lancaster Club y de la Selección Española. Por sus gráficos y conversaciones sobre terminología de hockey en inglés para porteros. A **Johannes Kodde**, jugador del Zwolle Club, Países Bajos, y árbitro internacional. Por su tiempo y explicaciones sobre terminología inglesa en el deporte. A **Julián Barceló**, director de los campamentos Mundo Hockey. Por introducirme a la terminología argentina en hockey hierba. Este Trabajo de Fin de Grado no hubiera sido posible sin la ayuda de todas estas personas.*

## Lista de acrónimos

CLAVE	Diccionario de uso del español actual
DEA	Diccionario del Español Actual
DGLE	Diccionario de la Lengua Española
DRAE	Diccionario de la Real Academia Española
FFH	Federación Francesa de Hockey
FIH	Federación Internacional de Hockey
GDLE	Gran Diccionario de la Lengua Española
RFEH	Real Federación Española de Hockey

## **Tablas**

Tabla 1: Metodología: estructura y fuentes del marco teórico .....	17
Tabla 2: Metodología: estructura del análisis.....	21
Tabla 3: Tabla modelo para el análisis de anglicismos .....	23

## **1. Introducción**

Antes de comenzar con este TFG hemos llevado a cabo una búsqueda documental exhaustiva sobre el ámbito de investigación que nos atañe y podemos afirmar que no existe una investigación previa en el ámbito terminológico acerca del hockey sobre hierba. Por lo tanto, este trabajo de investigación propone trazar las primeras pinceladas. Este TFG centra sus esfuerzos en la presencia de anglicismos en el hockey sobre hierba. El objetivo es realizar un estudio y análisis pormenorizado de la influencia del inglés en la terminología española del hockey sobre hierba. Para ello hemos seleccionado los anglicismos encontrados en los Reglamentos de hockey del año 2019 en español, además de otros anglicismos que se utilizan con frecuencia en la lengua oral en partidos y entrenamientos. Gracias a las experiencias de la autora como jugadora, árbitro y entrenadora y de su formación como traductora, se ha podido llevar a cabo un estudio más elaborado de cómo los usuarios de la terminología del hockey hierba hacen uso de los anglicismos. El presente trabajo de investigación propone como marco de estudio la socioterminología, considerando así al hablante y el uso oral de la terminología como protagonistas de nuestro estudio.

Para alcanzar los objetivos expuestos la estructura de este TFG será la siguiente: primero, se expondrán las razones por las cuales este trabajo es pertinente; segundo, se definirá el marco teórico, el cual tomará forma a través de los apartados de: historia de la terminología del hockey hierba, los anglicismos en el deporte, el anglicismo y sus tipologías, la elaboración de glosarios deportivos, la socioterminología y el estado de la cuestión; tercero se hará referencia a la metodología para exponer la estructura, la disposición y las fuentes utilizadas; cuarto, se expondrá el análisis de los anglicismos escogidos y se terminarán de argumentar las líneas temáticas enumeradas en el marco teórico, todo ello expuesto de acuerdo con el marco definido en la metodología: finalmente, se procederá a indicar cuáles han sido conclusiones del análisis y se propondrán líneas de investigación futuras.

## **2. Finalidad y motivos**

El hockey hierba es un deporte que tiene sus orígenes en el Reino Unido. Sus orígenes anglosajones, la globalización y la expansión del inglés como lengua vehicular han incidido sobre la terminología utilizada hoy en día en España en el campo del hockey hierba. De la globalización y la presencia de anglicismos en la terminología de este

deporte surge una necesidad de poner en marcha un análisis de cómo y por qué encontramos anglicismos no solo en el lenguaje oral sino también en el lenguaje escrito.

La razón para escoger el español, el inglés y el francés, se ha debido a que son las lenguas de estudio de la autora. Aunque el análisis se va a centrar en el español y su influencia del inglés, la investigación de la terminología francesa nos servirá como apoyo, y documento de referencia, a la hora de analizar la fuerte influencia del inglés en este deporte a nivel global. Cabe mencionar que el hockey se practica también en otros países de lengua hispana como Argentina o Chile, pero este trabajo se centrará en el español hablado en España, país donde la autora estudia. Por otro lado, el inglés analizado será el de Reino Unido y el francés de referencia y contraste el de la República Francesa.

El inglés es la lengua oficial de la Federación Internacional de Hockey (FIH) y con la globalización se ha convertido en la lengua vehicular utilizada por los entrenadores internacionales en equipos por todo el mundo. El inglés ejerce una influencia notable sobre las lenguas maternas de los usuarios del hockey hierba. Por tanto, vemos que existen muchos frentes abiertos: origen del hockey, globalización e inglés como lengua vehicular. Todos ellos merecen un estudio en profundidad de la filtración de anglicismos en la terminología española del hockey hierba.

La autora es jugadora de primera división nacional de hockey hierba en España, en el Club de Campo, y en el pasado formó parte de la selección madrileña y la selección española. Además, ha jugado en equipos en los siguientes países: Estados Unidos en la Universidad de Monmouth, en Reino Unido en el Hampstead and Westminster Hockey Club, en Países Bajos en el Zwolle Club, en Portugal en Lisbon Casuals y en Francia en el Club Jean Bouin y en el Club Hockey Caen. También cuenta con cuatro años de experiencia como árbitro de la Federación Madrileña de Hockey y cuatro años de experiencia como entrenadora en el Club de Campo y en el Hampstead and Westminster Hockey Club. Debido a su experiencia deportiva y laboral a nivel internacional, la autora ha desarrollado una inquietud acerca de los anglicismos en el hockey hierba y conoce de cerca las dificultades de comunicación que encuentran los jugadores internacionales con la terminología. Razón por la cual este trabajo tendrá como enfoque principal la terminología social, aplicada a una sociedad globalizada. El análisis de anglicismos y el glosario que se adjunta (véase anexo IV), tienen como finalidad convertirse en herramientas de comprensión y ayuda para todos aquellos que viajan a nivel internacional, por su vinculación con el hockey hierba, y que no ven la necesidad de utilizar el inglés.

El objetivo de este trabajo es, por tanto, un análisis de los anglicismos presentes en hockey hierba usando como base escrita y fuente primaria la traducción de inglés a español y de inglés a francés del Reglamento de hockey de 2019 (véanse anexos I, II y III) y, por ende, la base oral del uso y conocimiento de esta terminología, lo que para la autora es de suma importancia. En lo referente a la base escrita se entrevistará por correo electrónico a Antonio Morales (véase anexo V), traductor de inglés a español del Reglamento de hockey de 2019. Creemos que esta fuente viva será de suma relevancia en nuestra investigación. Por causa de este análisis y el conocimiento de la autora en el campo, se desea proponer un glosario (véase anexo IV) con el fin de reforzar el enfoque socioterminológico de este trabajo.

#### **Este trabajo es pertinente y fundamental porque:**

- da comienzo a la investigación en mayor profundidad de la **influencia del inglés** en deportes minoritarios como el hockey hierba,
- apoya la idea de que la **terminología deportiva** pertenece a sus usuarios y por ello está viva y es dinámica,
- incita a una posterior investigación terminológica que incluya definiciones y proponga un **glosario** más exhaustivo e incluso un diccionario, mejorando así los recursos lingüísticos disponibles.

En este trabajo consideramos que la seriedad de un deporte recae en la fiabilidad de sus instituciones, en el lenguaje utilizado por sus usuarios y en su divulgación en los medios de comunicación. En el caso de hockey, las federaciones todavía tienen un largo trabajo por delante para aunar la terminología utilizada, establecer una guía de estilo y poner a disponibilidad de los usuarios o interesados tanto diccionarios como glosarios.

### **3. Marco Teórico**

El deporte es una actividad practicada por personas para otras personas, lo mismo ocurre con su terminología. La disposición del siguiente apartado tiene como objetivo encaminar el trabajo de investigación. Por ello, comenzaremos indagando en la **historia del hockey hierba** para profundizar en el conocimiento de sus raíces lingüísticas. Veremos que existe una clara relación entre sus orígenes y la **presencia de anglicismos** en castellano. En segundo lugar, ampliaremos nuestro foco de análisis para averiguar qué otros factores influyen en la presencia de anglicismos en la **terminología española del**



**deporte** y más específicamente del hockey hierba. Dedicaremos un apartado a la **definición del anglicismo** y la perspectiva con la que se abordará. En tercer lugar, revisaremos la **creación de glosarios deportivos** para dar paso a nuestro siguiente y último apartado: la **socioterminología**.

En una actividad tan dinámica como suele ser un deporte, el lenguaje está al servicio de sus usuarios, por ello la terminología deportiva debe ser oral, flexible y estar abierta al cambio. Todo ello refleja el enfoque socioterminológico de este modesto trabajo de investigación.

### **3.1. Historia de la terminología del hockey hierba**

La palabra «hockey» viene del francés «*hocquet*» que deriva de la palabra «gancho», «*hoc*» en francés, debido a la forma que tiene el palo de hockey. Sin embargo, aun siendo los orígenes de la palabra franceses, el francés hace uso del anglicismo «hockey» para denominar el deporte. De manera oficial se puede encontrar como «*hoquei*», no obstante, nadie utiliza este término. Lo mismo ocurre en España, el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) incluye «*hockey*» pero en un primer intento de hacer una adaptación ortotipográfica del término al español se propuso el término «jockey». Este término se utilizó durante los albores del hockey hierba en España, dando nombre a uno de los primeros clubes: El «Real Polo-Jockey Club de Barcelona» (GHF, 2020). Hoy en día se conoce como el «Real Club de Polo de Barcelona». Comprobamos así la influencia de inglés en el hockey sobre hierba, conocido también como hockey hierba por su calco sintáctico del inglés «*field hockey*» que carece de preposición. En este trabajo utilizaremos ambos términos indiferentemente.

La creación del hockey hierba adquiere sus orígenes en varios lugares del mundo como Centroamérica, África y el Este de Europa (Plafon, 2020). Sin embargo, no nos detendremos en estos detalles ya que el hockey hierba, como lo conocemos en la actualidad, surge en Inglaterra. Reino Unido instaurará las primaras reglas y normativas en 1866 (Plafon, 2020). A partir de ahí, el hockey se extenderá a otros lugares, llegando a España antes de la segunda Guerra Mundial (RFEH, 2020). En 1923, en España se creará una Asociación nacional para aunar los reglamentos y torneos y, en 1924, participará en la creación de la Federación Internacional de Hockey junto con Austria, Bélgica, Checoslovaquia, Francia y Hungría. A finales de los años 70 la Federación Internacional contaba con 77 miembros (RFEH, 2020).

Las normativas oficiales del hockey hierba se originaron en Reino Unido. En 1866 los ingleses elaborarán el primer reglamento escrito. En 1900 se reunirán con los irlandeses para acordar un reglamento internacional. Esto supondrá el comienzo de las unidades terminológicas del hockey. Son, por tanto, los hablantes de la lengua inglesa quienes darán nombre a los neologismos que aparecen por la práctica del hockey hierba. Este hecho influenciará al hockey a nivel internacional hasta convertirse en el deporte como lo conocemos hoy. Esta influencia afectará, como ya hemos mencionado anteriormente, a la terminología utilizada en España.

### **3.2. Los anglicismos en el deporte**

Una vez revisada la historia del hockey hierba nos disponemos a argumentar cómo o por qué vía llegaron los anglicismos. Según Félix Rodríguez González, experto en filología inglesa de la Universidad de Alicante, «los anglicismos por su naturaleza pertenecen a un registro formal, se originan en campos técnicos y especializados, y tienen como principal vía de transmisión el canal escrito» (2012). De acuerdo con este autor la transmisión de anglicismos tendría su origen el «canal escrito», sin embargo, nosotros abogamos por una influencia bidireccional. Es decir, que el canal oral también es una vía de transmisión de anglicismos. En el caso del campo técnico que nos ocupa, el hockey hierba, el primer canal escrito de transmisión se produce a través de la FIH y su publicación anual de los reglamentos en inglés. Por otro lado, la transmisión por vía oral comenzó a comienzos del siglo XX con los primeros emigrantes ingleses que instauraron el hockey hierba en España. En la actualidad, la globalización permite una movilidad continuada de jugadores, entrenadores y árbitros que utilizan como lengua franca el inglés.

La terminología del hockey hierba se ha ido unificando gracias a las publicaciones de la FIH, sin embargo, el canal oral sigue abierto y cada vez recibimos más influencia del español de Argentina que a su vez se ve influenciado por el inglés de Estados Unidos. Una vez más comprobamos como la lengua está viva y en constante cambio. En la actualidad existe una tendencia bidireccional: la lengua escrita unifica y la lengua oral continúa marcando una fuerte influencia sobre la entrada de anglicismos nuestra lengua. Vemos el caso de «área» término que nombra la zona de tiro delimitada por dos cuartos de círculo, unidos por una línea recta, que rodean la portería. En el Reglamento de hockey de 2019 aparece en muchos casos como «círculo». Este último es un anglicismo que

procede del término «*circle*». Sin embargo, aunque está presente en la lengua escrita, no ha llegado a influenciar la lengua oral, es decir, los usuarios no utilizan el término «círculo» para denominar la zona de tiro. Sino que se refieren a dicha zona como «área». Por otro lado, vemos el caso de «*stick*» que denomina la herramienta de juego: un palo curvo. Este término se utiliza tanto en la lengua oral como escrita aun existiendo un término igualmente utilizado «palo» tanto a nivel oral como escrito. Vemos por tanto como surge una influencia bidireccional. En algunas ocasiones priman los conceptos, anglicismos o no, más utilizados en la lengua oral y en otras ocasiones es la lengua escrita la que prevalece e introduce el término más utilizado.

Visto que tanto la lengua escrita como la hablada abren las puertas a los anglicismos, procederemos a escoger anglicismos tanto de una fuente escrita como de una fuente oral. Por un lado, haremos uso de las traducciones del glosario del Reglamento de hockey de 2019 al español y al francés para ver qué anglicismos se han introducido en el idioma. El uso del Reglamento de 2019 en francés se utilizará para verificar si dichos anglicismos se han extendido también a la lengua francesa. Además, incluiremos cuatro anglicismos que han sido aceptados por cuatro diccionarios de uso de la lengua. Estos últimos son términos que comparte el hockey hierba con otros deportes como el fútbol, como veremos en el párrafo siguiente. Por otro lado, la fuente oral será la experiencia de la propia autora como usuario directo de la terminología del hockey hierba. La autora ha realizado entrevistas informales en los distintos clubes en Reino Unido, Francia y España en los que ha jugado. De dichas entrevistas, hemos elaborado un glosario de términos utilizados en la lengua oral que encontrarán en el Anexo IV. Se trata de una recopilación de términos en español, inglés y francés. En estos dos glosarios encontrarán anglicismos que se han utilizado para el análisis.

La historia del anglicismo en el deporte según Rodríguez González: «los [deportes] que cuentan con más seguidores y más impacto mediático, son de origen anglo-norteamericano» (2012, p.286). No debemos olvidar que dentro de los anglicismos en el hockey hierba encontramos muchos que se comparten con otros deportes de equipo como el fútbol. Como resultado de este fenómeno, ciertos anglicismos, un centenar para ser exactos, se han incluido en diccionarios de la lengua española. Entre ellos, tan solo uno «*caddie*», del golf, se incluye en el DRAE (Diccionario de la Real Academia Española). Términos que vemos en hockey hierba como «*dribbling*», «*penalti*», «*córner*» o «*dóping*» están aceptados en cuatro diccionarios de uso de la lengua española, Diccionario de la

Lengua Española (DGLE), Gran Diccionario de la Lengua Española (GDLE), Diccionario de uso del español actual (CLAVE) y Diccionario del Español Actual (DEA) (Nomdedeu, 2003, pág. 66).

El autor detalla como los anglicismos introducidos a través del fútbol han pasado a formar parte de la lengua oral dada la popularidad de este deporte. Al ser un deporte minoritario, los anglicismos del hockey no han llegado a influir sobre expresiones cotidianas. Sin embargo, el hockey hierba sí que ha bebido de los anglicismos introducidos por el inglés. Sobre todo, de aquellos que hacen referencia a realidades compartidas como puede ser un «*penalti*» o un «*córner*».

El inglés como lengua vehicular a nivel mundial se ha introducido en nuestro idioma a través de muchos campos, no solo el deporte. Como apunta Balteiro, la influencia del inglés en el vocabulario y terminología de la lengua española es innegable (2011, pág. 24). Además, el concepto del «español como lengua intravertida» (Rodríguez González, 2012, pág. 288) nos explica que el español como lengua tiene una tendencia a absorber términos, al igual que otras lenguas como el italiano. Sin embargo, el inglés es una lengua que tiende a crear y a contagiar sus términos a otras lenguas. Si bien en el pasado, durante la dictadura de Franco, el español se mantuvo más «puro»; a partir de los años setenta el español empezó a acoger un gran número de anglicismos. Esto queda muy bien reflejado en el ámbito de la tecnología. Cada día aparecen nuevos aparatos y la lengua inglesa es la primera en darles nombres, es decir, en crear neologismos. Entre los anglicismos morfológica y ortográficamente aceptados, que se utilizan en hockey hierba, encontramos: «driblear», «lifter», «sprintar» y «antidopaje» (Balteiro, 2011, pág. 48).

### **3.3. El anglicismo: concepto, tipologías y perspectiva**

Antes de proseguir con el marco teórico de los anglicismos en el deporte es importante detenerse para definir qué entendemos por anglicismo. Un anglicismo es la entrada de un término inglés en el registro vivo de la lengua española (Prieto, 2020). En este trabajo coincidimos plenamente con esta definición. El anglicismo es anglicismo en el momento en el que los hablantes de la lengua española comienzan a utilizarlo en el «registro vivo» como apunta el autor. No es necesario que el término haya quedado registrado en un diccionario ni que haya sido aceptado por la Real Academia Española de la lengua. Si bien es verdad que para que un anglicismo quede arraigado a la lengua, este tiene que utilizarse en el lenguaje escrito y pasar a formar parte del corpus terminológico

de un campo de especialidad. En muchas ocasiones el anglicismo se presenta a través de textos periodísticos, artículos científicos, la publicidad o la normativas y reglamentos de un deporte como es el caso del estudio que nos acontece. En los campos de estudio en los que existe una necesidad acuciante de neologismos, este es un fenómeno que se presenta con asiduidad. Por ejemplo, en el ámbito tecnológico encontramos anglicismos como *smartphone*.

En el caso del hockey hierba, consideramos que la mayor parte de los anglicismos provienen de una necesidad de denominar nuevos conceptos que no existen en la lengua meta. Es decir, una necesidad de neologismos. Esto se debe a que el hockey proviene de la cultura inglesa. Los ingleses fueron los primeros en crear los conceptos y acuñar un término para definirlo. Por lo tanto, cuando el hockey hierba llegó España ya existía un término para designar a cada uno de los neologismos que traía consigo este nuevo deporte. Una vez en España, los conceptos como un pase con manos separadas que acompaña la bola antes de pasarla, un «*push*», se integraron con la ortotipografía y pronunciación inglesa. La versión inglesa tuvo mayor influencia porque la traducción explicativa era demasiado larga y suponía una dificultad crear un término en castellano para un concepto que no existía hasta el momento y que en inglés se le había acuñado ya una definición y un término. En el análisis revisaremos otros conceptos, como «*bully*», que han vivido el mismo proceso de integración en la lengua española, a través de la necesidad de un neologismo.

Para una mejor comprensión de la historia de los anglicismos y cerrar así este apartado, observemos cómo se han tratado los anglicismos a lo largo de la historia. La lingüista María Jesús Rodríguez Medina de la Universidad de Alicante apunta que: «tradicionalmente, se han tratado los anglicismos desde una perspectiva purista del lenguaje» (2000, pág. 99). Esto ha supuesto que veamos los anglicismos como algo negativo. Sin embargo, este trabajo tiene la intención de analizar los anglicismos, por lo que son, un fenómeno de la lengua, sin entrar en consideraciones subjetivas. «Algunos autores [en 1971] comienzan a ver el inglés como fuente de enriquecimiento lingüístico» (Rodríguez Medina, 2000, pág. 101). Si bien este fue un paso importante para abandonar la postura inicial de la “guerra” contra los anglicismos, tampoco coincidimos con que el anglicismo enriquezca. Nuestro objetivo es tratarlo de forma neutra, de manera que el lector pueda tomar, o no, la postura que considere más oportuna de acuerdo con sus convicciones.

### **3.4. La elaboración de glosarios deportivos**

Con una presencia tan amplia de anglicismos, la autora ve necesario poner a disposición de los usuarios un glosario, pero ¿qué hace falta a la hora de elaborar glosarios deportivos? Como puntualizaron Vinay y Darbelnet en 1995, «es esencial para el traductor entender la situación en la lengua de partida antes de buscar su equivalente en la lengua de llegada». Además, que «la compilación de cualquier glosario implica una amplia investigación teórica y de campo» (Portillo Campos, Paredes Anguas, & Valdéz Hernández, 2013). Sin embargo, al entrevistar al traductor, este negó haber realizado ninguna investigación previa (véase anexo V).

La autora es una persona preparada para realizar esta compilación terminológica ya que cuenta tanto con la experiencia en el campo estudiado en los tres países cuyo idioma se va a analizar. Por otra parte, debido a su formación ha adquirido los conocimientos traductológicos y teóricos necesarios. Sin embargo, consciente de la necesidad de segundas opiniones, como puntualizan Campos et al, (2013), ha llevado a cabo una entrevista al traductor del reglamento y ha realizado diversas entrevistas informales con expertos en el campo del hockey hierba de diferentes nacionalidades. Todo ello con el fin de conocer más a fondo las limitaciones y posibilidades de la terminología del hockey hierba y poder realizar un análisis de anglicismos en hockey hierba lo más fidedigno posible.

El proceso de organización implica estar familiarizado con el campo de traducción elegido y sus subtemas. Los conocimientos y habilidades sobre técnicas y estrategias de traducción son requisito indispensable. El trabajo en equipo con revisores o lectores de la terminología seleccionada enriquece y proporciona confiabilidad. Así mismo, la selección y compilación de términos requieren una inmersión en el uso y práctica de los términos en la vida real y en una inmersión en la literatura de los temas que contiene el glosario. (Portillo Campos, Paredes Anguas, & Valdéz Hernández, 2013)

En línea con la afirmación de Campos, Paredes y Anguas, para realizar un glosario el autor debe sumergirse en el uso real de los términos. Por ello, la autora cree pertinente enfocar este trabajo desde la socioterminología o terminología social. Nuestra intención es reflejar el deporte en su entorno social, como herramienta de interacción. La socioterminología dispone la terminología al alcance de los usuarios de la lengua como una herramienta de comunicación viva y mutante. En el caso de la terminología del hockey hierba esto se cumple por el amplio uso oral. La idea que se vislumbra es la de

ayudar a aquellos que tienen que hacer una transmisión oral y escrita en hockey hierba. Cubriendo así sus necesidades terminológicas. Pretendemos dotar a nuestra investigación de un enfoque social para poder acceder a la terminología adecuada, aquella que vaya acorde con la demanda de sus usuarios y la sociedad. Este enfoque ofrece una visión fundamental, no solo para la recopilación de términos en la lengua oral del glosario, sino también para el análisis de anglicismos que se realizará posteriormente.

### **3.5. La socioterminología o terminología social**

Qué entendemos por socioterminología o terminología social:

Según Wüster, este valor comunicativo constituye el objeto de estudio de otras disciplinas, por tanto, la dimensión comunicativa de los términos no se contempla, ni en lo que respecta a sus aspectos discursivos ni a su proyección gramatical. La unidad terminológica sólo tiene interés en sí misma y desde una única perspectiva: la que le ha conferido la normalización. (Cabré, 1999)

Es decir, que son muchos los factores que influyen sobre un término y su configuración. Por ello, quedarse en el enfoque que propone la terminología tradicional sería, según la autora de este trabajo, un error. La socioterminología propone un enfoque mucho más amplio y realista acerca de las circunstancias en las que existe y evoluciona un término.

Wüster explica que el símbolo, el concepto y el individuo son los tres elementos que interactúan para crear un término, es decir, un término existe en relación con estos tres parámetros (Temmerman, 1997, pág. 52). Sin embargo, como apunta Rita Temmerman, lingüista alemana muy influyente en la definición del enfoque de la terminología social: el potencial creativo en muchas ocasiones no se ignora, sino que simplemente no se tiene en cuenta al hablar de un término (1997, pág. 54). En la terminología social, los hablantes son los responsables de la terminología, pero también los beneficiarios. «Se trata de incluir la terminología en el estudio del uso real de la lengua» (Montero Martínez, 2003). Por lo tanto, tanto en la terminología tradicional como en la socioterminología, existen los tres elementos definidos por Wüster. La aportación de la socioterminología es conceder presencia y una importancia mayor al individuo.

Santos Borbujo, profesor de la Universidad de Salamanca, experto en terminología francesa, afirma que la socioterminología se nutre de muchas otras disciplinas como la sociología, la sociolingüística, la semántica cognoscitiva y la etnografía de la palabra, la

lexicometría, la editología y la semiótica narrativa (2002, pág. 663) esto es importante tenerlo en cuenta para comprender la complejidad que encierra cada término en sus circunstancias y uso. Aunque en este Trabajo de Fin de Grado no nos detendremos a ahondar más en cada una de los detalles que engloban el concepto actual de la socioterminología. No obstante, sí lo haremos más adelante en el análisis. Nos centraremos en los objetivos que engloban este campo. Según Santos Borbujo son tres: «[1] analizar las necesidades y usos según los actores [...] [2] comprender las condiciones y dificultades de los procesos de transmisión [...] ya sea espontánea u oficial; [3] profundizar la evolución de la terminología» (2002, pág. 663).

Por último, cabe mencionar que coincidimos plenamente la afirmación de que «la socioterminología [...] examina el uso real de los anglicismos por parte de los hablantes y su actitud hacia ellos» (Rodríguez Medina, 2000, pág. 107). Razón por la cual hemos decidido escoger este enfoque para nuestro trabajo acerca de los anglicismos en el hockey hierba.

### **3.6. Estado de la cuestión**

Tras realizar un análisis exhaustivo de los anglicismos en la terminología deportiva, no encontramos mención alguna al hockey hierba por tratarse de un deporte minoritario. El hockey hierba comparte anglicismos con deportes como el fútbol, lo que ha facilitado la búsqueda de ejemplos. Sin embargo, el hockey hierba es un deporte olímpico y tiene cada vez más presencia en los medios, por lo que merece nuestra atención.

No se halla en el hockey hierba un glosario exhaustivo de términos que sirva para guía a aquellos participantes en este deporte cada vez más globalizado. El único intento de glosario lo encontramos en el Reglamento de hockey. La terminología del glosario es una traducción casi literal del reglamento en inglés. Esto da lugar a vacíos terminológicos y muchos anglicismos. El traductor de dicho reglamento, Antonio Morales, afirma no contar con un glosario él mismo. Esto refleja con mayor claridad la necesidad de abordar esta temática.

Si bien existe un pequeño glosario en el reglamento, este va dirigido a entrenadores y árbitros y nadie los ha aunado para ponerlos a disposición de los jugadores. Existen también glosarios sueltos o la posibilidad de cambiar de idioma en alguna página de compra de equipación deportiva (por ejemplo: [Flickhockey.com](http://Flickhockey.com)) que incluye complementos de hockey hierba en español, inglés y holandés. Sin embargo, no existe un



lugar, web o institución fiable y de referencia a la que acudir. Por último, ni siquiera la FIH cuenta con una guía de estilo.

Se ha estudiado el fútbol y los anglicismos y cómo afectan, pero no en deportes minoritarios como el hockey. Por ello, hemos escogido hacer un análisis de los anglicismos utilizados en el lenguaje oral y escrito. El vacío se debe a que no hemos podido encontrar ningún experto en el deporte, en lingüística o en terminología que se haya detenido a analizar los anglicismos. Este tema debería abordarse antes de poder realizar un glosario. Por ello, hemos decidido investigar esta rama del conocimiento y enfocarla desde a la luz de la socioterminología.

#### 4. Metodología del trabajo

La metodología de este trabajo se basará en el análisis de diferentes artículos, libros, páginas webs oficiales y medios digitalizados fiables, a través de los cuales obtendremos la información necesaria para la realización de este Trabajo de Fin de Grado. Se dará prioridad a las fuentes primarias que son los reglamentos de hockey hierba de 2019. Los artículos académicos de referencia están redactados tanto en inglés, como en francés y en español. Además, se hará mención a la entrevista por correo electrónico realizada al traductor de dicha normativa al español. Muy a nuestro pesar, no disponemos de tiempo para realizar un análisis exhaustivo de las respuestas ni a realizar una entrevista más larga. Esto podría ser objeto de otra investigación en la que se debería entrevistar a otros expertos como árbitros, trabajadores de las federaciones y entrenadores.

Tabla 1: Metodología del Marco Teórico

Marco Teórico		
Concepto	Fuente	Comentario
Historia del Hockey hierba y su terminología	Plafon. (2020, febrero 18). <i>SlideShare</i> . RFEH. (2020, febrero 18). <i>Historia de los orígenes del hockey</i> . Retrieved from Real Federación Española de Hockey:	Definir y desarrollar la historia del hockey hierba y su introducción en España. Conocer sus orígenes nos ayuda a comprender la terminología que conforma este campo técnico. A

	<p>GHF. (2020, febrero 18). <i>Federación Guipuzcoana de Hockey.</i></p>	<p>través del autor argentino Plafon y la Federación Española y la Federación del País Vasco exploraremos las raíces del hockey y las razones que respaldan la presencia de anglicismos.</p>
<p>El concepto del anglicismo y la presencia de anglicismos en el deporte</p>	<p>Rodríguez Medina, M. J. (2000). El anglicismo en español: revisión crítica del estado de la cuestión. <i>Philologia Hispalensis</i>, 14, 99-112.</p> <p>Prieto, J. (2020, marzo 24). <i>Goduana</i>. Retrieved from Anglicismos: tipos y ejemplos:</p> <p>Rodríguez González, F. (2012). Anglicismos en el mundo del deporte: variación lingüística y sociolingüística. <i>RUA Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante</i>, 285-309.</p> <p>Balteiro, I. (2011). Areassessment of traditional lexicographical tools in the light of new corpora: sports Anglicisms in Spanish. <i>IJES International Journal of English Studies</i>, 11 (2), 23-52.</p> <p>Nomdedeu, A. (2003). La terminología del deporte en los diccionarios generales del</p>	<p>El hockey presenta anglicismos, como muchos otros deportes. El fútbol, por ejemplo, recibe una clara influencia del inglés. El español, como lengua «intravertida», está repleto de anglicismos, por ello no es de extrañar encontrarlos en el ámbito deportivo. Por medio de cada autor exploraremos distintos aspectos característicos de los anglicismos. Con Prieto definiremos el anglicismo, con Rodríguez Medina exploraremos la perspectiva con la que se han tratado los anglicismos a lo largo de su historia en España y con qué perspectiva queremos tratarlo en este trabajo. Finalmente, nos centraremos en la presencia</p>

	<p>español. <i>Universitat Pompeu Fabra</i>, 57-95.</p>	<p>de anglicismos en el deporte a través de las investigaciones de Balteiro, Nomedeu y de Rodríguez González. Esto nos concederá el marco de análisis para los anglicismos escogidos de la terminología del hockey hierba.</p>
<p>Creación de glosarios deportivos</p>	<p>Portillo Campos, V., Paredes Anguas, J. A., &amp; Valdéz Hernández, S. (2013). Metodología para la elaboración de glosarios inglés-español de pesca deportiva. En M. Méndez López, M. Perales Escudero, &amp; A. Peña Aguilar, <i>Temas de lingüística aplicada en universidades mexicanas</i> (pp. 149-158). Ciudad de México: Universidad de Quintana Roo.</p>	<p>Conscientes, por un lado, de la necesidad de un glosario más amplio, que hiciese referencia a la lengua oral. Y, por otro lado, con intención de promover una futura investigación. Proponemos un glosario en el anexo IV.</p>
<p>Socioterminología</p>	<p>Cabré, M. (1999). Terminología y lingüística: la teoría de las puertas. <i>Universitat Pompeu Fabra</i>.</p> <p>Santos Borbujo, A. (2002). Terminología y socioterminología: Écrire, traduire et représenter la fête. <i>Universitat de València</i>, 657-664.</p> <p>Temmerman, R. (1997). Questioning the univocity ideal.</p>	<p>Toda esta investigación está enmarcada e impulsada por la socioterminología. La consideramos la lente a través de la cual debería tratarse la terminología en el deporte. Siendo los usuarios los creadores y protagonistas de la lengua</p>

	<p>The difference between socio-cognitive Terminology and the traditional Terminology. <i>Hermes, Journal of Lingisitics</i>(18), 51-93.</p> <p>Montero Martínez, S. (2003). Estructura conceptual y formalización terminográfica de frasemas en el subdominio de la oncología. <i>Red Iris</i>, 19.</p>	<p>y su evolución. La lengua es un organismo vivo y en constante evolución que está en manos de la sociedad que la crea. Para ello nos apoyaremos en los expertos que definen este campo del conocimiento, entre ellos Cabré, Temmerman, Santos Borbujo y Montero Martínez. En nuestra humilde opinión, es fundamental definir bien la socioterminología para poder entender, no solo el trabajo en sí, sino también la intención con la que está elaborado.</p>
--	--	--

Fuente: elaboración propia.

Como vemos en la Tabla 1 el marco teórico se divide en cuatro filas principales. Cada una de ellas corresponde a un bloque que abrirá las puertas al análisis. En la primera columna aparecen los conceptos, en la segunda las fuentes y autores que sobre los cuales nos hemos basado para nuestro marco teórico. Por cuestiones de espacio hemos obviado los enlaces. El lector encontrará la bibliografía debidamente redactada al final de este trabajo, en la lista de referencias bibliográficas. En último lugar, en la tercera columna, encontramos un comentario que resume la investigación realizada. Este está orientado hacia las líneas de investigación que guían.

Tabla 2: Metodología del análisis de anglicismos

Análisis de Terminología		
Concepto	Término escogido	Fuente(s)
Anglicismos en hockey hierba	« <i>push</i> »	Fuente primaria: Reglamento de hockey Término número 16 del glosario. (RFEH, 2019)
	« <i>stroke</i> »	Experiencia de la autora en el campo. Término 88 del glosario del anexo IV
	« <i>shoot out</i> »	Experiencia de la autora en el campo Término 86 del glosario del anexo IV
	« <i>flick</i> »	Fuente primaria: Reglamento de hockey Término número 17 del glosario. (RFEH, 2019)
	« <i>hit</i> »	Fuente primaria: Reglamento de hockey Término número 15 del glosario. (RFEH, 2019)
	« <i>scoop</i> »	Fuente primaria: Reglamento de hockey Término número 18 del glosario. (RFEH, 2019)
	« <i>tackle</i> »	Fuente primaria: Reglamento de hockey Término número 21 del glosario. (RFEH, 2019)
	« <i>forehand</i> »	Fuente primaria: Reglamento de hockey Término número 19 del glosario. (RFEH, 2019)
	« <i>stick</i> »	Experiencia de la autora en el campo Término 59 del glosario del anexo IV
« <i>bully</i> »	Experiencia de la autora en el campo Término 11 del glosario del anexo IV	
Anglicismos en el deporte	« <i>penalti</i> »	Artículo acerca de los anglicismos en el deporte. (Nomdedeu, 2003, pág. 66)
	« <i>córner</i> »	Artículo acerca de los anglicismos en el deporte. (Nomdedeu, 2003, pág. 66)
	« <i>dribling</i> »	Artículo acerca de los anglicismos en el deporte. (Nomdedeu, 2003, pág. 66)
	« <i>dóping</i> »	Artículo acerca de los anglicismos en el deporte. (Nomdedeu, 2003, pág. 66)

Fuente: elaboración propia

En la Tabla 2 podemos observar cuatro columnas. La primera hace referencia al tipo de anglicismos que vamos a analizar. En la primera sección hemos colocado aquellos anglicismos específicos del hockey hierba y en la segunda aquellos que son comunes a otras modalidades deportivas como el fútbol. En la segunda columna indicaremos el término escogido con la ortotipografía correspondiente dependiendo de si ha sido o no aceptado por el DRAE. En los casos de «córner» y «penalti» que sí están aceptados, se escribirán en redonda. Todos los demás anglicismos irán en cursiva. En la tercera columna indicaremos la fuente. El Reglamento de 2019 y el artículo académico de Nomdedeu como fuentes de anglicismos presentes en la lengua escrita y el glosario del Anexo VI como fuente de aquellos presentes en la lengua oral.

Teníamos que acotar el elenco de anglicismos. Para este fin los criterios que hemos escogido son los siguientes: frecuencia de aparición en los textos (fr./aparición), frecuencia de uso en los partidos (fr./u. partidos), frecuencia en los entrenamientos (fr./u. entreno), categoría gramatical (cat. gram.): esta última categoría quedará dividida en género, número y tipo (tipo, gén., n°), explicación del concepto (explicación), comentario acerca del anglicismo y su tipología (tipo de anglicismo y por qué), si existe el mismo anglicismo en francés (anglicismo en FR). Para ello, elaboraremos una ficha para cada uno de los términos seleccionados. En nuestra opinión consideramos que esto facilitará la comparación entre términos para presentar una posterior conclusión partiendo de la base de lo que hemos hallado. El orden de los anglicismos será el expuesto en la Tabla 2.

No hemos considerado pertinente en este trabajo designar el apartado de «explicación» como «definición» ya que eso supondría un estudio previo de la creación de definiciones y corresponde, por tanto, a otro estudio. Entre paréntesis hemos indicado qué abreviatura corresponde a cada apartado. Las frecuencias de aparición se medirán de la siguiente manera: la frecuencia de aparición en el texto será numérica, corresponderá al número de veces que aparece dicho término en el texto del Reglamento de hockey de 2019 en castellano. No hemos recurrido a ningún programa informático para hacer esta tarea al trabajar únicamente con el reglamento. La frecuencia de uso tanto en partidos como en entrenos se mediará en (alta/meda/baja) de acuerdo con el barómetro personal de la autora que cuenta con experiencia en el campo del conocimiento. Adjuntamos a continuación cómo se visualizaría la ficha de análisis (véase Tabla 3). Por último, detallar que el apartado (n° glosario) corresponde al número en la tabla 4 de los glosarios del Reglamento de hockey o del glosario del Anexo IV.

Tabla 3: Ficha modelo para el análisis de anglicismos

<b>Término/Anglicismo:</b>		<b>Nº glosario:</b>		
<b>Fr./aparición:</b>	<b>Fr./u. entrenos:</b>	<b>Fr./u. partidos:</b>		
<b>Específico de:</b>	<b>Anglicismo en FR:</b>	<b>Cat. Gram.:</b>		
		<b>tipo.</b>	<b>gén.</b>	<b>nº.</b>
<b>Explicación de concepto:</b>	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b>	<b>Comentario:</b>		

Fuente: elaboración propia

## 5. Análisis y discusión

Una vez revisada la procedencia de los anglicismos a través de la historia del hockey hierba en el marco teórico; procedemos a realizar un análisis del glosario para ver qué fenómenos terminológicos existen dentro de los anglicismos. Intentaremos analizar los anglicismos presentes en hockey hierba utilizando los ejemplos del glosario. Para ello, los hemos dividido en fichas, aportando así una parte analítica de manera uniforme. Para la selección de los anglicismos haremos uso, como se especifica en el apartado de metodología: el Reglamento de hockey de 2019 y la terminología destacada por Antonio Nomdedeu, lingüista y terminólogo español, de los anglicismos deportivos integrados por los diccionarios, que se utilizan en hockey hierba. También haremos uso de cuatro anglicismos encontrados en la lengua oral e incluidos en el glosario adjunto en el Anexo IV. De esta manera obtendremos una visión más amplia de aquellos anglicismos provenientes de fuentes escritas, aceptados o no en ciertos diccionarios de uso y oficiales y aquellos provenientes de una fuente oral. Cabe destacar que en hockey hierba el reglamento lo dicta anualmente la FIH. Esta federación ha adoptado como idioma oficial el inglés. Las normativas que llegan a España y Francia son una traducción lo más literal posible de dichas normativas para evitar cualquier matiz diferencial en el juego entre países. Como lo hemos mencionado en otras ocasiones.

La traducción del reglamento, el cual varía cada año, es una traducción técnica. Como tal, necesita de glosarios y guías de estilo que faciliten su comprensión. A modo de ejemplo, detectamos una falta de constancia terminológica en la traducción española

del Reglamento. Mientras en el glosario de términos (véase anexo VII) el término «*circle*» se traduce como «área», a lo largo del texto encontramos en muchas ocasiones el término «círculo» para describir la zona semi circular del campo que delimita desde dónde se puede tirar a portería para marcar un gol. Esta falta de constancia crea confusión para los árbitros que hacen uso del reglamento y le quita fiabilidad a la traducción.

El propio traductor nos informó en la entrevista por correo electrónico el 25 de febrero de 2020 (véase anexo V) que no existen glosarios ni guías de estilo y que por ello no usó ninguna para su traducción. Él es árbitro a nivel internacional y nacional, sin embargo, desconocemos su formación universitaria o si cuenta con formación como traductor. Nuestra propuesta de glosario viene incentivada por dicha falta. Es una recopilación que proviene del conocimiento de la autora y su experiencia en equipos en Madrid, Nueva Jersey, Caen, Lille, Paris, Londres y Lisboa, así como de las entrevistas informales realizadas. Debido a estas experiencias ha podido llegar a conocer a las personas que le han ayudado a limar y concretar los términos para este glosario trilingüe que tiene el español como lema y el inglés y el francés como correspondencias (véase anexo IV).

### **5.1. Análisis de los anglicismos presentes en hockey hierba**

Cada año la FIH publica el nuevo reglamento para la próxima temporada en inglés. Las federaciones de cada país se encargan de traducir y adaptar dichos reglamentos para cada categoría según consideren oportuno. Los países tienen en su interés jugar lo más acorde a las normas internacionales posible en sus ligas nacionales. De esta manera sus selecciones o clubes que jueguen ligas internacionales dispondrán de más oportunidades de ganar en el campo de juego si ya están acostumbrados a la normativa internacional. Quisiéramos destacar que, aun siendo un texto técnico dedicado a expertos como árbitros, jefes de clubes o entrenadores, las definiciones no son precisas. Nosotros no hemos querido abordar las definiciones ya que ello correspondería a otro estudio. Ofreceremos, por tanto, una explicación semántica de los anglicismos escogidos. Con ello esperamos inspirar futuras investigaciones que ofrezcan definiciones más concretas y adaptadas al término.

En el Anexo VII observaremos más de cerca los glosarios dispuestos en los reglamentos publicados por: la FIH (FIH, 2019) (véase anexo I), la Real Federación Española de Hockey (RFEH) (RFEH, 2019) (véase anexo II) y la Federación Francesa de



Hockey (FFH) (FFH, 2019) (véase anexo III). La incorporación del glosario en francés proporcionará un espectro más amplio del alcance internacional de la terminología inglesa. Por último, cabe mencionar que la Tabla 4 (véase anexo VII) se corresponde con el texto de los reglamentos por lo que no comparte las mismas normas ortotipográficas definidas para este trabajo de investigación.

Antes de iniciar el análisis de los anglicismos presentes en el glosario, es relevante realizar un análisis textual del Reglamento de hockey de 2019. El reglamento va dirigido primordialmente a los árbitros y entrenadores expertos en este campo técnico. No va dirigido al público en general. Con ello se comprende mejor el poco rigor lingüístico con el que los términos están definidos. Hemos considerado importante incluir el glosario completo en los tres idiomas con el fin de que nos brinde una visión global de las carencias en cuestión de glosarios y definiciones en este campo del conocimiento. Además, nos permite ver si también existen dichos anglicismos en francés. En cuanto al glosario observamos (véase anexo VII) que no respeta las normas que deberían seguirse para la elaboración de un glosario. Por ejemplo, los términos están escritos en minúscula o mayúscula de forma aleatoria, sin respetar ninguna norma aparente.

En nuestra opinión es importante diferenciar entre aquellos anglicismos que son específicos del hockey hierba y aquellos que están presente es otros deportes. Sin embargo, queríamos hacer el apunte que, a nivel semántico, los términos que comparte el hockey con otros deportes como el fútbol, no coinciden. Es decir, un «penalti», un «córner» o «*driblear*» la bola son ejemplos de términos que no convergen semánticamente entre los distintos deportes en los que se les da uso. Sin embargo, ortotipográficamente sí comparten el anglicismo y, en los rasgos más generales de su semántica, podrían considerarse sinónimos. Es decir, un *penalti* o un *córner* son faltas en ambos deportes y hacer un «*dribling*» es en ambos deportes un movimiento que se realiza en posesión de la bola para regatear a un contrincante.

Si nos referimos ahora a la clasificación dentro de la tipología de los anglicismos, coincidimos con la lingüista Silvia Rodríguez Mediana con que: «las tipologías de los anglicismos son: ortográfico, semántico, léxico y calco semántico» (Rodríguez Medina, 2000, pág. 108). Por ello nos limitaremos a clasificar cada uno de los anglicismos escogidos de acuerdo con esta clasificación. La propuesta es elaborar una ficha técnica para cada término en forma de tabla con el objetivo de llevar a cabo la comparación entre

términos de manera más ordenada. En nuestra opinión, realizar esbozar un análisis uniforme de cada término facilitará su visualización y posterior análisis de resultados.

Como corresponde a esta altura de la investigación, procedemos al análisis de los 14 anglicismos seleccionados:

<b>Término/Anglicismo (1):</b> <i>push</i>		<b>Nº glosario:</b> 16		
<b>Fr./aparición:</b> 6	<b>Fr./u. entrenos:</b> alta	<b>Fr./u. partidos:</b> baja		
<b>Específico de:</b> hockey hierba	<b>Anglicismo en FR:</b> « <i>push</i> »	<b>Cat. Gram.:</b>		
		<b>Tipo.</b>	<b>Gén.</b>	<b>Nº.</b>
		Sust.	Masc.	Sing.
<b>Explicación de concepto:</b> Empujar la bola acompañándola al comienzo del recorrido del pase o tiro para darle impulso y dirección con el palo de hockey mientras sujetamos el palo con las manos separadas.	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b> Ortográfico y semántico. Ya que el español ha mantenido su ortografía, su pronunciación y su significado.	<b>Comentario:</b> Un « <i>push</i> » es un tipo de pase, el más común en hockey hierba. Lo escucharemos en estructuras como «hacer un <i>push</i> » y «dar un pase de <i>push</i> ». Se trata de un anglicismo muy arraigado en la terminología tanto oral como escrita del hockey hierba. No solo en España, sino también en Francia. Como hemos podido comprobar este anglicismo también se utiliza allí aunque en Francia sí existe un equivalente en francés.		

<b>Término/Anglicismo (2):</b> <i>stroke</i>		<b>Nº glosario:</b> 88		
<b>Fr./aparición:</b> 45	<b>Fr./u. entrenos:</b> media	<b>Fr./u. partidos:</b> baja		
<b>Específico de:</b> hockey hierba	<b>Anglicismo en FR:</b> « <i>stroke</i> »	<b>Cat. Gram.:</b>		
		<b>Tipo.</b>	<b>Gén.</b>	<b>Nº.</b>
		Sust.	Masc.	Singl.
<b>Explicación de concepto:</b>	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b>	<b>Comentario:</b>		

<p>Acción provocada por una falta grave en el área que consiste en que un jugador del equipo oponente tratará de meter gol tirando la bola con las manos separadas en el palo, desde un punto situado a aproximadamente siete metros de la portería que está grabado sobre el terreno de juego.</p>	<p>Se trata de un anglicismo semántico y ortográfico. Si bien la pronunciación se ha adaptado al español, la ortografía y el significado se mantienen del inglés.</p>	<p>Un «<i>stroke</i>» es un tipo de falta grave que no ocurre con asiduidad en los partidos. Si bien dependiendo del país cuando hay un empate en un partido oficial podría desempatarse con una prórroga (en Estados Unidos) por «<i>strokes</i>» (en Europa en categorías sénior) o por «<i>shoot outs</i>» (en España en las categorías juvenil y cadete). Encontramos este término en formaciones como «provocar un <i>stroke</i>», «tirar/parar un <i>stroke</i>» o «perder/ganar por <i>strokes</i>». Como vemos encontramos se forma en plural tanto como en singular.</p>
---	---	---

<b>Término/Anglicismo (3):</b> <i>shoot-out</i>		<b>Nº glosario:</b> 86								
<b>Fr./aparición:</b> 1	<b>Fr./u. entrenos:</b> medio	<b>Fr./u. partidos:</b> bajo								
<b>Específico de:</b> hockey hierba	<b>Anglicismo en FR:</b> No procede	<b>Cat. Gram.:</b> <table border="1" data-bbox="946 1301 1437 1408"> <thead> <tr> <th data-bbox="946 1301 1118 1352">Tipo.</th> <th data-bbox="1126 1301 1291 1352">Gén.</th> <th data-bbox="1299 1301 1437 1352">Nº.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="946 1364 1118 1408">Sust.</td> <td data-bbox="1126 1364 1291 1408">Masc.</td> <td data-bbox="1299 1364 1437 1408">Singl.</td> </tr> </tbody> </table>			Tipo.	Gén.	Nº.	Sust.	Masc.	Singl.
Tipo.	Gén.	Nº.								
Sust.	Masc.	Singl.								
<b>Explicación de concepto:</b> <p>Acción utilizada para desempatar un partido oficial. Dependiendo del país esta acción se aplica o no. La acción consiste en un uno contra uno. Un jugador tomará la bola desde línea veintidós y tendrá ocho segundos (la</p>	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b> <p>Ortográfico y semántico. Ya que el español ha mantenido su ortografía, incluyendo el guion, su pronunciación y su significado.</p>	<b>Comentario:</b> <p>Un «<i>shoot-out</i>» sirve para desempatar partidos. Podemos encontrar este término en frases como «desempatar por <i>shoot-outs</i>», «perder/ganar por <i>shoot-outs</i>» o «tirar un <i>shoot-out</i>». Encontramos la palabra tanto en singular como en plural. En el Reglamento de 2019 aparece en plural y ortotipográficamente idéntica al inglés.</p>								

distancia y el tiempo varían según la categoría) para meter gol contra un portero.		
--	--	--

<b>Término/Anglicismo (4):</b> <i>flick</i>		<b>Nº glosario:</b> 17		
<b>Fr./aparición:</b> 7	<b>Fr./u. entrenos:</b> alta	<b>Fr./u. partidos:</b> media		
<b>Específico de:</b> hockey hierba	<b>Anglicismo en FR:</b> « <i>flick</i> »	<b>Cat. Gram.:</b>		
		<b>Tipo.</b>	<b>Gén.</b>	<b>Nº.</b>
		Sust.	Masc.	Singl.
<b>Explicación de concepto:</b> Tipo de pase que consiste en la elevación de la bola con el palo. Este tipo de pase se caracteriza por la gran altura y distancia que recorre. Hay « <i>flicks</i> » que recorren más de la mitad del campo.	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b> Ortográfico y semántico. Ya que el español ha mantenido su ortografía, su pronunciación y su significado.	<b>Comentario:</b> Un « <i>flick</i> » suele realizarse por un defensa para zafarse de la presión de los delanteros oponentes. Un oponente tendrá prioridad a la hora de parar este tipo de tiro, siempre y cuando tenga cogida la posición. Encontraremos este anglicismo en frase como «hacer un <i>flick</i> » o «un pase de <i>flick</i> ». En contadas ocasiones este tipo de pase puede verse como tipo de tiro a portería en <i>shoot-outs</i> .		

<b>Término/Anglicismo (5):</b> <i>hit</i>		<b>Nº glosario:</b> 15		
<b>Fr./aparición:</b> 2	<b>Fr./u. entrenos:</b> baja	<b>Fr./u. partidos:</b> baja		
<b>Específico de:</b> hockey hierba	<b>Anglicismo en FR:</b> « <i>shoot</i> »	<b>Cat. Gram.:</b>		
		<b>Tipo.</b>	<b>Gén.</b>	<b>Nº.</b>
		Sust.	Masc.	Singl.
<b>Explicación de concepto:</b>	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b>	<b>Comentario:</b> Un « <i>hit</i> » entendemos que es dar a la bola ya sea con un golpeo o con un		

<p>Como no comprendemos exactamente el porqué del uso de este anglicismo, incluiremos aquí la definición propuesta en el Reglamento: «Golpear o "abofetear" (dar de látigo) a la bola usando un movimiento de balanceo del stick hacia la bola».</p> <p>Consideraremos, por tanto, «<i>hit</i>» como sinónimo de «golpear la bola».</p>	<p>Ortográfico y semántico. Ya que el español ha mantenido su ortografía, su pronunciación y su significado.</p>	<p>látigo (son los otros dos tipos de pases/tiros más comunes después del «<i>push</i>»). No comprendemos la necesidad de incluir la acepción en inglés, cuando en las dos ocasiones que aparece en el texto va acompañado de la traducción en castellano: «golpeo». No es común es uso de «<i>hit</i>» en la lengua oral en España, aunque se entiende como un pase o tiro de la bola sin acompañarla previamente. Por último, en francés también ha llegado un anglicismo para este concepto: «<i>shoot</i>» pero que curiosamente no es el mismo que en español.</p>
---	--	---

Término/Anglicismo (6): <i>scoop</i>		Nº glosario: 18								
<b>Fr./aparición:</b> 7	<b>Fr./u. entrenos:</b> baja	<b>Fr./u. partidos:</b> baja								
<b>Específico de:</b> hockey hierba	<b>Anglicismo en FR:</b> « <i>scoop</i> »	<b>Cat. Gram.:</b> <table border="1" data-bbox="943 1408 1453 1525"> <thead> <tr> <th data-bbox="951 1420 1118 1464">Tipo.</th> <th data-bbox="1126 1420 1289 1464">Gén.</th> <th data-bbox="1297 1420 1445 1464">Nº.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="951 1476 1118 1520">Sust.</td> <td data-bbox="1126 1476 1289 1520">Masc.</td> <td data-bbox="1297 1476 1445 1520">Singl.</td> </tr> </tbody> </table>			Tipo.	Gén.	Nº.	Sust.	Masc.	Singl.
Tipo.	Gén.	Nº.								
Sust.	Masc.	Singl.								
<b>Explicación de concepto:</b> Elevación de la bola muy por encima de la altura de los jugadores para realizar un pase, un tiro o un regate.	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b> Ortográfico y semántico. Ya que el español ha mantenido su ortografía, su pronunciación y su significado.	<b>Comentario:</b> Un « <i>scoop</i> » y un « <i>flick</i> » aparecen como sinónimos en los Reglamentos en los tres idiomas. Sin embargo, en ocasiones algunos hablantes hacen la diferenciación indicando que un <i>scoop</i> es un gesto técnico diferente apodado «cucharita» que implica un pase o tiro de menor distancia, lo que en fútbol se								

		conocería como una «vaselina». La palabra « <i>scoop</i> » no es común en el uso oral. Encontramos otros términos como « <i>liftar</i> la bola» o «hacer un <i>flick</i> ».
--	--	---

Término/Anglicismo (7): <i>tackle</i>		Nº glosario: 21		
<b>Fr./aparición:</b> 2	<b>Fr./u. entrenos:</b> baja	<b>Fr./u. partidos:</b> baja		
<b>Específico de:</b> hockey hierba	<b>Anglicismo en FR:</b> « <i>tacle</i> »	<b>Cat. Gram.:</b>		
		<b>Tipo.</b>	<b>Gén.</b>	<b>Nº.</b>
		Sust.	Masc.	Singl.
<b>Explicación de concepto:</b> En el reglamento se define como «una acción para hacer que un contrario deje de tener la posesión de la bola» (RFEH, 2019). Nosotros añadimos que es una acción física que hace uso del cuerpo contra el cuerpo del oponente y que provoca una falta.	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b> Ortográfico y semántico. Ya que el español ha mantenido su ortografía y su significado. Su pronunciación varía según el conocimiento del hablante de la lengua inglesa.	<b>Comentario:</b> Un « <i>tacle</i> ». Este término aparece siempre acompañado de su traducción « <i>entrada</i> ». Por lo que «hacer un <i>tackle</i> » o «hacer una <i>entrada</i> » funcionarían como sinónimos. En la lengua oral escuchamos poco « <i>tackle</i> » o « <i>entrada</i> ». El hockey hierba no permite las entradas entre jugadores ya que se consideran falta. Aunque hemos considerado este anglicismo como propio del hockey hierba habría que investigar si en otros deportes de contacto como el rugby se utiliza « <i>tackle</i> » y « <i>placar</i> » con la misma asiduidad. Por último, en francés el anglicismo si ha sufrido una modificación ortográfica como podemos ver en el centro de la tabla.		

<b>Término/Anglicismo (8):</b> <i>forehand</i>		<b>Nº glosario:</b> 19
<b>Fr./aparición:</b> 2	<b>Fr./u. entrenos:</b> baja	<b>Fr./u. partidos:</b> baja
<b>Específico de:</b> Hockey hierba	<b>Anglicismo en FR:</b> No procede	<b>Cat. Gram.:</b> Sintagma nominal
<b>Explicación de concepto:</b> Colocación de los brazos en la sujeción del palo en el lado derecho del cuerpo para conducir la bola hacia delante sin despegarla del palo.	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b> Ortográfico y semántico. Ya que el español ha mantenido su ortografía y su significado.	<b>Comentario:</b> Nos encontramos ante la misma situación que « <i>hit</i> » (véase término (5)). Este anglicismo tan solo está presente en la lengua escrita. La autora nunca lo ha escuchado en la lengua oral en España.

<b>Término/Anglicismo (9):</b> <i>stick</i>		<b>Nº glosario:</b> 59						
<b>Fr./aparición:</b> 85	<b>Fr./u. entrenos:</b> alta	<b>Fr./u. partidos:</b> alta						
<b>Específico de:</b> hockey hierba	<b>Anglicismo en FR:</b> « <i>stick</i> »	<b>Cat. Gram.:</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Tipo.</th> <th>Gén.</th> <th>Nº.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sust.</td> <td>Masc.</td> <td>Sing.</td> </tr> </tbody> </table>	Tipo.	Gén.	Nº.	Sust.	Masc.	Sing.
Tipo.	Gén.	Nº.						
Sust.	Masc.	Sing.						
<b>Explicación de concepto:</b> Herramienta de juego del hockey hierba. Se trata de un palo que le llega al jugador hasta el ombligo. Con una curva al final. El palo se divide en mango, pala y curva. Se caracteriza por ser ovalado por fuera y plano	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b> Ortográfico y semántico. Ya que el español ha mantenido su ortografía, su significado y su pronunciación.	<b>Comentario:</b> El término « <i>stick</i> » se utiliza tan de manera tan habitual como el término en español «palo». Se trata de un anglicismo que añade un sinónimo puro a nuestra lengua ofreciendo al hablante la posibilidad de escoger indiferentemente para hacer referencia al mismo concepto. Lo encontramos en frase como: «coge tu <i>stick</i> » o «ha protegido la bola con el <i>stick</i> ».						

por dentro, ya que la parte de dentro es la única que se puede utilizar para dar a la bola.		
---	--	--

<b>Término/Anglicismo (10): <i>bully</i></b>		<b>Nº glosario: 11</b>
<b>Fr./aparición:</b> 6	<b>Fr./u. entrenos:</b> alta	<b>Fr./u. partidos:</b> baja
<b>Específico de:</b> hockey hierba	<b>Anglicismo en FR:</b> « <i>bully</i> »	<b>Cat. Gram.:</b> No procede: es un anglicismo que ha arrastrado la estructura del inglés. Nunca lo escucharíamos con un artículo ni tampoco se considera un verbo. Funciona como el nombre propio de un lugar, pero hace referencia a una acción.
<b>Explicación de concepto:</b> Tras una falta de igual calibre por parte de ambos equipos a la vez, esta acción se utiliza para desempatar la bola a cualquier altura del campo de juego. Se colocan dos jugadores oponentes frente a frente y colocan sus palos pala contra pala apoyados en el suelo y con la bola en medio. Al silbido del árbitro los jugadores deben tocar	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b> Ortográfico, sintáctico y semántico. Ya que el español ha mantenido su ortografía, su significado, su pronunciación e incluso ha arrastrado consigo su estructura en la frase.	<b>Comentario:</b> Nos encontramos ante un anglicismo que entró en la lengua española como neologismo. Define un concepto específico del hockey que no existía en la lengua española antes y no existe un término en español tampoco. Encontramos este término en expresiones como: «hacer <i>bully</i> », «se desempatará la bola con <i>bully</i> » y «el árbitro ordenó <i>bully</i> ».



coordinadamente el suelo y el palo del contrincante tres veces antes de poder proceder a robar la bola.		
---	--	--

<b>Término/Anglicismo (11): <i>penalti</i></b>		<b>Nº glosario: no procede</b>		
<b>Fr./aparición:</b> 106	<b>Fr./u. entrenos:</b> alta	<b>Fr./u. partidos:</b> alta		
<b>Específico de:</b> deporte	<b>Anglicismo en FR:</b> «pénalty»	<b>Cat. Gram.:</b>		
		<b>Tipo.</b>	<b>Gén.</b>	<b>Nº.</b>
		Sust.	Masc.	Sing.
<b>Explicación de concepto:</b> Un jugador del equipo atacante se coloca en línea de fondo sobre la línea de saque, y unos 5 jugadores, según la preferencia del equipo, se colocan alrededor de la línea de área para recibir la bola, meterla en el área y tratar de meter gol. El equipo defensor tiene derecho de hasta cuatro jugadores y un portero que se colocarán dentro de la portería y tan solo podrán salir a defender cuando la bola esté puesta en juego.	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b> El término ha mantenido su significado, pero ha sufrido variaciones ortotipográficas.	<b>Comentario:</b> Penalti o <i>penalty</i> . Existen cambios ortotipográficos en los anglicismos adaptados. En hockey lo encontramos escrito como: «penalti», así lo acepta el DRAE. Que lo define como una falta realizada dentro del área. Encontramos los penalti córners y los penalti <i>strokes</i> . Sin embargo, cuando hablamos de penalti a secas en hockey se está haciendo referencia al penalti córner. Dentro de una frase lo encontramos como: «ha sido penalti», «la defensa provocó un penalti en contra», «tirar en un penalti» o «la portera paró el penalti».		

<b>Término/Anglicismo (12):</b> córner		<b>Nº glosario:</b> no procede		
<b>Fr./aparición:</b> 59	<b>Fr./u. entrenos:</b> alta	<b>Fr./u. partidos:</b> alta		
<b>Específico de:</b> deporte	<b>Anglicismo en FR:</b> «corner»	<b>Cat. Gram.:</b>		
		<b>Tipo.</b>	<b>Gén.</b>	<b>Nº.</b>
		Sust.	Masc.	Sing.
<b>Explicación de concepto:</b> Saque de bola desde la línea 22 por el equipo atacante a causa de la salida de la bola por la línea de fondo de la mano del equipo defensor.	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b> Semántico. Si bien sigue manteniendo la base ortotipográfica, este ha sufrido una adaptación con la inclusión de la tilde.	<b>Comentario:</b> En cuanto a la ortografía, «córner» aparece en el Reglamento tanto con tilde como sin ella. En el DRAE aparece con tilde ayudándolo a mantener la acentuación inglesa y adaptar su pronunciación en español. Encontramos este término en frases como: «ha sido córner» o «el jugador sacó el córner».		

<b>Término/Anglicismo (13):</b> dribling		<b>Nº glosario:</b> no procede		
<b>Fr./aparición:</b> No procede	<b>Fr./u. entrenos:</b> baja	<b>Fr./u. partidos:</b> baja		
<b>Específico de:</b> deporte	<b>Anglicismo en FR:</b> «dribling»	<b>Cat. Gram.:</b>		
		<b>Tipo.</b>	<b>Gén.</b>	<b>Nº.</b>
		Sust.	Masc.	Sing.
<b>Explicación de concepto:</b> Conducción de la bola con el derecho y el revés del palo para regatear a un contrario.	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b> Semántico. Si bien sigue manteniendo la base ortotipográfica, este ha sufrido una adaptación con supresión de una de sus «b».	<b>Comentario:</b> Anglicismo encontrado tanto en francés como en castellano. Cuya traducción literal existe en español: regate, finta y derecho y revés. También existe un sinónimo en francés: <i>conduction indienne</i> . No es habitual su uso en la lengua oral sino es de la mano de algún entrenador de		

		procedencia argentina. Por ejemplo: «hagan un dribling alrededor de los conos»
--	--	---

<b>Término/Anglicismo (14):</b> dopping		<b>Nº glosario:</b> no procede		
<b>Fr./aparición:</b> No procede	<b>Fr./u. entrenos:</b> baja	<b>Fr./u. partidos:</b> baja		
<b>Específico de:</b> deporte	<b>Anglicismo en FR:</b> no procede	<b>Cat. Gram.:</b>		
		<b>Tipo.</b> Sust. o vb.	<b>Gén.</b> Masc.	<b>Nº.</b> No cont.
<b>Explicación de concepto:</b> Prueba para comprobar que un jugador no está bajo los efectos de ninguna droga prohibida por la federación a la hora de practicar un deporte.	<b>Tipo de anglicismo y por qué:</b> Semántico. Si bien sigue manteniendo la base ortotipográfica, este ha sufrido una adaptación con la inclusión de la tilde para mantener la pronunciación inglesa.	<b>Comentario:</b> Este término se ve cada vez más a menudo en la alta competición. Las federaciones cuentan hoy en día con más información y tratan de imponer pruebas aleatorias en sus jugadores para evitar trampas. Lo encontramos en frases como: «El dopping» o «las pruebas de dopping».		

A continuación, un resumen de las tendencias que hemos comprobado en el análisis de los 14 anglicismos dispuestos en las fichas. Comprobamos que los anglicismos o bien se utilizan de manera frecuente o directamente no se utilizan en la lengua oral. La frecuencia de uso en partidos y entrenamientos no siempre coincide con la frecuencia de aparición en el Reglamento. Esto se debe a que el reglamento se centra en la normativa, sin embargo, en los entrenamientos y partidos no se habla normalmente de normativa. Dedicaremos un apartado más adelante acerca de las estrategias de traducción y cómo esto afecta a la presencia de anglicismos en la lengua escrita. Por último, cabe recalcar que aquellos anglicismos seleccionados del Anexo IV pertenecen a la lengua oral, por lo tanto, era de esperar que su frecuencia de uso en partidos y entrenamientos fuera mayor.

El apartado de frecuencia era fundamental para poner de manifiesto las variaciones entre el uso escrito y el oral.

Destacamos que los términos comunes a otros deportes y que se han introducido a través del fútbol como «dribling», no son de uso oral habitual en el hockey. Incluso, términos solo de hockey como «*forehand*» que se han introducido a través de la lengua escrita de las normativas no han tenido mucho éxito en la lengua oral. El uso de un término y otro parece ser aleatorio, aunque en nuestra humilde opinión consideramos que la traducción literal del reglamento ha podido influir en la presencia de anglicismos que no existirían en la lengua oral de otro modo. Vemos por ejemplo que términos que ya tienen una denominación en español como «palo» cuentan con un sinónimo como «*stick*». Concluimos que salvo en casos excepcionales como este último los anglicismos surgen por una necesidad de neologismo. Es decir, cuando el español no contaba ya previamente con una denominación asignada, por consiguiente, un término acuñado.

En lo relativo a la tipología de los anglicismos, observamos que: en su mayor parte son semánticos y ortotipográficos. Es decir, el español mantiene la ortografía, la pronunciación y el significado de las palabras provenientes del inglés sin proceder a mayores cambios. Además, estos anglicismos son todos sustantivos masculinos. Consideramos una cuestión de futura investigación indagar en por qué, cuando en inglés las palabras no tienen género.

## **5.2. La socioterminología como enfoque en la terminología del hockey hierba**

¿Por qué hemos creído conveniente introducir la socioterminología en un análisis de anglicismos en el deporte? ¿Qué nos aporta la socioterminología en este trabajo de investigación? Como bien explicamos en el marco teórico «la socioterminología [...] examina el uso real de los anglicismos por parte de ellos hablantes y su actitud hacia ellos» (Rodríguez Medina, 2000, pág. 107). Por ello, consideramos que este enfoque ha sido el más acertado para nuestro análisis. Como apunta la lingüista alemana, la observación humana está determinada por las posibilidades y restricciones del cuerpo humano y está condicionada por la cultura (Temmerman, 1997, pág. 56). Esto es de gran importancia a la hora de analizar el lenguaje, ya que este se encuentra sesgado por sus hablantes. Lo hemos podido observar en el caso de conceptos como «*bully*» que es un neologismo que no cuenta con un equivalente en castellano. Podríamos argumentar

que el español se ha visto acotado por su cultura ya que no existía el hockey hierba en España antes de que llegase de Reino Unido. Al final, la terminología y los términos que la componen no son objetivos. El lenguaje es el medio por el cual el ser humano expresa su perspectiva, su enfoque, su visión del mundo (Temmerman, 1997, pág. 56).

En nuestra opinión la socioterminología permite, por un lado, explicar mejor cómo se articulan las unidades terminológicas, que son los ladrillos de la lengua. Por otro lado, pone a los hablantes a la cabeza de la creación terminológica para crear un lenguaje que esté al servicio de los hablantes y no que los hablantes estén al servicio del lenguaje, lo cual sería contradictorio. Sin embargo, por otra parte, es cierto que, al tratarse de un campo técnico, en muchos casos, las palabras pertenecen a un grupo de unidades terminológicas que sí podrían analizarse a través de la terminología tradicional, es decir, sin tener en cuenta al ser humano como creador de perspectiva limitada. Pero que la terminología tradicional pueda explicar su formación o descripción no implica que estos términos no deban estar al servicio de los usuarios.

Como mencionamos anteriormente en el marco teórico, según Santos Borbujo son tres los objetivos de la socioterminología: «[1] analizar las necesidades y usos según los actores [...] [2] comprender las condiciones y dificultades de los procesos de transmisión [...] ya sea espontánea u oficial; [3] profundizar la evolución de la terminología» (2002, pág. 663). Nosotros trataremos de adaptar estos objetivos al campo terminológico del hockey hierba.

En primer lugar, hemos detectado que las necesidades terminológicas en hockey hierba son muy extensas. Por un lado, para los hablantes en el uso diario como entrenamientos y partidos. Por otro lado, en el aspecto escrito y más formal vemos como se detecta una necesidad acuciante de un glosario formal y una guía de estilo. Por ello, hemos elaborado este trabajo que pretende incentivar posteriores estudios en este campo terminológico.

En segundo lugar, al analizar la historia del hockey hierba y concretar cómo se ha creado su terminología. Tanto a través de la lengua oral como a través de la publicación de los reglamentos que unifican el deporte, llegaremos a comprender de manera más específica las condiciones y dificultades de su transmisión. Esto nos ayuda a comprender también la formación de anglicismos en España y Francia.

Por último, nos hemos adentrado de manera discreta para observar como la terminología, en el caso concreto de los anglicismos, ha evolucionado. Hallamos términos adaptados ortotipográficamente al castellano con el paso de los años. Observamos como el enfoque con el que se analizan y tratan dichos anglicismos ha ido variando a la par. Todo ello nos ayuda a tomar conciencia de que la terminología del hockey hierba está viva y en constante evolución.

Por todo ello y de acuerdo con el lingüista Rodolfo Alpizar, «el término (elemento para la comunicación) y el especialista que lo emplea para emitir o comprender mensajes Científico-técnicos (un hablante, a fin de cuentas) [...] ha de ser una socioterminología» (Santos Borbujo, 2001, pág. 661). Reiteramos que «los conceptos no existen como entidades aisladas e independientes, sino que existen gracias a los textos donde los distintos autores dan testimonio de su forma de entender unas categorías dentro de un determinado Modelo Cognitivo Idealizado, que puede diferir del de otro autor» (Montero Martínez, 2003).

### **5.3. Estrategias en la traducción de textos técnicos: la presencia de calcos**

En nuestra humilde opinión la finalidad de un glosario es ayudar al lector y no confundirle. Por lo que términos como «zona de línea 23», el número 12 (véase anexo VII), no se corresponden con el concepto al que se hace referencia. En el hockey hierba todo el mundo conoce la línea como «línea 22», la cifra 23 hace referencia a las yardas que hay entre la línea de fondo y la línea que divide el primer cuarto del campo. Sin embargo, la cifra 22 hace referencia al número de metros. Consideramos que el traductor no ha buscado el equivalente, sino que ha optado por el término más literal. En nuestra opinión, en la traducción técnica deportiva, la estrategia de traducción literal suele ser preferible para no alejarse lo más mínimo de las directrices descritas en el original. Sin embargo, un sustantivo que hace referencia a una parte fundamental del juego es imprescindible que se denomine por su nombre en la lengua meta. Nuestro argumento se aproxima a los preceptos de la terminología social. El lenguaje es de los usuarios para los usuarios. No tiene ningún sentido confundirlos y menos cuando se trata de las reglas del juego.

Prosigamos ahora con el término “círculo”, cuando en el glosario se ha traducido como “área”. Si bien el término «área» se utiliza 35 veces y el término «círculo» 20, podemos ver un ejemplo claro en el Reglamento:

«a) por una falta de un defensor en el **área** que evite la probable consecución de un gol.

*Si la bola golpea una pieza del equipo que está en el **círculo** y se evita un probable gol, se puede otorgar un penalti stroke» (RFEH, 2019, pág. 29)*

En el ejemplo aquí expuesto vemos que se da la norma con la palabra «área» y el ejemplo con la palabra «círculo». Esto crea confusión ya que ambas hacen referencia a la misma zona del campo, existe una falta de unidad terminológica. Según el traductor, se debe a que en algunos casos «círculo» define con mayor exactitud y claridad la acción (véase anexo V). Sin embargo, ambos términos se utilizan erróneamente como sinónimos. En inglés área se traduce por «*circle*» que en su acepción más común se entiende como figura geométrica y se corresponde al término «círculo» en español, sin embargo, esta no se corresponde al significado que tiene «*circle*» en hockey hierba. En el ámbito del hockey hierba nadie designa el «área» como «círculo». Una vez más nos encontramos ante una traducción literal que lleva al lector y al usuario del reglamento a una confusión. El resultado es la entrada de un nuevo anglicismo en nuestra lengua innecesario ya que el español ya cuenta con un término para denominar dicho concepto.

Si bien el análisis de las estrategias de traducción del reglamento corresponde a una investigación diferente, queríamos hacer referencia a la presencia de calcos, la introducción de anglicismos por medio de la traducción literal y la falta de coherencia terminológica en la traducción. Nuestra intención es incentivar, en un futuro, un estudio más concienzudo en este aspecto.

## **6. Conclusiones y propuestas**

Este trabajo de investigación tenía como primer objetivo revisar la presencia de anglicismos en el hockey hierba y observar su uso oral y su uso escrito. Para ello se ha llevado a cabo una investigación de su historia como deporte y su llegada a España. Se ha comprobado que la procedencia del deporte y las primeras normativas escritas de Reino Unido han favorecido a la presencia de anglicismos en español. Además, la FIH tiene como idioma oficial el inglés lo que ha potenciado la presencia de anglicismos también en otros idiomas como es el caso del francés.

En segundo lugar, se lleva a cabo una investigación acerca de la presencia de anglicismos en el deporte, en especial en el fútbol. Dibujando un paralelismo entre el hockey y el fútbol tanto en la influencia recibida del inglés como en los anglicismos que comparten. Ambas reflejan un fenómeno global que se debe a que el inglés es la lengua vehicular en la actualidad. Además, a través de este análisis hemos encontrado áreas que no se han estudiado dentro de la terminología del hockey hierba y cómo se lleva a cabo la elaboración de glosarios deportivos de la mano de Portillo Campos, V., Paredes Anguas, J. A., & Valdéz Hernández, S de la Universidad de Quintana Roo.

En tercer lugar, enmarcamos nuestro análisis desde la perspectiva de la socioterminología, comprendida como un enfoque más social y dinámico hacia la formación de términos que definen los terminólogos Wüster y Temmerman. Daremos y salto y apostamos por dejar atrás la terminología tradicional para poder hacer mayor énfasis en el lenguaje oral y cómo este ha influenciado la presencia de anglicismos en el hockey hierba. En relación con la terminología social mencionamos cómo la terminología del deporte está viva, va cambiando en función del público y de la sociedad, es decir, de sus usuarios y sus necesidades. A modo de ejemplo, el término «hockey hierba» hace referencia a lo que se conoce formalmente como «hockey sobre hierba». Este fenómeno de desteterminologización es frecuente en el ámbito deportivo ya que le confiere viveza, rapidez y espontaneidad al lenguaje quedándose pegado en cierta manera a la sintaxis de la lengua inglesa: «*field hockey*».

Para el análisis de anglicismos se llevó a cabo una investigación bibliográfica y de campo. Por un lado, tomamos los anglicismos deportivos destacados por el lingüista Nomdedeu que estaban presentes tanto en hockey hierba como en otros deportes, obteniendo 4 anglicismos: «penalti», «córner», «*dribling*» y «*dóping*». Por otro lado, escogimos el apartado del glosario del Reglamento de hockey hierba de 2019 en inglés, español y francés para corroborar la presencia de anglicismos en los glosarios propuestos en dichos documentos. Un total de 6 anglicismos fueron seleccionados y analizados: «*push*», «*flick*», «*hit*», «*scoop*», «*tackle*» y «*forehand*». Por último, para completar el análisis con aquellos anglicismos transmitidos por el lenguaje oral, la autora, experta en el campo de estudio del hockey hierba como jugadora, entrenadora y árbitro, elaboró un glosario (véase anexo IV) junto con otros jugadores, árbitros y entrenadores de España, Argentina, Holanda, Francia y Reino Unido mencionados en los agradecimientos. Se escogieron un total de 4 términos: «*stroke*», «*shoot-out*», «*stick*» y «*bully*».



Para su análisis se clasificaron en unas fichas técnicas que compartían los siguientes campos: presencia de ese anglicismo en francés; tipo de anglicismo; explicación del término; frecuencia de aparición en el Reglamento de 2019, en los entrenamientos y en los partidos; determinar si el término es específico del hockey hierba y finalmente la categoría gramatical. De este análisis se concluyó lo que presentamos a continuación: la frecuencia de uso en el ámbito escrito y oral era muy similar y variaba con cada término y que, por tanto, ambos son fuente de anglicismos; la presencia de la mayor parte de los anglicismos en francés nos hizo afirmar el gran alcance del inglés como lengua vehicular a escala internacional; por último, la tipología de los anglicismos tanto ortográfica como semántica refleja que la necesidad de neologismos en el campo se ha visto cubierta por el inglés. De este análisis, así como de la entrevista realizada al traductor del Reglamento de hockey de 2019 hemos constado vacíos en la investigación de este campo tales como las estrategias de traducción en textos técnicos deportivos y la falta de definiciones oficiales y precisas para los términos del hockey hierba.

Concluimos que aún queda mucho que investigar con respecto a la terminología del hockey hierba y esperamos que nuestra recopilación y análisis sirva para abrir camino a futuras investigaciones. Procedemos a hacer algunas propuestas para las futuras líneas de investigación.

## 6.1. Propuestas

El hockey hierba es un deporte olímpico, aunque sea un deporte minoritario, que cada vez recibe más atención en los medios. Por ello hacemos las siguientes propuestas de investigación:

Analizar las variaciones terminológicas en hockey hierba (sobre césped) entre el **español de España y el español de Argentina**. ¿Cuáles son las tendencias? ¿Podemos ver una mayor influencia del inglés americano en Argentina y del inglés británico en España? ¿Podría el español de Argentina ayudar a dar la propuesta de neologismos y reducir la presencia de anglicismos?

En relación con los **glosarios deportivos** existe un gran vacío en hockey hierba. Nuestra propuesta de glosario (véase Anexo IV) resulta insuficiente ante la necesidad que precisa la comunidad del hockey hierba. El glosario podría ampliarse considerablemente incluyendo imágenes y vídeos para facilitar el buen uso de cada término. Proponemos que este glosario se realice desde la socioterminología, situando en el centro a sus

usuarios. Además, debería ponerse a disposición de todos, tanto jugadores como seguidores de este deporte en las páginas *webs* oficiales de todas las federaciones. Urge la creación de un glosario que unifique la terminología y la creación de una guía de estilo.

Sería interesante en el futuro hacer un **análisis comparativo de las traducciones** del inglés al español y del inglés al francés que se han realizado para el reglamento de hockey hierba. Con la mención de las estrategias de traducción y la entrevista al traductor proponemos una futura investigación. ¿Cuáles son las estrategias más habituales? ¿Se podría mejorar la traducción? ¿Cómo podría influir una perspectiva socioterminológica a la traducción del reglamento?

Por últimos proponemos un estudio terminológico en profundidad con definiciones de cada uno de los términos que son específicos del hockey hierba. Definiendo así el corpus de la terminología del hockey hierba para crear un **diccionario**. ¿Primarían los términos utilizados en la lengua oral o aquellos utilizados por los expertos en el ámbito escrito?

## Referencias bibliográficas

### Fuentes primarias:

FIH. (2019, julio 1). *Fédération Française du Hockey. Règles du Jeu Hockey sur Gazon Explications inclusés*. Recuperado de <https://www.ffhockey.org/regles-du-jeu/488-gazon-regles-jeu-edition-2017-2018-ffh/file.html>

FFH. (2019, January 1). International Hockey Federation. *Rules of Hockey Including Explanations*. Recuperado de <http://fih.ch/media/13164482/fih-rules-of-hockey-2019-final-website-11112019-typo-edits.pdf>

RFEH. (2019, enero 1). Real Federación Española de Hockey. *Reglamento de hockey Reglas de hockey incluyendo explicaciones*. Recuperado de <https://www.rfeh.es/rfehbackend/normativas/4359dc7466c78678f6945d9002a79787.pdf>

### Fuentes secundarias:

Balteiro, I. (2011). *Assessment of traditional lexicographical tools in the light of new corpora: sports Anglicisms in Spanish*. IJES International Journal of English Studies, 11 (2), 23-52. Recuperado de <https://revistas.um.es/ijes/article/view/149631/132431>

Cabré, M. (1999). *Terminología y lingüística: la teoría de las puertas*. Universidad Pompeu Fabra. Recuperado de <http://elies.rediris.es/elies16/Cabre.html>

GHF. (2020, febrero 18). Federación Guipuzcoana de Hockey. Historia del Hockey en España. Recuperado de <http://www.fghockey.com/default.aspx?Cod=107&i=1>

Montero Martínez, S. (2003). *Estructura conceptual y formalización terminográfica de frasesmas en el subdominio de la oncología*. Red Iris, vol.19. Recuperado de <http://elies.rediris.es/elies19/cap1322.html>

Nomdedeu, A. (2003). *La terminología del deporte en los diccionarios generales del español*. Universitat Pompeu Fabra, 57-95. Recuperado de [https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/5474/RL\\_9?sequence=1](https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/5474/RL_9?sequence=1)

- Plafon. (2020, febrero 18). SlideShare. Recuperado de Historia del Hockey Hierba:  
[https://www.slideshare.net/plafon?utm\\_campaign=profiletracking&utm\\_medium=sss&utm\\_source=ssslideview](https://www.slideshare.net/plafon?utm_campaign=profiletracking&utm_medium=sss&utm_source=ssslideview)
- Portillo Campos, V., Paredes Anguas, J. A., & Valdéz Hernández, S. (2013). Metodología para la elaboración de glosarios inglés-español de pesca deportiva. En M. Méndez López, M. Perales Escudero, & A. Peña Aguilar, *Temas de lingüística aplicada en universidades mexicanas* (pp. 149-158). Ciudad de México: Universidad de Quintana Roo. Recuperado de  
[https://www.researchgate.net/profile/Kalinka\\_Zarate/publication/270285246\\_Effectiveness\\_of\\_compound\\_focus\\_on\\_form\\_instruction\\_in\\_the\\_learning\\_of\\_English\\_past\\_and\\_present\\_perfect\\_tenses\\_in\\_a\\_foreign\\_language\\_classroom\\_2013/links/54a6e9380cf257a6360aae74.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Kalinka_Zarate/publication/270285246_Effectiveness_of_compound_focus_on_form_instruction_in_the_learning_of_English_past_and_present_perfect_tenses_in_a_foreign_language_classroom_2013/links/54a6e9380cf257a6360aae74.pdf)
- Prieto, J. (2020, marzo 24). Goduana. *Anglicismos: tipos y ejemplos*. Recuperado de  
<https://www.goduana.com/anglicismos-tipos-y-ejemplos/>
- RFEH. (2020, febrero 18). *Historia de los orígenes del hockey*. Real Federación Española de Hockey. Recuperado de <https://www.rfeh.es/historia-rfeh/>
- Rodríguez González, F. (2012). *Anglicismos en el mundo del deporte: variación lingüística y sociolingüística*. RUA Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante, 285-309. Recuperado de  
[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/36000/1/2012\\_Felix-Rodriguez\\_BRAE.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/36000/1/2012_Felix-Rodriguez_BRAE.pdf)
- Rodríguez Medina, M. J. (2000). El anglicismo en español: revisión crítica del estado de la cuestión. *Philologia Hispalensis*, 14, 99-112. Recuperado de  
[http://institucional.us.es/revistas/philologia/14\\_1/art\\_8.pdf](http://institucional.us.es/revistas/philologia/14_1/art_8.pdf)
- Santos Borbujo, A. (2001). Terminología y socioterminología. En E. Real, D. Jiménez, & D. Pujante, *Écrire, traduire et représenter la fête* (pp. 657-664). Salamanca: Universitat de València. Recuperado de  
[https://www.uv.es/~dpujante/PDF/CAP3/A/A\\_Santos.pdf](https://www.uv.es/~dpujante/PDF/CAP3/A/A_Santos.pdf)
- Temmerman, R. (1997). *Questioning the univocity ideal. The difference between socio-cognitive Terminology and the traditional Terminology*. *Hermes, Journal of Linguistics*(18), 51-93. Recuperado de  
<https://tidsskrift.dk/her/article/view/25412/22333>



**Rules of Hockey  
including explanations**

**Effective from 1 January 2019**

Copyright © FIH 2018

The International Hockey Federation  
Rue du Valentin 61  
CH – 1004 Lausanne  
Switzerland

Tel. : + 41 21 641 0606

Fax : + 41 21 641 0607

E-mail: [info@fih.ch](mailto:info@fih.ch)

Internet : [www.fih.ch](http://www.fih.ch)

## **Responsibility and Liability**

Participants in hockey must be aware of the Rules of Hockey and of other information in this publication. They are expected to perform according to the Rules.

Emphasis is placed on safety. Everyone involved in the game must act with consideration for the safety of others.

Relevant national legislation must be observed. Players must ensure that their equipment does not constitute a danger to themselves or to others by virtue of its quality, materials or design.

The International Hockey Federation (FIH) does not accept responsibility for any defects or non-compliance of facilities and is not liable for any consequences resulting from their use. Any verification of facilities or equipment conducted before a match is limited to ensuring an overall appearance of compliance and sporting requirements.

Umpires exercise an important role controlling the game and ensuring fair play.

## **Implementation and Authority**

The Rules of Hockey apply to all hockey players and officials. National Associations have discretion to decide the date of implementation at national level.

The date of implementation for international competition is 1 January 2019.

The Rules are issued by the FIH Rules Committee under the authority of the International Hockey Federation. Copyright is held by the International Hockey Federation.

## **Availability of the Rules**

A copy of the Rules is available on the FIH website [www.fih.ch](http://www.fih.ch) and is also available free to download as an app 'FIH Rules of Hockey'.

## CONTENTS

Introduction .....	4
Terminology .....	9

### PLAYING THE GAME

1	Field of play .....	12
2	Composition of teams .....	13
3	Captains .....	16
4	Players' clothing and equipment .....	16
5	Match and result .....	19
6	Start and re-start the match .....	20
7	Ball outside the field .....	21
8	Method of scoring .....	22
9	Conduct of play: players .....	23
10	Conduct of play: goalkeepers .....	26
11	Conduct of play: umpires .....	26
12	Penalties .....	28
13	Procedures for taking penalties .....	29
14	Personal penalties .....	38

### UMPIRING

1	Objectives .....	40
2	Applying the rules .....	41
3	Umpiring skills .....	43
4	Umpiring signals .....	46

### FIELD AND EQUIPMENT SPECIFICATIONS

1	Field and field equipment .....	49
2	Stick .....	57
3	Ball .....	62
4	Goalkeeper's equipment .....	63
Additional Information Available .....		64

# INTRODUCTION

## THE RULES CYCLE

The Rules in this new publication are effective from 1 January 2019 at international level. National Associations have discretion to decide the date of implementation at national level.

A starting date is specified but not an end date. The International Hockey Federation (FIH) will avoid implementing any major changes to these Rules until after the next Olympic Games. However, in exceptional circumstances FIH retains the right to make changes which will be notified to National Associations and published on the FIH website: [www.fih.ch](http://www.fih.ch).

## RULES REVIEW

The FIH Rules Committee regularly reviews all the Rules of Hockey. It takes account of information and observations from a wide variety of sources including National Hockey Associations, players, coaches, officials, media and spectators together with match and competition reports, video analysis, Rules trials and Tournament Regulations which vary the Rules. Ideas which have already been trialled with the FIH Rules Committee's approval in local or limited circumstances are especially valuable. Rules changes can then be based on practical experience.

## PLAYING RULES IN INTERNATIONAL MATCHES

It is the intention of the Rules and Competitions Committees to try and reduce as far as possible the number of variations to the Rules which occur through Tournament Regulations. These differences have led in the past to some confusion on the part of players, officials, spectators and television audiences.

The Rules of Hockey and FIH Tournament Regulations apply to all International Hockey. The FIH Executive Board has agreed that the same Rules and FIH Tournament Regulations which vary the Rules of Hockey also apply to the top domestic League level of National Association Hockey. This is mandatory at top domestic



League level, unless a National Association wishes to opt out of particular Rules or Regulations which vary the Rules of Hockey by applying to FIH to do so.

The Rules of Hockey apply to all levels of the game, and are effective from 1 January 2019 at International level. It is important to note that National Associations have discretion to decide the date of their implementation at National level. Additionally, National Associations may apply to FIH to opt out of particular Rules at levels below their top domestic Leagues and/or for particular age groups, should they so wish.

This approach helps bring the Rules and Regulations closer together, as well as negating the need for either Mandatory or Non- Mandatory Experimental Rules or Rules trials.

A limited number of variations in the playing conditions through Regulation will continue to exist in top level International matches played at FIH Tournaments. These include the countdown clock for penalty corners, which require additional technical table equipment and resources. Similarly Video Umpire will only be used at FIH Events where the contracted full television coverage and facilities enable a viable system. All other matches must be played in accordance with the Rules of Hockey unless otherwise agreed by FIH after submission by a National Association.

The procedure for National Associations, and Continental Federations, to apply to FIH to opt out of particular Rules or Regulations which vary the Rules of Hockey continues to be available in the respective Workrooms on the FIH website.

## **RULES CHANGES**

FIH has chosen to introduce the match format of four quarters as its standard. In international matches teams have been playing four quarters for some years and it is felt that more uniformity in match formats can be achieved when all match formats are based on a four quarter principle. Like in international matches time is stopped between the awarding of a penalty corner and the taking of that penalty corner. Other than in International matches where this is arranged in the FIH Tournament Regulations, time

is not stopped to celebrate goals as this was introduced primarily for television coverage.

A mandatory experiment is introduced with effect from 1 January 2019 taking out the option for teams to play with a Field Player with Goalkeeping Privileges. Teams have now two options : they either play with a Goalkeeper who wears protective equipment comprising at least headgear, leg guards and kickers and who is also permitted to wear goalkeeping hand protectors and other protective equipment, or they play with Field Players only. Any change between these options should be treated as a substitution.

This mandatory experiment leads to changes in many other Rules as the option to play with a Field Player with Goalkeeping privileges is taken out.

The explanation how to treat free hits for the attacker close to the circle has been changed in Rules 13.2.f. It has now been made clear that players other than the attacker taking the free hit, must be at five metres distance, including when they are in their circle. If the attacker however chooses to take the free hit immediately, then defenders who are inside the circle and within five metres from the ball, may shadow around the inside of the circle as per the explanation of the Rule before 2019.

As in Indoor Hockey a defender may now take a free hit awarded in the circle anywhere inside the circle or up to 15 metres from the back-line in line with the location of the offence, parallel to the side-line.

Rule 13.6 that described the completion of a penalty corner for substitution purposes and for a penalty corner at the end of a period, was deleted. The option that a penalty corner is completed when the ball travels outside the circle for the second time, no longer exists.

The other Rules changes are essentially cosmetic.

Otherwise, all other changes in this edition of the Rules are clarifications of existing Rules. To draw attention to all changes, even these minor points of clarification, a line appears in the margin of any text which has been changed.

## **APPLYING THE RULES**

The FIH Rules Committee continues to be concerned that some Rules are not applied consistently.

Rule 7.4.c: ball intentionally played over the back-line by a defender and no goal is scored. If it is clear that the action is intentional, umpires should not hesitate to award a penalty corner.

Rule 9.10 : players must not approach within 5 metres of an opponent receiving a falling raised ball until it has been received, controlled and is on the ground : where the initial receiver is unclear the side which places the ball in the air must allow the opponent to play the ball.

Rule 9.12: obstruction. Umpires should penalise shielding the ball with the stick more strictly. They should also look out for a tackling player who by pushing or leaning on an opponent causes them to lose possession of the ball.

Rule 13.2.a: ball stationary at a free hit. Umpires are sometimes not strict enough on requiring the ball to be stationary, albeit very briefly, for a free hit especially if it is taken using a self-pass.

## **RULES DEVELOPMENT**

FIH believes our sport is enjoyable to play, officiate in and watch. Nevertheless, FIH will continue to seek ways of making our sport even more enjoyable for all its participants while retaining its unique and attractive characteristics. This enables our sport to develop which is necessary in a world which makes large demands on personal time and in which recreation and sport can contribute to personal wellbeing.

The FIH Rules Committee will therefore continue to welcome suggestions for Rules developments or for clarification of current Rules especially from National Hockey Associations. National Associations are an important primary source of advice and guidance but, if appropriate, Rules suggestions or questions can be sent by email to [info@fih.ch](mailto:info@fih.ch) or to the FIH postal address.

## **MEMBERSHIP OF THE FIH RULES COMMITTEE, 2018 :**

**Chair:** David Collier

**Secretary:** Paula Jenkins

### **Members:**

Shabaz Ahmed Peter Elders

Margaret Hunnaball Katrina Powell

Steve Horgan Ahmed Essmat Youssef

Beth Smith

## TERMINOLOGY

### **Player**

One of the participants in a team.

### **Team**

A team consists of a maximum of sixteen persons composed of a maximum of eleven players on the field and up to five substitutes. *This may be amended by Regulation to a maximum of eighteen players.*

### **Field Player**

One of the participants on the field other than the goalkeeper.

### **Goalkeeper**

One of the participants of each team on the field who wears full protective equipment comprising at least headgear, leg guards and kickers and who is also permitted to wear goalkeeping hand protectors and other protective equipment.

### **Field Player with Goalkeeping Privileges**

One of the participants on the field who does not wear full protective equipment but who has goalkeeping privileges.

**Mandatory Experiment** : it is not allowed to play with a Field Player with Goalkeeping Privileges.

### **Attack (Attacker)**

The team (player) which (who) is trying to score a goal.

### **Defence (Defender)**

The team (player) which (who) is trying to prevent a goal being scored.

### **Back-line**

The shorter (55 metres) perimeter line.

### **Goal-line**

The back-line between the goal-posts.

### **Side-line**

The longer (91.40 metres) perimeter line.

**Circle**

The area enclosed by and including the two quarter circles and the lines joining them at each end of the field opposite the centre of the back-lines.

**23 metres area**

The area enclosed by and including the line across the field 22.90 metres from each back-line, the relevant part of the side-lines, and the back-line.

**Playing the ball: field player**

Stopping, deflecting or moving the ball with the stick.

**Shot at goal**

The action of an attacker attempting to score by playing the ball towards the goal from within the circle.

*The ball may miss the goal but the action is still a "shot at goal" if the player's intention is to score with a shot directed towards the goal.*

**Hit**

Striking or 'slapping' the ball using a swinging movement of the stick towards the ball.

*"Slap" hitting the ball, which involves a long pushing or sweeping movement with the stick before making contact with the ball, is regarded as a hit.*

**Push**

Moving the ball along the ground using a pushing movement of the stick after the stick has been placed in contact or close to the ball. When a push is made, both the ball and the head of the stick are in contact with the ground.

**Flick**

Pushing the ball so that it is raised off the ground.

**Scoop**

Raising the ball off the ground by placing the head of the stick under the ball and using a lifting movement.

**Forehand**

Playing a ball which is to the right of the player in a forwards direction.

**Playing distance**

The distance within which a player is capable of reaching the ball to play it.

**Tackle**

An action to stop an opponent retaining possession of the ball.

**Offence**

An action against an opponent contrary to the Rules which may be penalised by an umpire.

## PLAYING THE GAME

### 1 Field of play

*The information below provides a simplified description of the field of play. Detailed specifications of the field and equipment are provided in a separate section at the end of these Rules.*

- 1.1 The field of play is rectangular, 91.40 metres long and 55.00 metres wide.
- 1.2 Side-lines mark the longer perimeters of the field ; back-lines mark the shorter perimeters of the field.
- 1.3 The goal-lines are the parts of the back-lines between the goal-posts.
- 1.4 A centre-line is marked across the middle of the field.
- 1.5 Lines known as 23 metres lines are marked across the field 22.90 metres from each back-line.
- 1.6 Areas referred to as the circles are marked inside the field around the goals and opposite the centres of the back-lines.
- 1.7 Penalty spots 150 mm in diameter are marked in front of the centre of each goal with the centre of each spot 6.40 metres from the inner edge of the goal-line.
- 1.8 All lines are 75 mm wide and are part of the field of play.
- 1.9 Flag-posts between 1.20 and 1.50 metres in height are placed at each corner of the field.
- 1.10 Goals are positioned outside the field of play at the centre of and touching each back-line. No equipment or items, such as helmets, face masks, hand protectors, towels, water bottles etc. may be placed inside the goals.



## 2 Composition of teams

- 21 A maximum of eleven players from each team take part in play at any particular time during the match.

*If a team has more than the permitted number of players on the field, time should be stopped to correct the situation. A personal penalty may be awarded against the captain of the team involved, if inadvertently having too many players on the pitch occurs for a very short period of time and does not materially affect the match. In cases where this occurs and materially affects the match, a personal penalty must be awarded against the captain of the team involved. Decisions taken prior to correcting the situation cannot be changed, if time and/or play has already been re-started.*

*Play and time is restarted with a free hit to the opposing team unless another penalty had been awarded against the offending team immediately before time was stopped in which case that penalty is taken.*

- 22 Each team has either a goalkeeper on the field or plays only with field players.

**Mandatory Experiment** from 1 January 2019 : the team no longer has the option to play with a player with goalkeeping privileges.

*Each team may play with:*

- a goalkeeper wearing a different colour shirt and protective equipment comprising at least headgear, leg guards and kickers; this player is referred to in these Rules as a goalkeeper; or*

- *only field players; no player has goalkeeping privileges or wears a different colour shirt; no player may wear protective headgear except a face mask when defending a penalty corner or a penalty stroke; all team players wear the same colour shirt.*

*Any change between these options, must take place as a substitution.*

23 Each team is permitted to substitute from its players not on the field of play:

- a substitution is permitted at any time except within the period from the award of a penalty corner until after it has been completed; during this period substitution is only permitted for injury to or suspension of the defending goalkeeper

*If another penalty corner is awarded before completion of the previous penalty corner, substitution other than for an injured or suspended defending goalkeeper must not take place until that subsequent penalty corner has been completed.*

*At a penalty corner, a defending goalkeeper who is injured or suspended may be substituted by another goalkeeper or by a player.*

*If a team has only field players, no substitution is permitted at a penalty corner until it has been completed.*

*If the goalkeeper is suspended, the offending team plays with one fewer player.*

- b there is no limit to the number of players who are permitted to be substituted at the same time or to the number of times any player is permitted to substitute or be substituted

- c substitution of a player is permitted only after that player has left the field
- d substitutions are not permitted for suspended players during their suspension
- e after completing a suspension, a player is permitted to be substituted without first returning to the field
- f field players must leave or enter the field for substitution purposes within 3 metres of the centre-line on a side of the field agreed with the umpires
- g time is stopped for substitution of goalkeepers but not for other substitutions.

*Time is stopped briefly to permit a goalkeeper to take part in a substitution. The time stoppage is not extended for a player to put on or take off protective equipment as part of a substitution including following a goalkeeper injury or suspension.*

- 24 Field players who leave the field for injury treatment, refreshment, to change equipment or for some reason other than substitution are only permitted to re-enter between the 23 metres areas on the side of the field used for substitutions.

*Leaving and re-entering the field as part of play (eg when a defender puts on a face mask at a penalty corner) takes place at any appropriate part of the field.*

- 25 No persons other than field players, goalkeepers and umpires are permitted on the field during the match without the permission of an umpire.

- 26 Players on or off the field are under the jurisdiction of the umpires throughout the match including the half-time interval.

- 27 A player who is injured or bleeding must leave the field unless medical reasons prevent this and must not return until wounds have been covered ; players must not wear blood stained clothing.

### **3 Captains**

- 31 One player of each team must be appointed as captain.
- 32 A replacement captain must be appointed when a captain is suspended.
- 33 Captains must wear a distinctive arm-band or similar distinguishing article on an upper arm or shoulder or over the upper part of a sock.
- 34 Captains are responsible for the behaviour of all players on their team and for ensuring that substitutions of players on their team are carried out correctly.

*A personal penalty is awarded if a captain does not exercise these responsibilities.*

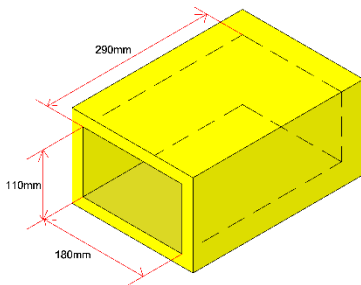
### **4 Players' clothing and equipment**

*Competition Regulations available from the FIH provide additional information and requirements about players' clothing, personal equipment and advertising. Refer also to regulations established by Continental Federations and National Associations.*

- 41 Field players of the same team must wear uniform clothing.
- 42 Players must not wear anything which is dangerous to other players.

*Field players:*

- *are permitted to wear hand protection which does not increase the natural size of the hands significantly; any hand protection used, both for normal play and to defend penalty corners, must fit comfortably (without the need for compressing it) into an open-ended box of internal dimensions 290mm long x 180mm wide x 110mm high;*



- *are recommended to wear shin, ankle and mouth protection;*
- *are permitted to wear any form of body protection (including leg protection, or kneepads, when defending a penalty corner) underneath normal playing clothing; knee pads, used for this purpose, may be worn outside the socks provided that their colour is exactly the same as the colour of the socks;*
- *are permitted to wear throughout a match for medical reasons only a smooth preferably transparent or single coloured face mask which closely fits the face, soft protective head- covering or eye protection in the form of plastic goggles (ie goggles with a soft-covered frame and plastic lenses); the medical reasons must be assessed by an appropriate authority and the player concerned must understand the possible*

*implications of playing with the medical condition;*

- are permitted to wear a smooth preferably transparent or single coloured face mask or metal grill face mask, which follows the contours of the face, when defending a penalty corner or penalty stroke for the duration of that penalty corner or penalty stroke including the immediate taking of a free hit awarded after a penalty corner when passing the ball to another player; the primary objective of wearing a face mask to defend a penalty corner is safety; wearing of face masks which are consistent with the underlying spirit of this guidance should be allowed;*
- are not permitted, when wearing face masks, to conduct themselves in a manner which is dangerous to other players by taking advantage of the protective equipment they wear;*
- are not permitted to wear protective headgear (face mask or other protective head covering) in any other circumstances.*

4.3 Goalkeepers must wear a coloured shirt or garment which is different in colour from that of both teams.

*Goalkeepers must wear this shirt or garment over any upper body protection. Elbow protection does not need to be covered by the shirt or garment.*

4.4 Goalkeepers must wear protective equipment comprising at least headgear, leg guards and kickers except that the headgear and any hand protectors may be removed when taking a penalty stroke.

*The following are permitted for use only by goalkeepers: body, upper arm, elbow, forearm, hand, thigh and knee protectors, leg guards and kickers.*

- |
- 4.5 Clothing or protective equipment which significantly increases the natural size of a goalkeeper's body or area of protection is not permitted.
- 4.6 The stick has a traditional shape with a handle and a curved head which is flat on its left side:
- a the stick must be smooth and must not have any rough or sharp parts
  - b inclusive of any additional coverings used, the stick must be able to pass through a ring with an interior diameter of 51 mm

- c any curvature along the length of the stick (the rake or bow) must have a continuous smooth profile along the whole length, must occur along the face side or the back of the stick but not both and is limited to a depth of 25 mm
  - d the stick must conform with the specification agreed by the FIH Rules Committee.
- 4.7 The ball is spherical, hard and white (or an agreed colour which contrasts with the playing surface).

*Detailed specifications of the stick, ball and goalkeeper's equipment are provided in a separate section at the end of these Rules.*

## **5 Match and result**

- 5.1 A match consists of four quarters of 15 minutes, an interval of 2 minutes between quarter 1 and 2 and between quarter 3 and 4 and a half-time interval of 5 minutes between quarter 2 and 3.

*Other periods and interval may be agreed by both teams except as specified in Regulations for particular competitions.*

*If time expires just before an umpire would otherwise have made a decision, umpires are permitted to make that decision immediately after the end of the quarter.*

*If an incident arises immediately before the end of a quarter which requires review by the umpires, the review may be conducted even though time has subsequently been completed and signalled. The review should take place immediately and action taken to revert to and correct the situation as appropriate.*



- 5.2 The team scoring the most goals is the winner; if no goals are scored, or if the teams score an equal number of goals, the match is drawn.

*Information about a Shoot-out competition as a way of reaching a result in a drawn match can be found in the FIH tournament regulations.*

## **6 Start and re-start the match**

6.1 A coin is tossed:

- a the team which wins the toss has the choice of which goal to attack in the first two quarters of the match or to start the match with a centre pass
- b if the team winning the toss chooses which goal to attack in the first two quarters of the match, the opposing team starts the match
- c if the team winning the toss chooses to start the match, the opposing team has the choice of which goal to attack in the first two quarters of the match.

6.2 Direction of play is reversed in the third quarter of the match.

6.3 A centre pass is taken:

- a to start the match and to start the second quarter by a player from the team winning the toss if they chose this option; otherwise by a player from the opposing team
- b to re-start the match after half-time and to start the fourth quarter by a player of the team which did not take the centre pass to start the match
- c after a goal by a player of the team against which the goal was scored.

6.4 Taking a centre pass:

- a taken at the centre of the field

- b it is permitted to play the ball in any direction
- c all players other than the player taking the centre pass must be in the half of the field which includes the goal they are defending
- d the procedures for taking a free hit apply.

65 A bully takes place to re-start a match when time or play has been stopped for an injury or for any other reason and no penalty has been awarded:

- a a bully is taken close to the location of the ball when play was stopped but not within 15 metres of the back-line and not within 5 metres of the circle
- b the ball is placed between one player from each team who face each other with the goal they are defending to their right
- c the two players start with their sticks on the ground to the right of the ball and then tap the flat faces of their sticks together once just over the ball after which either player is permitted to play the ball
- d all other players must be at least 5 metres from the ball.

66 A free hit is taken by a defender 15 metres in front of the centre of the goal-line to re-start a match when a penalty stroke has been completed and no goal has been scored.

## **7 Ball outside the field**

7.1 The ball is out of play when it passes completely over the side-line or back-line.

7.2 Play is restarted by a player of the team which was not the last team to touch or play the ball before it went out of play.

73 When the ball travels over the side-line, play is re-started where the ball crossed the line and the procedures for taking a free hit apply.

74 When the ball is played over the back-line and no goal is scored:

a if played by an attacker, play is re-started with the ball up to 15 metres from and in line with where it crossed the back-line and the procedures for taking a free hit apply

b if played unintentionally by a defender or deflected by a goalkeeper, play is re-started with the ball on the 23 metres line and in line with where it crossed the back-line and the procedures for taking a free hit apply

*With the ball being placed on the line, the re-start is effectively within the 23 metres area and the provisions for taking a free hit are applicable*

c if played intentionally by a defender, unless deflected by a goalkeeper, play is re-started with a penalty corner.

## **8 Method of scoring**

8.1 A goal is scored when the ball is played within the circle by an attacker and does not travel outside the circle before passing completely over the goal-line and under the cross-bar.

*The ball may be played by a defender or touch their body before or after being played in the circle by an attacker.*

## 9 Conduct of play : players

*Players are expected to act responsibly at all times.*

9.1 A match is played between two teams with not more than eleven players of each team on the field at the same time.

9.2 Players on the field must hold their stick and not use it in a dangerous way.

*Players must not lift their stick over the heads of other players.*

9.3 Players must not touch, handle or interfere with other players or their sticks or clothing.

9.4 Players must not intimidate or impede another player.

9.5 Players must not play the ball with the back of the stick.

9.6 Players must not hit the ball hard on the forehand with the edge of the stick.

9.7 Players may stop, receive and deflect or play the ball in a controlled manner in any part of the field when the ball is at any height including above the shoulder unless this is dangerous or leads to danger.

9.8 Players must not play the ball dangerously or in a way which leads to dangerous play.

*A ball is also considered dangerous when it causes legitimate evasive action by players.*

*The penalty is awarded where the action causing the danger took place.*

9.9 Players must not intentionally raise the ball from a hit except for a shot at goal.

*A raised hit must be judged explicitly on whether*

*or not it is raised intentionally. It is not an offence to raise the ball unintentionally from a hit, including a free hit, anywhere on the field unless it is dangerous. If the ball is raised over an opponent's stick or body on the ground, even within the circle, it is permitted unless judged to be dangerous.*

*Players are permitted to raise the ball with a flick or scoop provided it is not dangerous. A flick or scoop towards an opponent within 5 metres is considered dangerous. If an opponent is clearly running into the shot or into the attacker without attempting to play the ball with their stick, they should be penalised for dangerous play.*

- 9.10 Players must not approach within 5 metres of an opponent receiving a falling raised ball until it has been received, controlled and is on the ground.

*The initial receiver has a right to the ball. If it is not clear which player is the initial receiver, the player of the team which raised the ball must allow the opponent to receive it.*

- 9.11 Field players must not stop, kick, propel, pick up, throw or carry the ball with any part of their body.

*It is not always an offence if the ball hits the foot, hand or body of a field player. The player only commits an offence if they gain an advantage or if they position themselves with the intention of stopping the ball in this way.*

*It is not an offence if the ball hits the hand holding the stick but would otherwise have hit the stick.*

- 9.12 Players must not obstruct an opponent who is attempting to play the ball.

*Players obstruct if they:*

- *back into an opponent*

- *physically interfere with the stick or body of an opponent*
- *shield the ball from a legitimate tackle with their stick or any part of their body.*

*A stationary player receiving the ball is permitted to face in any direction.*

*A player with the ball is permitted to move off with it in any direction except bodily into an opponent or into a position between the ball and an opponent who is within playing distance of the ball and attempting to play it.*

*A player who runs in front of or blocks an opponent to stop them legitimately playing or attempting to play the ball is obstructing (this is third party or shadow obstruction). This also applies if an attacker runs across or blocks defenders (including the goalkeeper) when a penalty corner is being taken.*

- 9.13 Players must not tackle unless in a position to play the ball without body contact.

*Reckless play, such as sliding tackles and other overly physical challenges by field players, which take an opponent to ground and which have the potential to cause injury should attract appropriate match and personal penalties.*

- 9.14 Players must not intentionally enter the goal their opponents are defending or run behind either goal.

- 9.15 Players must not change their stick between the award and completion of a penalty corner or penalty stroke unless it no longer meets the stick specification.

- 9.16 Players must not throw any object or piece of equipment onto the field, at the ball, or at another player, umpire or person.

*Following a penalty corner, if the ball hits any discarded equipment, such as a hand protector, knee pads or a face mask, a free hit should be awarded if this occurs outside the circle, and a penalty corner awarded if this occurs inside the circle.*

9.17 Players must not delay play to gain benefit by time-wasting.

## **10 Conduct of play : goalkeepers**

10.1 A goalkeeper must not take part in the match outside the 23 metres area they are defending, except when taking a penalty stroke.

*Protective headgear must be worn by a goalkeeper at all times, except when taking a penalty stroke.*

10.2 When the ball is inside the circle they are defending and they have their stick in their hand:

a Goalkeepers are permitted to use their stick, feet, kickers, legs or leg guards or any other part of their body to deflect the ball over the back-line or to play the ball in any other direction.

*Goalkeepers are not permitted to conduct themselves in a manner which is dangerous to other players by taking advantage of the protective equipment they wear.*

10.3 Goalkeepers must not lie on the ball.

10.4 When the ball is outside the circle they are defending, goalkeepers are only permitted to play the ball with their stick.

## **11 Conduct of play : umpires**

11.1 Two umpires control the match, apply the Rules and are the judges of fair play.

- 112 Each umpire has primary responsibility for decisions in one half of the field for the duration of the match.
- 113 Each umpire is responsible for decisions on free hits in the circle, penalty corners, penalty strokes and goals in one half of the field.
- 114 Umpires are responsible for keeping a written record of goals scored and of warning or suspension cards used.
- 115 Umpires are responsible for ensuring that the full time is played and for indicating the end of time for each quarter and for the completion of a penalty corner if a quarter is prolonged.
- 116 Umpires blow the whistle to:
- a start and end each quarter of the match
  - b start a bully
  - c enforce a penalty
  - d stop the time after the awarding of a penalty corner
  - e re-start the time before the taking of a penalty corner
  - f start and end a penalty stroke
  - g indicate a goal
  - h re-start the match after a goal has been scored
  - i re-start the match after a penalty stroke when a goal was not scored
  - j stop the match for the substitution onto or off the field of a fully equipped goalkeeper and to restart the match on completion of the substitution
  - k stop the match for any other reason and to re-start it
  - l indicate, when necessary, that the ball has passed wholly outside the field.



- 11.7 Umpires must not coach during a match.
- 11.8 If the ball strikes an umpire, unauthorised person or any loose object on the field, play continues (except as specified in the guidance to Rule 9.16).

## 12 Penalties

- 12.1 Advantage : a penalty is awarded only when a player or team has been disadvantaged by an opponent breaking the Rules.
- 12.2 A free hit is awarded to the opposing team :
- a for an offence by any player between the 23 metres areas
  - b for an offence by an attacker within the 23 metres area their opponents are defending
  - c for an unintentional offence by a defender outside the circle but within the 23 metres area they are defending.
- 12.3 A penalty corner is awarded :
- a for an offence by a defender in the circle which does not prevent the probable scoring of a goal
  - b for an intentional offence in the circle by a defender against an opponent who does not have possession of the ball or an opportunity to play the ball
  - c for an intentional offence by a defender outside the circle but within the 23 metres area they are defending
  - d for intentionally playing the ball over the back-line by a defender

*Goalkeepers are permitted to deflect the ball with their stick, protective equipment or any part of their body in any direction including over the*

*back-line.*

- e when the ball becomes lodged in a player's clothing or equipment while in the circle they are defending.

124 A penalty stroke is awarded:

- a for an offence by a defender in the circle which prevents the probable scoring of a goal  
*If the ball hits a piece of equipment lying in the circle and a probable goal is prevented, a penalty stroke may be awarded.*
- b for an intentional offence in the circle by a defender against an opponent who has possession of the ball or an opportunity to play the ball

125 If there is another offence or misconduct before the awarded penalty has been taken:

- a a more severe penalty may be awarded
- b a personal penalty may be awarded
- c the penalty may be reversed if the subsequent offence was committed by the team first awarded the penalty.

## **13 Procedures for taking penalties**

131 Location of a free hit:

- a a free hit is taken close to where the offence occurred

*'Close to' means within playing distance of where the offence occurred and with no significant advantage gained.*

*The location from which a free hit is taken must be more precise inside the 23 metres area.*

- b a free hit awarded to the defence within 15 metres of the back-line is taken up to 15 metres from the back-line in line with the location of the offence, parallel to the side-line

*A free hit to the defence awarded in the circle may be taken anywhere in the circle.*

- 132 Procedures for taking a free hit, centre pass and putting the ball back into play after it has been outside the field:

*All parts of this Rule apply as appropriate to a free hit, centre pass and putting the ball back into play after it has been outside the field.*

- a the ball must be stationary
- b opponents must be at least 5 metres from the ball

*If an opponent is within 5 metres of the ball, they must not interfere with the taking of the free hit or must not play or attempt to play the ball. If this player is not playing the ball, attempting to play the ball or influencing play, the free hit need not be delayed.*

- c when a free hit is awarded to the attack within the 23 metres area, all players other than the player taking the free hit must be at least 5 metres from the ball, except as specifically indicated below for attacking free hits awarded within 5 metres of the circle
- d the ball is moved using a hit, push, flick or scoop
- e the ball may be raised immediately using a push, flick or scoop but must not be raised intentionally using a hit
- f from a free hit awarded to the attack within the 23 metres area, the ball must not be played into the circle until it has travelled at least 5 metres, not necessarily in

a single direction, or has been touched by a player of the defending team

*If the player taking the free hit continues to play the ball (ie no defending player has yet touched it):*

- *that player may play the ball any number of times, but*
- *the ball must travel at least 5 metres, before*
- *that player plays the ball into the circle by hitting or pushing the ball again.*

*Alternatively :*

- *after a defending player has touched the ball, it can be played into the circle by any other player including the player who took the free hit.*

*At an attacking free hit awarded within 5 metres of the circle, the ball cannot be played into the circle until it has travelled at least 5 metres or it has been touched by a defending player. If the free hit is taken immediately the defenders who are inside the circle within 5 metres of the free hit may shadow around the inside of the circle a player who takes a self-pass, provided that they do not play or attempt to play the ball or influence play until it has either travelled at least 5 metres or alternatively been touched by a defending player who can legitimately play the ball. If the attacker chooses not to take the free hit immediately, all other players must be at least 5 metres from the ball before the free hit is taken.*

*Other than as indicated above, any playing of the ball, attempting to play the ball or interference by a defender or an attacker who was not 5 metres from the ball, should be penalised accordingly.*

*It is permitted to play the ball high above the attacking circle so that it lands outside the circle subject to Rules related to dangerous play and that the ball is not legitimately playable inside or above the circle by another player during its flight.*

133 Taking a penalty corner:

- a time and play is stopped after a penalty corner is awarded and re-started when the teams are ready

*teams should take as little time as possible to take their positions for the taking of a penalty corner.*

- b the ball is placed on the back-line inside the circle at least 10 metres from the goal-post on whichever side of the goal the attacking team prefers
- c an attacker pushes or hits the ball without intentionally raising it
- d the attacker taking the push or hit from the back-line must have at least one foot outside the field
- e the other attackers must be on the field, outside the circle with sticks, hands and feet not touching the ground inside the circle
- f no defender or attacker other than the attacker taking the push or hit from the back-line is permitted to be within 5 metres of the ball when the push or hit is taken
- g not more than five defenders, including the goalkeeper, must be positioned behind the back-line with their sticks, hands and feet not touching the ground inside the field

*If the team defending a penalty corner has chosen to play only with field players, none of the defenders referred to above has goalkeeping privileges.*

- h the other defenders must be beyond the centre-line
- i until the ball has been played, no attacker other than the one taking the push or hit from the back-line is permitted to enter the circle and no defender is permitted to cross the centre-line or back-line
- j after playing the ball, the attacker taking the push or hit from the back-line must not play the ball again or approach within playing distance of it until it has been played by another player
- k a goal cannot be scored until the ball has travelled outside the circle
- l if the first shot at goal is a hit (as opposed to a push, flick or scoop), the ball must cross the goal-line, or be on a path which would have resulted in it crossing the goal-line, at a height of not more than 460 mm (the height of the backboard) before any deflection, for a goal to be scored

*The requirements of this Rule apply even if the ball touches the stick or body of a defender before the first shot at goal.*

*If the first shot at goal is a hit and the ball is, or will be, too high crossing the goal-line it must be penalised even if the ball is subsequently deflected off the stick or body of another player.*

*The ball may be higher than 460 mm during its flight before it crosses the goal-line provided there is no danger and provided it would drop of its own accord below 460 mm before crossing the line.*

- m for second and subsequent hits at the goal and for flicks, deflections and scoops, it is permitted to raise the ball to any height but this must not be dangerous

*A defender who is clearly running into the shot or into the taker without attempting to play the ball with their stick must be penalised for dangerous play.*

*Otherwise, if a defender is within five metres of the first shot at goal during the taking of a penalty corner and is struck by the ball below the knee, another penalty corner must be awarded or is struck on or above the knee in a normal stance, the shot is judged to be dangerous and a free hit must be awarded to the defending team.*

- n the penalty corner Rules no longer apply if the ball travels more than 5 metres from the circle.

| 134 The match is prolonged at the end of each quarter to allow completion of a penalty corner or any subsequent penalty corner or penalty stroke.

135 The penalty corner is completed when:

- a a goal is scored
- b a free hit is awarded to the defending team
- c the ball travels more than 5 metres outside the circle
- d the ball is played over the back-line and a penalty corner is not awarded
- e a defender commits an offence which does not result in another penalty corner
- f a penalty stroke is awarded
- g a bully is awarded.

| *If play is stopped because of an injury or for any other reason during the taking of a penalty corner at the end of a quarter and a bully would*

*otherwise be awarded, the penalty corner must be taken again.*

136

For an offence during the taking of a penalty corner:

- a the player taking the push or hit from the back-line does not have at least one foot outside the field: the penalty corner is taken again
- b the player taking the push or hit from the back-line feints at playing the ball, the offending player is required to go beyond the centre-line but is replaced by another attacker : the penalty corner is taken again

*If this feinting leads to what otherwise would be a breach of this rule by a defender, only the attacker is required to go beyond the centre-line.*

- c a defender, other than the goalkeeper, crosses the back-line or goal-line before permitted, the offending player is required to go beyond the centre-line and cannot be replaced by another defender : the penalty corner is taken again

*If a defender at this or any subsequently re-taken penalty corner crosses the back-line or goal-line before permitted, the offending player is also required to go beyond the centre-line and cannot be replaced*

*If a defender crosses the centre-line before permitted, the penalty corner is taken again*

- d a goalkeeper crosses the goal-line before permitted, the defending team defends the penalty corner with one fewer player: the penalty corner is taken again

*The defending team nominates which player is required to go beyond the centre-line, and they cannot be replaced by another defender*

*If the action of breaking the line too early is*



*repeated during the same penalty corner, the defending team is required to nominate a further player to go beyond the centre-line, and they cannot be replaced*

*A penalty corner is considered as re-taken until any of the conditions of Rules 13.5 for its completion are met*

*A subsequently awarded penalty corner, as opposed to a re-taken penalty corner, may be defended by up to five players*

- e an attacker enters the circle before permitted, the player taking the push or hit from the backline is required to go beyond the centre- line : the penalty corner is taken again

*Attackers who are sent beyond the centre-line may not return for re-taken penalty corners, but may do so for a subsequently awarded penalty corner*

- f for any other offence by attackers : a free hit is awarded to the defence.

*Except as specified above, a free hit, penalty corner or penalty stroke is awarded as specified elsewhere in the Rules.*

137 Taking a penalty stroke:

- a time and play is stopped when a penalty stroke is awarded
- b all players on the field other than the player taking the stroke and the player defending it must stand outside the 23 metres area and must not influence the taking of the stroke
- c the ball is placed on the penaltyspot

d the player taking the stroke must stand behind and within playing distance of the ball before beginning the stroke

e the player defending the stroke must stand with both feet on the goal-line and, once the whistle has been blown to start the penalty stroke, must not leave the goal-line or move either foot until the ball has been played

if the player defending the stroke is otherwise taking part in the game as a field player, they may wear only a face mask as protective equipment

*If the team defending a penalty stroke has chosen to play only with field players and not to use a substitute goalkeeper to defend the penalty stroke, the defender may only use their stick to make a save.*

f the whistle is blown when the player taking the stroke and the player defending it are in position

g the player taking the stroke must not take it until the whistle has been blown

*The player taking the stroke or the player defending it must not delay the taking of the stroke.*

h The player taking the stroke must not feint at playing the ball

i the player taking the stroke must push, flick or scoop the ball and is permitted to raise it to any height

*Using a 'dragging' action to play the ball at a penalty stroke is not permitted.*

j the player taking the stroke must play the ball only once and must not subsequently approach either the ball or

the player defending the stroke.

138 The penalty stroke is completed when:

a a goal is scored

b the ball comes to rest inside the circle, lodges in the goalkeeper's equipment, is caught by the goalkeeper, or goes outside the circle.

139 For an offence during the taking of a penalty stroke:

a the stroke is taken before the whistle is blown and a goal is scored: the penalty stroke is taken again

b the stroke is taken before the whistle is blown and a goal is not scored: a free hit is awarded to the defence

c for any other offence by the player taking the stroke: a free hit is awarded to the defence

d for any offence by the player defending the stroke including moving either foot before the ball has been played: the penalty stroke is taken again

*If the player defending the stroke prevents a goal being scored but moves either foot before the ball has been played, this player may be cautioned and for any subsequent offence must be suspended (green card, and for further offences with a yellow card).*

*If a goal is scored even though there has been an offence by the player defending the stroke, the goal is awarded.*

e for an offence by a player of the defending team and a goal is not scored: the penalty stroke is taken again

f for an offence by a player of the attacking team other than the player taking the stroke and a goal is scored: the penalty stroke is taken again.

## 14 Personal penalties

14.1 For any offence the offending player may be:

- a cautioned (indicated by spoken words)
- b warned and temporarily suspended for 2 minutes of playing time (indicated by a green card)
- c temporarily suspended for a minimum of 5 minutes of playing time (indicated by a yellow card)

*For the duration of each temporary green and yellow card suspension of a player on or off the field, the offending team plays with one fewer player.*

- d permanently suspended from the current match (indicated by a red card).

*For each permanent suspension, the offending team plays for the remainder of the match with one fewer player.*

*A personal penalty may be awarded in addition to the appropriate penalty.*

142 Temporarily suspended players must remain in a designated place until permitted by the umpire who suspended them to resume play.

143 Temporarily suspended players are permitted to rejoin their team at a quarter break and at half time interval after which they must return to a designated place to complete their suspension.

144 The intended duration of a temporary suspension may be extended for misconduct by a player while suspended.

145 Permanently suspended players must leave the field and its

surrounding area.

## 1 Objectives

- 1.1 Umpiring hockey is a challenging but rewarding way to participate in the game.
- 1.2 Umpires contribute to the game by:
  - a helping to raise the standard of the game at all levels by ensuring that players observe the Rules
  - b ensuring that every game is played in the right spirit
  - c helping to increase the enjoyment of the game for players, spectators, and others.
- 1.3 These objectives can be achieved by umpires being:
  - a consistent: umpires maintain the respect of players by being consistent
  - b fair : decisions must be made with a sense of justice and integrity
  - c prepared : no matter how long an umpire has been officiating, it is important to prepare thoroughly for every match
  - d focused : concentration must be maintained at all times; nothing must be allowed to distract an umpire
  - e approachable: a good understanding of the Rules must be combined with a good rapport with the players
  - f better: umpires must aim to become even better with each and every match
  - g natural: an umpire must be themselves, and not imitate another person, at all times.

#### 1.4 Umpires must:

- a have a thorough knowledge of the Rules of Hockey but remember that the spirit of the Rule and common sense must govern interpretation
- b support and encourage skilful play, deal promptly and firmly with offences and apply the appropriate penalties
- c establish control and maintain it throughout the match
- d use all the available tools for control
- e apply the advantage Rule as much as possible to assist a flowing and open match but without losing control.

## **2 Applying the rules**

#### 2.1 Protecting skilful play and penalising offences:

- a The relative seriousness of an offence must be identified and serious offences such as dangerous or rough play dealt with early and firmly in a match
- b intentional offences must be penalised firmly
- c umpires must demonstrate that if players co-operate, skilful play will be protected and the match will be interrupted only when essential for its proper conduct.

#### 2.2 Advantage :

- a it is not necessary for every offence to be penalised when no benefit is gained by the offender; unnecessary interruptions to the flow of the match cause undue delay and irritation

- b when the Rules have been broken, an umpire must apply advantage if this is the most severe penalty
- c possession of the ball does not automatically mean there is an advantage ; for advantage to apply, the player/team with the ball must be able to develop their play
- d having decided to play advantage, a second opportunity must not be given by reverting to the original penalty
- e it is important to anticipate the flow of the match, to look beyond the action of the moment and to be aware of potential developments in the match.

### 2.3 Control:

- a decisions must be made promptly, positively, clearly and consistently
- b strict action early in a match will usually discourage repetition of an offence
- c it is not acceptable for players to abuse opponents, umpires or other technical officials verbally or through body language and attitude. Umpires must deal firmly with abuse of this sort and in appropriate circumstances issue a caution, warning (green card), or a temporary (yellow card) or permanent (red card) suspension. Cautions, warnings and suspensions can be given in isolation or in combination with another penalty
- d cautions can be given to players in close proximity without stopping the match
- e it is possible, although umpires are not encouraged to do so, for a player to receive two green or two yellow cards for different minor offences during the same match. However, when an offence for which a card has already been awarded is repeated, the same card must not be used again and a more severe penalty



must be awarded

- f when a second yellow card is awarded, the period of suspension must be significantly longer than the first suspension
- g there must be a clear difference between the duration of a yellow card suspension for a minor offence and the duration for a more serious and/or physical offence
- h when a player intentionally misbehaves in a serious manner towards another player, umpire or other match official the red card must be shown immediately.

#### 2.4 Penalties:

- a a wide range of penalties is available
- b two penalties can be used together to deal with bad or persistent offences.

### **3 Umpiring skills**

#### 3.1 The main umpiring skill areas are:

- a match preparation
- b co-operation
- c mobility and positioning
- d whistling
- e signalling

#### 3.2 Match preparation:

- a umpires must prepare thoroughly for each match by

arriving at the field in good time

- b before the match commences, both umpires must check the field markings, the goals and the nets and check for any dangerous playing equipment or field equipment
- c the two umpires must wear similar colours to one another, but different from those of both teams
- d clothing appropriate to the conditions must be worn
- e footwear must suit field conditions and assist mobility
- f umpiring equipment includes a copy of the current Rules book, a loud and distinctive whistle, a stop watch, coloured cards to indicate personal penalties and materials to record match details.

### 3.3 Co-operation:

- a good team-work and co-operation between umpires is essential
- b prior to a match, umpires must discuss and agree how they are going to work together to assist each other. Eye contact between umpires must be practised and maintained
- c umpires must take responsibility and be prepared to assist when their colleague is unsighted or has difficulty seeing certain parts of the field. If necessary and if mobility is good, umpires must be prepared to cross the centre-line and go as far as appropriate into a colleague's half of the field to assist. This helps to reassure players that decisions are correct
- d a written record of goals scored and cards issued must be kept by both umpires and confirmed at the end of the match.

### 3.4

#### Mobility and positioning:

- a umpires must be mobile so they can move to appropriate positions throughout the match.
- b static umpires cannot view play clearly enough to make correct decisions at all times
- c fit, mobile and well positioned umpires are better able to concentrate on the flow of the match and on the decisions which need to be made
- d each umpire operates mainly in half of the field with the centre line to their left
- e in general, the most suitable position for umpires is ahead of and on the right of the attacking team
- f for play between the centre-line and 23 metres area, umpires must be positioned near their side-line
- g when play is in the 23 metres area or circle, umpires must move further into the field away from the side-lines and, when necessary, into the circle itself to see important offences and to judge whether shots at goal are legitimate
- h for penalty corners and after the ball has gone outside the field, umpires must take up a position which gives a clear view of all potential action
- i for penalty strokes, umpires must take up a position behind and to the right of the player taking the stroke
- j umpires must not allow their positioning to interfere with the flow of play
- k umpires must face the players all the time.

### 3.5 Whistling :

- a the whistle is the main way in which umpires communicate with players, each other and other persons involved in the match
- b the whistle must be blown decisively and loudly enough for all involved in the match to be able to hear it. This does not mean long loud whistling at all times
- c the tone and duration of the whistle must be varied to communicate the seriousness of offences to players.

### 3.6 Signalling :

- a signals must be clear and held up long enough to ensure that all players and the other umpire are aware of decisions
- b only the official signals must be used
- c it is preferable to be stationary when giving a signal
- d directional signals must not be made across the body
- e it is bad practice to look away from the players when a signal or decision is made; further offences might be missed, concentration can be lost, or this can indicate a lack of confidence.

## **4 Umpiring signals**

### 4.1 Timing:

- a start time: turn towards the other umpire with one arm straight up in the air
- b stop time : turn towards the other umpire and cross fully-extended arms at the wrists above the head

- c two minutes of play remaining : raise both hands straight up in the air with pointing index fingers
- d one minute of play remaining: raise one hand straight up in the air with pointing index finger.

*Once a timing signal has been acknowledged no further time signal is needed.*

4.2 Bully: move hands alternately up and down in front of the body with palms facing each other.

4.3 Ball out of play:

- a ball out of play over the side-line: indicate the direction with one arm raised horizontally
- b ball out of play over the back- extend both arms horizontally sideways
- c ball out of play over the back-line unintentionally by a defender : using right or left arm as appropriate, with the arm well below shoulder level, draw an imaginary line from the point where the ball crossed the back-line to the point on the 23 metres line from which the re-start should be taken

4.4 Goal scored : point both arms horizontally towards the centre of the field.

4.5 Conduct of play:

*Signals for conduct of play offences must be shown if there is doubt about the reason for the decision.*

- a dangerous play: place one forearm diagonally across the chest

- b misconduct and/or bad temper : stop play and make a calming movement by moving both hands slowly up and down, palms downward, in front of the body
- c kick : slightly raise a leg and touch it near the foot or ankle with the hand
- d raised ball: hold palms facing each other horizontally in front of the body, with one palm approximately 150 mm above the other
- e obstruction : hold crossed forearms in front of the chest
- f third party or shadow obstruction: alternately open and close crossed forearms in front of the chest
- g stick obstruction : hold one arm out and downwards in front of the body half-way between vertical and horizontal; touch the forearm with the other hand
- h 5 metres distance: extend one arm straight up in the air showing an open hand with all fingers extended.

#### 4.6 Penalties:

- a advantage: extend one arm high from the shoulder in the direction in which the benefiting team is playing
- b free hit : indicate the direction with one arm raised horizontally
- c penalty corner : point both arms horizontally towards the goal
- d penalty stroke : point one arm at the penalty stroke mark and the other straight up in the air ; this signal also indicates time stopped.

# FIELD AND EQUIPMENT SPECIFICATIONS

*Diagrams are provided to assist interpretation of these specifications but they are not necessarily drawn to scale. The text is the definitive specification.*

## 1 Field and field equipment

- 1.1 The field of play is rectangular, 91.40 metres long bounded by side-lines and 55 metres wide bounded by back-lines.

*The playing surface must continue (to create "run-off" areas) for a minimum of 2 metres at the back-lines and 1 metre at the side-lines with an additional unobstructed 1 metre in each case (that is, a total of 3 metres at the ends and 2 metres at the sides of the field). These are minimum requirements with the respective recommended areas being 3 plus 2 metres and 2 plus 1 metres (that is, a total of 5 metres at the ends and 3 metres at the sides of the field).*

- 12 Markings:

- a no marks other than those described in this Rule are to be made on the playing surface

*This is only mandatory for pitches on which Senior international hockey matches will be played. For pitches for other matches, the relevant National Association or Continental Federation should be contacted for further guidance.*

- b lines are 75 mm wide and must be clearly marked along their entire length

- c the side-lines and back-lines and all markings enclosed between them are part of the field
- d all marks must be made in white.

*White lines and markings are mandatory for pitches on which Senior international hockey will be played, and recommended for pitches for other matches, however it is recognised that multi-sport pitches may have both different colour lines and markings, as well as lines and markings for other sports. Where hockey is not the priority sport, lines are often yellow. Additionally, on sand filled pitches, when the sand is white, yellow marks give greater visibility.*

13 Lines and other marks:

- a side-lines: 91.40 metres long perimeter lines
- b back-lines : 55.00 metres long perimeter lines
- c goal-lines : the parts of the back-lines between the goal-posts
- d centre-line : across the middle of the field
- e 22.90 metres lines across the field 22.90 metres from each back-line as measured between the furthest edges of each line

*The areas enclosed by and including the 22.90 metres lines, the relevant part of the side-lines, and the back-line are known as the 23 metres areas.*

- f lines 300 mm long marked outside the field on each side-line with the further edge of the lines 14.63 metres from and parallel to the outer edge of the back-lines



- g lines 300 mm long marked outside the field on each back-line on both sides of the goal at 5 metres and 10 metres from the outer edge of the nearer goal-post, as measured between the furthest edges of each line

*These markings apply to all new and re-marked fields. However, existing fields with the previously specified markings may continue to be used.*

- h lines 150 mm long marked outside the field on each back-line 1.83 metres from the centre of the back-line, as measured between the nearest edges of these lines
- i penalty spots 150 mm in diameter marked in front of the centre of each goal with the centre of each spot 6.475 metres from the outer edge of the goal-line.

#### 14 Circles:

- a lines 3.66 metres long and parallel to the back-lines are marked inside the field with their centres in line with the centres of the back-lines; the distance from the outside edges of these 3.66 metres lines to the outside edges of the back-lines is 14.63 metres
- b these lines are continued in uninterrupted arcs in both directions to meet the back-lines in the form of quarter-circles with centres at the inside front corner of the nearer goal-posts
- c the 3.66 metres line and the arcs are called the circle-lines; the spaces enclosed by these lines, including the lines themselves, are called the circles
- d broken lines are marked with their outer edges 5 metres from the outer edge of each circle-line ; each broken line starts with a solid section at the top centre of the circle-line and each solid section is 300 mm long with gaps between the solid sections 3 metres long

*These broken lines are mandatory for Senior international matches. Their adoption for other matches is at the discretion of National Associations.*

## Field Dimensions

Code	Metres	Code	Metres
A	55.00	M	0.15
B	45.70	N	3.66
C	22.90	P	14.63
D	0.30	Q	91.40
E	5.00	1	minimum 2.00
F	3.00	2	1.00
G	0.30	(1 + 2)	minimum 3.00
H*	4.975*	3	minimum 1.00
I*	9.975*	4	1.00
J	14.63	(3 + 4)	minimum 2.00
K	3.66		
L	6.475		

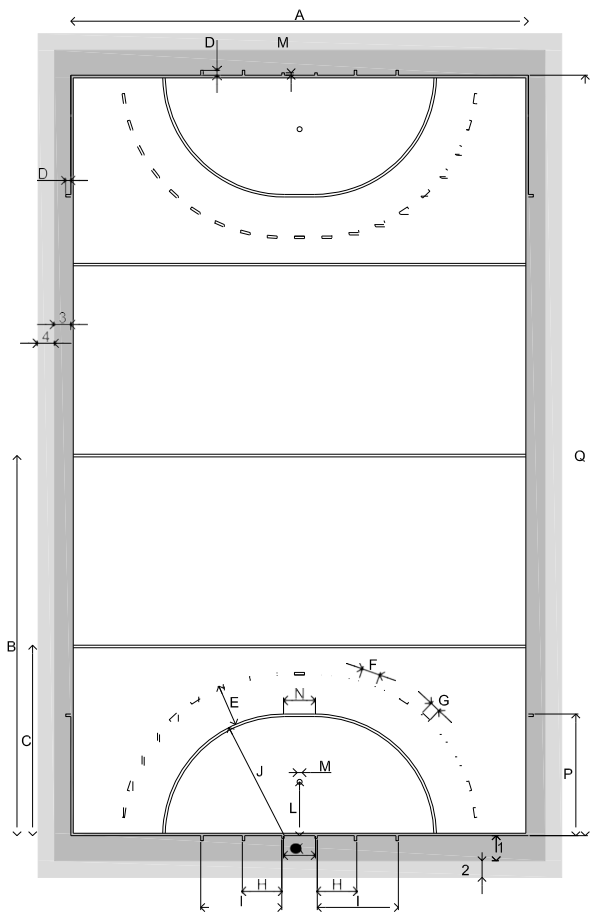
*\* Dimensions H and I are measured from the goal-post line and not from the goal-post itself ; the dimensions from the goal-post are 5.00 metres and 10.00 metres respectively.*

15

### Goals:

- a two vertical goal-posts joined by a horizontal cross-bar are placed at the centre of each back-line on the external marks
- b the goal-posts and cross-bar are white, rectangular in cross section, 50 mm wide and between 50 mm and 75 mm deep
- c the goal-posts must not extend vertically beyond the cross-bar and the cross-bar must not extend horizontally beyond the goal-posts

Figure 1 : Field of Play



- d the distance between the inner edges of the goal-posts is 3.66 metres and the distance from the lower edge of the cross-bar to the ground is 2.14 metres
- e the space outside the field, behind the goal-posts and cross-bar and enclosed by the net, side-boards and backboard is a minimum of 0.90 metres deep at the cross-bar and a minimum of 1.20 metres deep at ground-level.

16 Side-boards and back-boards:

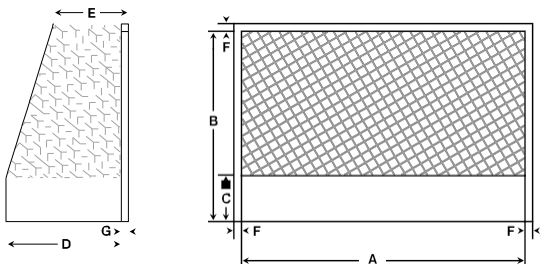
- a side-boards are 460 mm high and a minimum of 1.20 metres long
- b back-boards are 460 mm high and 3.66 metres long
- c side-boards are positioned on the ground at right angles to the back-line and are fixed to the back of the goal-posts without increasing their width
- d back-boards are positioned on the ground at right angles to the side-boards and parallel to the back-line, and are fixed to the end of the side-boards
- e side-boards and back-boards are of a dark colour on the inside.

17 Nets:

- a the maximum mesh size is 45mm
- b attachment to the back of the goal-posts and cross-bar is at intervals of not more than 150 mm
- c the nets hang outside the side-boards and back-board
- d the nets are secured so as to prevent the ball passing between the net and the goal-posts, cross-bar, side-boards and back-boards

- e the nets are fitted loosely to prevent the ball rebounding.

**Figure 2 : Goal**



**Goal Dimensions**

Code	Metres	Code	Metres
A	3.66	E	minimum 0.90
B	2.14	F	0.050
C	0.46	G	0.050 to 0.075
D	minimum 1.20		

18 **Flag-posts:**

- flag-posts are between 1.20 and 1.50 metres in height
- flag-posts are placed at each corner of the field
- flag-posts must not be dangerous
- if unbreakable, flag-posts must be attached to a spring base
- flag-posts carry flags, not exceeding 300 mm in width or length.

## 2 Stick

*The following specification applies to all hockey with effect from 1 January 2013. However, National Associations are requested to use discretion when applying this specification at lower hockey playing levels where it is reasonable to permit continued use of sticks meeting the previous specification.*

*The change to the maximum length of a hockey stick applies with effect from 1 January 2015.*

*All measurements are made and other specifications assessed with any coverings or additional fixings attached to the stick (that is, with the stick in the form in which it is used on the field).*

- 21 This section specifies the properties of the stick. Properties outside the specifications are not permitted. Although the properties are described as explicitly as possible, the FIH reserves the right to prohibit any stick which, in the opinion of the FIH Rules Committee, is unsafe or likely to have a detrimental impact on playing the game.
- 22 The shape and dimensions of the stick are tested by placing the stick playing side downwards on a flat surface marked with the lines shown in figures 3 and 4. Lines A, A1, B, B1 and Y are parallel and are perpendicular to lines C and X. The dimensions in figures 3 and 4 are:

line A to line A1	51 mm
line A to line B	20 mm
line A1 to line B1	20 mm
line A to line Y	25.5 mm
line C to line X	100 mm

- 2.3 The stick has a traditional shape, consisting of the handle and the head:

- a the stick is positioned in figures 3 and 4 so that the line Y passes through the centre of the top of the handle; the handle of the stick starts at line C and continues in the direction Y+.
  - b the base of the head of the stick is positioned touching line X; the head of the stick starts at line X and terminates at line C.
- 2.4 The stick is assessed with any covering, coating or fixing belonging to the stick.
- 2.5 In any of the specifications below, the following definitions apply:
- a “smooth” means without any rough or sharp parts. The surface must be even and regular, free from perceptible projections or indentations and not rough, wrinkled, pitted, grooved or scored. No edge shall have an angle with radius smaller than 3mm.
  - b “flat” means without any curved, high or hollow parts having a radius smaller than 2 m, transforming smoothly to an edge with a radius not smaller than 3 mm.
  - c “continuous” means all along the defined subject without interruption.
- 2.6 The playing side of the stick is the entire side shown in figures 3 and 4 and the edges of that side.
- 2.7 The transition from handle to head must be smooth and continuous without any unevenness or other discontinuity.
- 2.8 The head must be a ‘J’ or ‘U’ shape the upturned or open end of which is limited by the line C.
- 2.9 The head is not limited between lines C and X in the direction X- or X+.



- 2.10 The head must be flat on the left hand side only (the side which is to the player's left when the stick is held with the open end of the head pointing directly away from the player's front, ie the side shown in the diagrams).
- 2.11 A single convex or concave deviation with a smooth continuous profile and of maximum 4 mm at any point is permitted across the otherwise flat playing side of the head of the stick and any continuation of it along the handle.

*Deviation is tested by placing a straight edge of length 53mm across the stick at any point along the playing side and using a standard pointed depth gauge; the device used to measure bow or rake and shown in figure 6 can also be used for this purpose. The depth of concave curvature below the straight edge must not exceed 4 mm.*

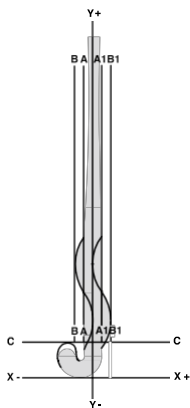
*Other indentations or grooves are not permitted on the playing side of the stick.*

- 2.12 The flat playing side of the head of the stick and any continuation of it along the handle must be smooth.
- 2.13 A twist or twists along the flat playing side of the stick from the head and any continuation of it along the handle are not permitted; ie the intersection of the plane comprising the flat playing side of the stick with any plane comprising all or part of the flat side of the handle must remain parallel to line C-C.
- 2.14 It is permitted for the handle to be bent or curved to protrude beyond the line A once only to the limiting line B at maximum or but not also to be bent or curved to protrude beyond the line A1 once only to the limiting line B1 at maximum.
- 2.15 Any curvature along the length of the stick (the bow or rake) must have a continuous smooth profile along the whole length, must occur along the playing side or the

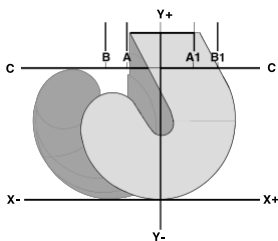
back of the stick but not both and is limited to a depth of 25 mm. The point of maximum bow must not be closer to the base of the head (line X in figure 3) than 200 mm. Multiple curves are not permitted.

*The stick is laid playing side downwards on a flat surface in its natural resting position as shown in figure 5. The device shown in figure 6 is used to measure the bow or rake and is placed with its base on the testing surface. The 25mm high end of the device must not pass freely more than 8mm under the stick at any point; ie this end of the device must not pass freely under the stick to the extent that the edge of the stick touches the remaining part of the device.*

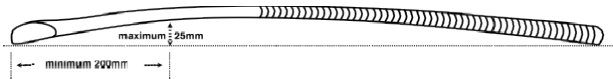
**Figure 3 : The stick**



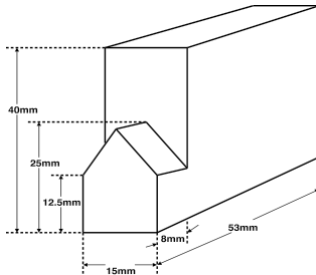
**Figure 4 : The Head of the stick**



**Figure 5 : The stick rake or bow**



**Figure 6 : Device for measuring stick bow or rake**



- 2.16 The edges and the non-playing side (back) of the stick must be rounded and must have a continuous smooth profile. Flat sections along the edges or back of the stick are not permitted.

*Smooth and shallow undulations or indentations on the back of the handle are permitted to a maximum depth of 4 mm. No undulations or indentations are permitted on the back of the head of the stick.*

- 2.17 Inclusive of any additional coverings used, the stick must pass through a ring with an interior diameter of 51 mm.
- 2.18 The total weight of the stick must not exceed 737grams. The length of the stick as measured from the top of the handle to the bottom of the head of the stick (line X in Figure 3) shall not be more than 105 cm.

- 2.19 Ball speed must not be greater than 98 % of stick head speed under test conditions.

*Ball speed is determined over a series of 5 tests at a stick speed of 80 km/hour in the simulator of an FIH approved laboratory. Ball speed is calculated from the time the ball passes two measuring points and is expressed as a ratio to the specified stick speed. FIH approved hockey balls are used. The test is carried out at prevailing laboratory conditions with a temperature of approximately 20°C and relative humidity of approximately 50 %.*

- 2.20 The entire stick must be smooth.

*Any stick which poses a potential risk for play is prohibited.*

- 2.21 The stick and possible additions may be made of or contain any material other than metal or metallic components provided it is fit for the purpose of playing hockey and is not hazardous.

- 2.22 The application of tapes and resins is permitted provided that they are not hazardous and that the stick conforms to the specifications.

### **3 Ball**

- 3.1 The ball:

- a is spherical
- b has a circumference of between 224 mm and 235 mm
- c weighs between 156 grams and 163grams

- d is made of any material and coloured white (or an agreed colour which contrasts with the playing surface)
- e is hard with a smooth surface but indentations are permitted.

## **4 Goalkeeper's equipment**

### 4.1 Hand protectors:

- a each have a maximum width of 228 mm and length of 355 mm when laid flat, palm upwards
- b must not have any additions to retain the stick when the stick is not held in the hand.

### 4.2 Leg guards: each have a maximum width of 300 mm when on the leg of the goalkeeper.

*The dimensions of goalkeeper's hand protectors and leg guards are measured using gauges with the relevant internal dimensions.*

## **ADDITIONAL INFORMATION AVAILABLE**

The International Hockey Federation can provide information on various topics to assist participation in the sport which can be found on the FIH website [www.fih.ch](http://www.fih.ch)

or from the FIH Office :

The International Hockey Federation  
Rue du Valentin 61  
1004 Lausanne  
Switzerland  
Tel.: +41 (21) 641 0606  
Fax: +41 (21) 641 0607  
E-mail : [info@fih.ch](mailto:info@fih.ch)

### **Copyright © FIH 2018**

The Copyright of these Rules is held by the International Hockey Federation. The contents may be reproduced or translated for distribution or resale by affiliated National Associations. Reprints must replicate the appearance of these Rules and incorporate the following text: "Reprinted with permission of the International Hockey Federation". National Associations seeking guidance on the reprinting of this Book must contact the FIH Office.



International Hockey Federation  
Rue du Valentin 61  
CH-1004 Lausanne, Switzerland  
Tel. : +41 21 641 0606  
Fax : +41 21 641 0607  
[info@fih.ch](mailto:info@fih.ch)  
[www.fih.ch](http://www.fih.ch)

# REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE HOCKEY



## REGLAMENTO DE HOCKEY



FIH  
Reglas de Hockey  
incluyendo explicaciones.

Efectivo desde el 1 de enero 2019

Copyright © FIH 2018  
Federación Internacional de Hockey  
Rue du Valentin 61  
CH - 1004 Lausanne  
Suiza

Tel.: + 41 21 641 0606  
Fax: + 41 21 641 0607  
E-mail: [info@fih.ch](mailto:info@fih.ch)  
Internet: [www.fih.ch](http://www.fih.ch)

\*Reproducido con la autorización de la Federación Internacional de Hockey



## **Responsabilidad y Obligación**

Los participantes en Hockey deben ser conscientes de las Reglas de Hockey y de la información en esta publicación.  
Se espera que se realice de acuerdo con las Reglas.

Se pone énfasis en la seguridad. Todos los involucrados en el juego deben actuar con la consideración de la seguridad de los demás. Debe cumplirse la legislación nacional pertinente. Los jugadores deben asegurarse de que sus equipamientos no constituyen un peligro para ellos mismos o para los demás en virtud de su calidad, materiales o diseño.

La Federación Internacional de Hockey (FIH) no acepta la responsabilidad por cualquier defecto o incumplimiento en las instalaciones y no es responsable de las consecuencias resultantes de su uso. La verificación de las instalaciones o equipamientos llevado a cabo antes de un partido se limita a garantizar una total aparición de los requerimientos obligatorios y deportivos.

Los árbitros ejercen un papel importante en el control del juego y garantizan el juego limpio.

## **Implementación y Administración**

Las Reglas de Hockey se aplican a todos los jugadores y oficiales de hockey.  
Las Asociaciones Nacionales tienen discreción para decidir la fecha de aplicación a nivel nacional.

La fecha de aplicación en la competición internacional es el 1 de enero de 2019.

Las Reglas de Hockey son publicadas por el Comité de Reglas de la FIH bajo la autoridad de la Federación Internacional de Hockey. Los Derechos de Autor son de la Federación Internacional de Hockey.

## **Disponibilidad de las Reglas**

Una copia de las Reglas está disponible en la web de la FIH [www.fih.ch](http://www.fih.ch) donde también se puede descargar gratuitamente así como en la app "Reglas de Hockey de la FIH".

## CONTENIDO

Introducción.....	4
Terminología .....	9
<b>REGLAS DE JUEGO</b>	
1 Terreno de juego .....	12
2 Composición de los equipos .....	13
3 Capitanes .....	16
4 Indumentaria y equipamiento de los jugadores .....	16
5 Partido y resultado .....	19
6 Iniciar y reanudar el partido.....	20
7 Bola fuera del terreno de juego .....	21
8 Cómo se marca gol .....	22
9 Conducta de juego: jugadores.....	23
10 Conducta de juego: los porteros .....	26
11 Conducta de juego: árbitros .....	26
12 Sanciones .....	28
13 Procedimientos para ejecutar las sanciones .....	29
14 Sanciones personales .....	38
<b>ARBITRAJE</b>	
1 Objetivos .....	40
2 Aplicación de las reglas .....	41
3 Técnica de Arbitraje .....	43
4 Señales Arbitrales .....	46
<b>ESPECIFICACIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y SU EQUIPAMIENTO</b>	
1 Terreno de juego y su equipamiento.....	49
2 El Stick .....	57
3 La Bola .....	62
4 Equipamiento de los Porteros .....	63
Información adicional disponible .....	64

### EL CICLO DE LAS REGLAS

Las Reglas en esta nueva publicación son efectivas desde el 1 de enero de 2019 a nivel internacional. Las Asociaciones Nacionales pueden decidir la fecha de aplicación a nivel nacional.

Se especifica una fecha de inicio pero no una fecha de finalización. La Federación Internacional de Hockey (FIH) evitará la implementación de cambios importantes en estas Reglas hasta después de los próximos Juegos Olímpicos. Sin embargo, en circunstancias excepcionales, FIH se reserva el derecho de realizar cambios que se notificarán a las Asociaciones Nacionales y se publicarán en el sitio web de la FIH: [www.fih.ch](http://www.fih.ch).

### REVISIÓN DE LAS REGLAS

El Comité de Reglas de la FIH revisa regularmente todas las Reglas de Hockey. Tiene en cuenta la información y las observaciones entre una amplia variedad de fuentes, incluyendo las Asociaciones Nacionales, jugadores, entrenadores, oficiales, medios de comunicación y espectadores juntos con los informes de las competiciones, los informes de análisis de vídeo, los ensayos de las Reglas y las Regulaciones de Torneos que cambian las reglas. Ideas que han sido ensayadas, con la aprobación del Comité de Reglas de la FIH, en locales o limitadas circunstancias son especialmente valiosas. Los cambios de Reglas están basados en la experiencia práctica.

### REGLAS DE JUEGO EN PARTIDOS INTERNACIONALES

Es la intención de los Comités de Reglas y de Competición tratar de reducir en lo posible el número de las modificaciones de las reglas que se producen a través de normas de los torneos. Estas diferencias han llevado a cierta confusión por parte de los jugadores, oficiales, espectadores y las audiencias de televisión.

Las Reglas de Hockey y Normas de los Torneos de la FIH se aplican a todo el Hockey Internacional. El Consejo Ejecutivo de la FIH ha acordado que las mismas Reglas y Normas de los Torneos de la FIH que varían las reglas de Hockey también se apliquen en las ligas internas de las Asociaciones Nacionales de Hockey. Esto se hace obligatorio en el nivel superior de las ligas locales a menos que una Asociación Nacional desea optar por reglas o reglamentos particulares que varían las Reglas de Hockey, mediante solicitud a la FIH para hacerlo.

Las Reglas de Hockey se aplican a todos los niveles del juego, y son efectivas a partir del 1 de enero de 2019 a nivel internacional. Es importante señalar que las Asociaciones Nacionales tienen la facultad de decidir la fecha de su aplicación a nivel nacional. Además, las Asociaciones Nacionales pueden optar por algunas reglas específicas a niveles por debajo de sus mejores ligas nacionales y / o para determinados grupos de edad, si así lo desean.

Este enfoque ayuda a llevar las Reglas y Regulaciones más juntos, así como negando la necesidad de Reglas experimentales obligatorias o no obligatorias o pruebas de reglas.

Un número limitado de variaciones en las condiciones de juego a través de las Regulaciones seguirá existiendo en los mejores partidos de nivel internacional jugados en los torneos FIH. Estos incluyen el reloj de cuenta atrás para los penalti corners que requieren equipos de mesa técnica adicionales y recursos. Del mismo modo el Árbitro de Video sólo será utilizado en los torneos FIH de nivel Mundial, donde la cobertura televisiva completa contratada e instalaciones permiten un sistema viable. Todos los demás partidos se deben jugar de acuerdo con las Reglas de Hockey salvo acuerdo en contrario con la FIH después de la propuesta por una Asociación Nacional de Hockey.

El procedimiento para las Asociaciones Nacionales, y Federaciones Continentales, para optar por algunas reglas FIH o reglamentos particulares que varían las Reglas de Hockey sigue estando disponible en los respectivos Workrooms en el sitio web de la FIH.

## **CAMBIOS DE LAS REGLAS**

FIH ha elegido introducir el formato de partido de cuatro cuartos como su estándar. En los partidos internacionales, los equipos han jugado cuatro cuartos durante algunos años y se considera que se puede lograr una mayor uniformidad en los formatos de partidos cuando todos los formatos de partidos se basan en un principio de cuatro cuartos. Al igual que en los partidos internacionales, el tiempo se detiene entre la adjudicación de un penalti corner y la ejecución de ese penalti corner. Aparte de en los partidos internacionales en los que está dispuesto en el Reglamento de Torneos FIH, el tiempo no se detiene para celebrar los goles, ya que se introdujo principalmente para la cobertura televisiva.

Se introduce un experimento obligatorio con efecto a partir del 1 de enero de 2019, eliminando la opción para que los equipos jueguen con un Jugador de Campo con Privilegios de Portero. Los equipos ahora tienen dos opciones: o juegan con un Portero que usa equipo de protección que comprende al menos equipo para la cabeza, protectores de piernas y pies y también se le permite usar protectores para las manos de porteros y otros equipos de protección, o solo juegan con los Jugadores de Campo. Cualquier cambio entre estas opciones debe ser tratado como una sustitución.

Este experimento obligatorio conduce a cambios en muchas otras Reglas, ya que se elimina la opción de jugar con un Jugador de Campo con privilegios de Portero.

La explicación de cómo tratar los golpes francos para el atacante cerca del círculo se ha cambiado en las Reglas 13.2.f. Ahora se ha dejado en claro que los jugadores, además del atacante que recibe el golpe franco, deben estar a una distancia de cinco metros, incluso cuando están en su círculo. Sin embargo, si el atacante elige sacar el golpe franco inmediatamente, entonces los defensores que están dentro del círculo y a menos de cinco metros de la bola, pueden permanecer alrededor del círculo (sombra) según la explicación de la Regla antes de 2019.

Al igual que en Hockey Sala, un defensor ahora puede sacar un golpe franco concedido en el círculo en cualquier lugar dentro del círculo o hasta 15 metros desde la línea de fondo en línea con la ubicación de la falta, paralela a la línea lateral.

Se eliminó la Regla 13.6 que describía la finalización de un penalti corner para fines de sustitución y para un penalti corner al final de un período. La opción de que se complete un penalti corner cuando la bola sale del círculo por segunda vez, ya no existe.

Los cambios en otras reglas son esencialmente estéticos.

Por otra parte, todos los demás cambios en esta edición de las reglas son las aclaraciones de las normas existentes. Para llamar la atención sobre todos los cambios, incluso estos puntos menores de clarificación, una línea aparece en el margen de cualquier texto que ha sido cambiado.

## **APLICACIÓN DE LAS REGLAS**

El Comité de Reglas de la FIH sigue preocupado de que algunas reglas no se aplican de forma consistente.

Regla 7.4.c: bola jugada intencionadamente más allá de la línea de fondo por un defensor y no se marca gol. Si está claro que la acción es intencionada, los árbitros no deben dudar en conceder un penalti corner.

Regla 9.10: los jugadores no deben acercarse a menos de 5 metros de un oponente que recibe una bola levantada hasta que se haya recibido, controlado y esté en el suelo: cuando el receptor inicial no está claro, el equipo que puso la bola en el aire debe permitir que el oponente para jugar la bola.

Regla 9.12: obstrucción. Los árbitros deben penalizar el proteger la bola con el stick de manera más estricta. También deben mirar al jugador que al hace una entrada empuja o se apoya en un contrario haciendo que pierda la posesión de la bola.

Regla 13.2.a: bola parada en un golpe franco. Los árbitros no son a veces lo suficientemente estrictos en exigir que la bola esté parada, aunque sea muy brevemente, durante un golpe franco en especial si se pone en juego mediante un auto-pase.

## **NORMAS DE DESARROLLO**

Creemos que el hockey es agradable de jugar, oficiar y ver. Sin embargo, vamos a seguir buscando formas para hacer que el juego sea aún más agradable para todos sus participantes, conservando sus características únicas y atractivas. Esto permite a nuestro deporte desarrollarse todo lo que es necesario en un mundo que hace grandes demandas en el tiempo personal y en el que la recreación y el deporte puede contribuir al bienestar personal.

Por ello, el Comité de Reglas de la FIH continuará dando la bienvenida a las sugerencias para el desarrollo de las Reglas o para la aclaración de las actuales Reglas, especialmente de las Asociaciones Nacionales de Hockey. Las Asociaciones Nacionales son una importante fuente primaria de asesoramiento y orientación, pero, en su caso, las sugerencias o preguntas sobre las Reglas se pueden enviar por correo electrónico a [info@fih.ch](mailto:info@fih.ch) o a la dirección postal de la FIH.

## **COMPOSICIÓN DEL COMITÉ DE REGLAS FIH, 2018:**

**Presidente:** David Collier

**Secretario:** Paula Jenkis

### **Miembros:**

Shabaz Ahmed Peter Elders

Margaret Hunnaball Katrina Powell

Steve Horgan Ahmed Essmat Youssef

Bet Smith

## TERMINOLOGÍA

### **Jugador**

Uno de los participantes en un equipo.

### **Equipo**

Un equipo consta de un máximo de dieciséis personas compuesto de un máximo de once jugadores en el campo y hasta cinco sustitutos. Este podrá ser modificado por normativa hasta un máximo de dieciocho jugadores.

### **Jugador de campo**

Uno de los participantes que está en el campo y que no es el portero.

### **Porteros**

Uno de los participantes de cada equipo sobre el terreno, que lleva equipo protector completo compuesto de al menos casco, guardas y pies y al que también se le permite llevar guante protector específico de portero y otro equipamiento de protección.

### **Jugador de campo con privilegios de portero**

Uno de los participantes que no utiliza todo el equipamiento de protección de un portero pero que tiene los privilegios de portero.

**Regla Experimental:** No está permitido jugar con un jugador de campo con privilegios de portero.

### **Ataque (Atacante)**

El equipo (o jugador) que (quien) intenta marcar un gol.

### **Defensa (Defensor)**

El equipo (o jugador) que (quien) intenta evitar que se marque un gol.

### **Línea de fondo**

La línea más corta (55 metros) que delimita el campo.

### **Línea de portería**

La línea de fondo entre los dos postes de la portería.

### **Línea de banda**

La línea más larga (91.40 metros) que delimita el campo.



## **Área**

La zona comprendida entre (y que incluye) los dos cuartos de círculo y las líneas que los unen en los dos extremos del campo enfrente del centro de las líneas de fondo.

## **Zona de 23 metros**

La zona comprendida entre (y que incluye) la línea que cruza el campo a 22.90 metros de cada línea de fondo, la parte correspondiente de las líneas de banda y de la línea de fondo.

## **Jugar la bola: jugador de campo**

Parar, desviar o mover la bola con el stick.

## **Tiro a portería**

La acción de un atacante que intenta marcar un gol jugando la bola hacia la portería desde dentro del Área.

*La bola puede ir fuera de la portería pero la acción se considera como un tiro a portería sí la intención del jugador es marcar un gol con un tiro hacia la portería.*

## **Golpeo (hit)**

Golpear o "abofetear" (dar de látigo) a la bola usando un movimiento de balanceo del stick hacia la bola.

*"Abofetear" (dar de látigo) la bola, lo que implica un largo empuje o movimiento de barrido con el stick antes de entrar en contacto con la bola, se considera como un golpeo.*

## **Push (golpe empujado)**

Mover la bola a ras de suelo mediante un movimiento de empuje del stick después de que se haya colocado en contacto o cerca de la bola. Cuando se empuja la bola tanto ésta como la pala del stick están en contacto con el suelo.

## **Flick (golpe de muñeca)**

Se empuja la bola de forma que se eleve del suelo.

## **Scoop (golpe de cuchara)**

Elevar la bola del suelo situando la pala del stick debajo de la bola y haciendo un movimiento hacia arriba para levantarla.

**Forehand - Golpe hacia delante por la derecha**

Jugar una bola, que está a la derecha del jugador, en dirección hacia adelante

**Distancia de juego**

Es la distancia desde la cual un jugador es capaz de alcanzar la bola para jugarla.

**Tackle (entrada)**

Una acción para hacer que un contrario deje de tener la posesión de la bola.

**Falta**

Una acción contra un oponente contraria a las reglas y que puede ser sancionada por el árbitro.

### 1. Campo de juego

*La siguiente información proporciona una descripción simplificada del terreno de juego. Las especificaciones detalladas del campo y su equipamiento tienen una sección especial al final de este reglamento.*

- 1.1 El campo de juego es rectangular, de 91.40 metros de largo y 55.00 de ancho.
- 1.2 Las líneas laterales delimitan los perímetros más largos del campo; las líneas de fondo delimitan los perímetros más cortos del campo.
- 1.3 Las líneas de portería son las partes de la línea de fondo comprendidas entre los postes.
- 1.4 Una línea de centro está marcada cruzando la mitad del campo.
- 1.5 Las líneas conocidas como líneas de 23 metros están marcadas cruzando el campo a 22.90 metros de cada línea de fondo.
- 1.6 Las zonas denominadas áreas están marcadas dentro del campo alrededor de las porterías y enfrente del centro de las líneas de fondo.
- 1.7 Los puntos de penalti stroke de 150 mm de diámetro serán marcados en frente del centro de cada portería con su respectivo centro a 6.40 metros del borde interior de la línea de portería.
- 1.8 Todas las líneas tienen 75 mm de ancho y son parte del campo de juego.
- 1.9 En cada esquina del campo se sitúan postes para banderines de entre 1.20 y 1.50 metros de alto.
- 1.10 Las porterías se sitúan fuera del campo en el centro de cada línea de fondo y en contacto con ella. Ningún equipamiento o artículos, tales como cascos, máscaras faciales, protectores de mano, toallas, botellas de agua, etc. se pueden colocar dentro de las porterías.

## 2. Composición de los equipos

- 2.1 Un máximo de once jugadores por cada equipo toman parte en el juego en cualquier momento durante el partido.

*Si un equipo tiene más jugadores e los permitidos en el campo, el tiempo debe ser detenido para corregir la situación. Una sanción personal puede ser otorgada contra el capitán del equipo involucrado, si inadvertidamente tener demasiados jugadores en el campo ocurre durante un período muy corto de tiempo y no afecta materialmente el partido. En los casos en que esto ocurra y afecte materialmente al partido, se debe imponer una sanción personal contra el capitán del equipo involucrado. Las decisiones tomadas antes de corregir la situación no se pueden cambiar, si el tiempo y / o juego ya ha sido reiniciado.*

*El juego y el tiempo se reanuda con un golpe franco a favor del equipo contrario a menos que otra sanción se hubiera señalado contra el equipo infractor inmediatamente antes de haberse parado el tiempo en tal caso el partido se reanuda con la acción sancionada previamente.*

- 2.2 Cada equipo tiene un portero en el campo o juega solo con jugadores de campo.

**Experimento obligatorio** a partir del 1 de enero de 2019: el equipo ya no tiene la opción de jugar con un jugador con privilegios de portero.

*Cada equipo puede jugar con:*

- *un portero que lleve camiseta de distinto color y un equipo protector completo compuesto al menos de casco, guardas para piernas y pies; este jugador será referido en estas Reglas como portero; o*

- *solo jugadores de campo; ningún jugador con privilegios de portero o llevando camiseta de distinto color; ningún jugador puede llevar casco protector excepto una máscara cuando defiendan un penalti corner o penalti stroke; todos los jugadores llevan el mismo color de camiseta.*

*Cualquier cambio entre estas opciones debe tener lugar como una sustitución.*

2.3 A cada equipo le está permitido sustituir sus jugadores de entre los jugadores que no están en el campo:

- a. la sustitución está permitida en cualquier momento excepto durante el período comprendido entre la concesión de un penalti corner hasta después de que haya finalizado; durante este período sólo se permite la sustitución por lesión o suspensión del portero defensor.

*Si otro penalti corner es concedido antes de terminar un penalti corner previo, la sustitución de otro jugador que no sea el portero defensor lesionado o suspendido no se llevará a cabo hasta que se complete el subsiguiente penalti corner.*

*En un penalti corner un portero defensor (llevando equipo protector completo) que se lesiona o es suspendido puede ser sustituido por otro portero llevando equipo protector completo.*

*Si un equipo tiene solamente jugadores de campo, no se permite la sustitución en un penalti corner hasta que éste haya finalizado*

*Si un portero es suspendido el equipo defensor ha de jugar con un jugador menos*

- b. no se limita el número de jugadores que pueden ser sustituidos al mismo tiempo o el número de veces que cualquier jugador puede ser sustituido o sustituir

- c. la sustitución de un jugador sólo se permite una vez que ese jugador haya abandonado el campo
- d. no se permiten las sustituciones de jugadores suspendidos durante su período de suspensión
- e. después de finalizar una suspensión un jugador puede ser sustituido sin volver previamente al campo
- f. a efectos de su sustitución los jugadores de campo deben abandonar el campo y volver a él a un máximo de tres metros de la línea de centro del lado del campo acordado con los árbitros
- g. el tiempo se parará para sustituir a porteros pero no para otras sustituciones.

*El tiempo se parará brevemente para permitir que un portero tome parte en la sustitución. El tiempo no se parará para que un portero se ponga o se quite el equipamiento completo para realizar una sustitución incluso cuando se deba a la lesión del portero o a su suspensión.*

2. 4 Los jugadores de campo que lo abandonen para ser atendidos de una lesión, para refrescarse, cambiar de equipación o por cualquier otra razón distinta de la sustitución pueden volver a entrar sólo entre las líneas de 23 metros en el lado del campo utilizado para las sustituciones.

*Salir y volver a entrar en el campo como parte del juego (por ejemplo, cuando un defensor se pone una máscara facial en un penalti corner) tiene lugar en cualquier parte apropiada del campo.*

2. 5 Ninguna otra persona a no ser los jugadores, porteros y los árbitros puede estar en el campo durante el partido sin el permiso de un árbitro.
2. 6 Los jugadores, estén o no en el campo, están bajo la autoridad de los árbitros durante todo el partido, incluido el descanso del medio tiempo.

- 2.7 Un jugador que esté lesionado o sangrando debe abandonar el campo a no ser que se lo impidan motivos médicos y no debe volver hasta que las heridas hayan sido cubiertas; los jugadores no deben llevar ropa manchada con sangre.

### **3. Capitanes**

- 3.1 Un jugador de cada equipo debe ser nombrado capitán.
- 3.2 Un capitán suplente debe ser nombrado cuando el capitán esté suspendido.
- 3.3 Los capitanes deben usar un brazalete distintivo o artículo distintivo similar en el brazo u hombro o sobre la parte superior de una calceta.
- 3.4 Los capitanes son responsables del comportamiento de todos los jugadores de su equipo y de asegurar que las sustituciones de los jugadores de su equipo se lleven a cabo correctamente.

*Se impondrá una sanción personal si el capitán no cumple con su responsabilidad.*

### **4. Indumentaria y equipamiento de los jugadores**

*Las Regulaciones de la Competiciones que se pueden obtener de la FIH dan información y enumeran requisitos adicionales sobre la indumentaria de los jugadores el equipamiento personal y la publicidad. Hay que tener en cuenta también las normas establecidas por las Federaciones Continentales y Asociaciones Nacionales.*

- 4.1 Los jugadores de campo del mismo equipo deben llevar indumentaria uniformada.
- 4.2. Los jugadores no deben llevar puesto nada que sea peligroso para otros jugadores.

*Los jugadores de campo:*

*- Se les permite usar protección de las manos que no aumente el tamaño natural de las manos significativamente; Cualquier protección de la mano usada, tanto para el juego normal como para defender un penalti corner, debe caber cómodamente (sin la necesidad de comprimirlo) en una caja abierta de dimensiones internas de 290 mm de largo x 180 mm de ancho x 110 mm de altura;*

*- es recomendable que lleven protección en la espinilla, el tobillo y la boca;*

*- Se les permite usar cualquier tipo de protección corporal (incluyendo la protección para las piernas, o las rodilleras, al defender un penalti corner) debajo de la ropa de juego normal; Las rodilleras, usadas para este propósito, se pueden usar fuera de las calcetas siempre que su color sea exactamente igual que el color de los calcetas;*

*- Se les permite usar durante todo el partido por razones médicas, solo una máscara facial lisa, preferiblemente transparente o de un solo color, que se ajuste bien a la cara, un casco ligero para la cabeza o protección ocular en forma de gafas de plástico (es decir, gafas con un marco de blando y lentes de plástico); las razones médicas deben ser evaluadas por una autoridad apropiada y el jugador en cuestión debe comprender las posibles implicaciones de jugar con la condición médica;*

*-Está permitido usar una máscara facial lisa de un solo color, o de preferencia transparente o una máscara de rejilla metálica, que siga los contornos de la cara, cuando se defiende un penalti corner o un penalti stroke y durante la duración de ese penalti corner o penalti stroke, incluido el saque inmediato de un golpe franco concedido después de un penalti corner para pasar la pelota a otro jugador; el objetivo principal de usar una mascarilla para defender un penalti corner es la seguridad; El uso de mascarillas que sean consistentes con la espíritu subyacente de esta guía debe ser permitido.*



*- No está permitido, al usar máscaras faciales, comportarse de una manera que sea peligrosa para otros jugadores aprovechando el equipo de protección que usan.*

*- No se les permite usar cascos protectores (máscara facial u otra cubiertas protectoras de la cabeza) en cualquier otra circunstancia.*

- 4.3 Los porteros deben llevar una camisa u otra prenda que sea de color diferente al color del uniforme de ambos equipos.

*Los porteros deben usar esta camisa o prenda sobre cualquier protección de la parte superior del cuerpo. La protección del codo no necesita estar cubierta por la camisa o la prenda.*

- 4.4 Los porteros han de llevar un equipo protector compuesto de al menos un casco, guardas para piernas y pies, excepto para el lanzamiento de un penalti stroke en que el casco y cualquier protección de manos pueden sacarse.

*Está permitido solamente a los porteros el uso de protecciones para tronco, brazos, codos, antebrazos, mano, protecciones para muslos y rodillas y guardas para piernas y pies*

- 4.5 No se permite llevar ropa o equipamiento que aumente significativamente el tamaño natural del cuerpo de un portero o la zona de protección.

- 4.6 El stick tiene una forma tradicional con una empuñadura y una pala curvada que es plana en su parte izquierda:

*a. el stick debe ser liso y no debe tener partes rugosas o afiladas.*

- b. *el stick debe pasar por un aro con un diámetro interior de 51mm incluso con cualquier cobertura adicional utilizada.*
- c. *cualquier curvatura a lo largo del stick (inclinación o arco) ha de tener un perfil liso y continuo en toda su longitud, puede encontrarse a lo largo de la cara o del revés del stick pero no en ambos y su profundidad no puede exceder de los 25mm.*
- d. *el stick debe ajustarse a las especificaciones acordadas por el Comité de Reglas de la FIH*

- 4.7 La bola es esférica, dura y blanca (o de otro color convenido que contraste con la superficie del terreno)

*Una descripción detallada del stick, la bola y equipamiento de los porteros viene reseñada en una sección especial al final de este reglamento.*

## **5 Partido y resultado**

- 5.1 Un partido consta de cuatro cuartos de 15 minutos, un intervalo de 2 minutos entre los cuartos 1 y 2 y entre los cuartos 3 y 4 y un intervalo de tiempo de 5 minutos entre los cuartos 2 y 3

*Otros períodos y descanso pueden ser acordados por ambos equipos excepto en lo establecido por las normas para determinadas competiciones.*

*Si el tiempo expira justo antes de que un árbitro haya tomado una decisión, los árbitros pueden tomar esa decisión inmediatamente después de terminar el cuarto.*

*Si ocurre algún incidente inmediatamente antes del fin de un cuarto que requiera la revisión del árbitro, esta revisión debe llevarse a cabo aunque ya se hubiese acabado el tiempo y señalado final. La revisión debería realizarse de inmediato y se tomarán medidas para revertir y corregir la situación según corresponda.*

- 5.2 El equipo que marque el mayor número de goles es el ganador; si no se marcan goles, o si los equipos marcan el mismo número de goles, el partido se empata.

*La información sobre una competición de Shoot-out como una forma de alcanzar un resultado final en un partido empatado se puede encontrar en el Reglamento de Competición de la FIH.*

## 6 Para iniciar y reanudar el partido

- 6.1 Se sortea con una moneda:

- a. el equipo que gana el sorteo elige entre la portería sobre la que atacar en los dos primeros cuartos del partido o si comienza el partido con el saque de centro.
- b. si el equipo que gana el sorteo elige la portería sobre la que atacar en los dos primeros cuartos del partido, el otro equipo empieza el partido.
- c. si el equipo que gana el sorteo elige empezar el partido, el equipo contrario elige la portería sobre la que atacar en los dos primeros cuartos del partido.

- 6.2 Se cambia la dirección del juego en el tercer cuarto del partido.

- 6.3 Se hace un saque de centro:

- a. para empezar el partido y al empezar el segundo cuarto por parte de un jugador del equipo que ganó el sorteo si así lo eligieron; en otro caso por parte de un jugador del equipo contrario
- b. para reanudar el partido después del medio tiempo y para empezar el cuarto cuarto por parte de un jugador del equipo que no haya hecho el saque de centro para iniciar el partido
- c. después de un gol por parte de un jugador del equipo contra el que se marcó gol.

- 6.4 Realización de un saque de centro:

- a. se hace en el centro del campo
  - b. se puede jugar la bola en cualquier dirección
  - c. todos los jugadores excepto el que hace el saque de centro deben estar en la mitad del campo en la que está la portería que defienden
  - d. se aplica el mismo procedimiento que en el golpe franco
6. 5 Se realiza un saque neutral (bully) para reanudar un partido cuando se ha parado el tiempo o el juego a causa de una lesión o por cualquier otra razón y no se ha señalado ninguna sanción:
- a. el bully se hace cerca del lugar donde se encontraba la bola en el momento en que se detuvo el juego pero no a menos de 15 metros de la línea de fondo ni a menos de 5 metros del círculo.
  - b. la bola se pone entre un jugador de cada equipo que se pone enfrente de su contrario con la portería que defiende a su derecha
  - c. los dos jugadores empiezan con su stick en el suelo a la derecha de la bola y luego se tocan las partes planas de las palas de sus sticks una vez justo por encima de la bola, después de lo cual cualquiera de los dos jugadores puede jugar la bola
  - d. todos los demás jugadores deben estar al menos a 5 metros de la bola.
6. 6 Un defensor saca un golpe franco a 15 metros del centro de la línea de portería para reanudar el partido cuando un penalti stroke ha finalizado y no se ha marcado gol.

## **7 Bola fuera del campo**

- 7.1 La bola deja de estar en juego cuando sobrepasa completamente la línea lateral o la de fondo.

7.2 Reanuda el juego un jugador del equipo que no tocó o jugó la bola inmediatamente antes de salir ésta del campo.

7.3 Cuando la bola sobrepasa la línea lateral el juego se reanuda por el lugar donde la bola cruzó la línea y se aplica el mismo procedimiento que en el golpe franco.

7.4 Cuando la bola sale por la línea de fondo y no se marca gol:

a. si es jugada por un atacante, el juego se reanuda con la bola a un máximo de 15 metros de la línea de fondo y en perpendicular con el punto donde cruzó esta línea de fondo y se aplica el mismo procedimiento que en el golpe franco.

b. Si es jugada sin querer por un defensor o desviada por un portero o jugador con privilegios de portero, se reanuda el juego con la bola en la línea de 23 metros y en línea con donde cruzó la línea de fondo y se aplican los procedimientos para sacar un golpe franco.

*Con la bola colocada en la línea, el reinicio del juego está efectivamente dentro de la zona de 23 metros por lo que se aplican las disposiciones para sacar un golpe franco.*

c. si es jugada intencionadamente por un defensor, pero no si es desviada por el portero o jugador con privilegios de portero, el juego se reanuda con un penalti corner.

## 8 Cómo se marca gol

8.1 Se marca un gol cuando la bola es jugada dentro del área por un atacante y no sale del área antes de atravesar por completo la línea de portería por debajo del larguero.

*La bola puede ser jugada por un defensor o tocar su cuerpo antes o después de ser jugada en el área por un atacante.*

## 9 Conducta de juego: los jugadores

*Se espera de los jugadores actúen responsablemente en todo momento.*

9.1 Un partido se juega entre dos equipos con no más de once jugadores por cada equipo en el campo al mismo tiempo.

9.2 Los jugadores no deben llevar su stick ni usarlo de forma peligrosa.

*Los jugadores no deben levantar su stick por encima de las cabezas de otros jugadores.*

9.3 Los jugadores no deben tocar, agarrar o interferir a otros jugadores, sus sticks o su indumentaria.

9.4 Los jugadores no deben intimidar o estorbar a otros jugadores.

9.5 Los jugadores no deben jugar la bola con la parte redondeada de su stick.

9.6 Los jugadores no pueden golpear la bola con fuerza en el golpe de derecha con el borde del stick (forehand)

9.7 Los jugadores pueden parar, recibir y desviar o jugar la bola de una manera controlada en cualquier parte del campo cuando la bola está a cualquier altura incluyendo por encima del hombro a menos que esto sea peligroso o conduzca a peligro.

9.8 Los jugadores no pueden jugar la bola de forma peligrosa o de forma que pueda conducir a juego peligroso.

*Una bola se considera peligrosa cuando da lugar a una razonable acción evasiva por parte de los jugadores.*

*La sanción se señala donde sucedió la acción que causó el peligro.*

- 9.9 Los jugadores no pueden elevar la bola intencionadamente al golpear excepto para tirar a puerta.

*Un golpeo elevado debe juzgarse explícitamente en función de si es elevada intencionadamente o no. No es falta elevar la bola sin intención en un golpeo, incluso en un golpe franco, en cualquier parte del campo si no es peligroso. Se permite que la bola sea elevada por encima del stick o del cuerpo de un contrario que está en el suelo, incluso dentro del área, a no ser que se considere peligroso.*

*Los jugadores pueden elevar la bola con un flick o un scoop siempre y cuando no sea peligroso. Un flick o un scoop que vaya en dirección a un contrario que esté a menos de 5 mts se considera peligroso. Si un oponente está claramente corriendo hacia el lugar del tiro o hacia el atacante sin intención de jugar la bola con su stick, debe ser penalizado por juego peligroso.*

- 9.10 Los jugadores no pueden aproximarse a menos de 5 metros de un contrario que reciba una bola elevada que cae hasta que la bola haya sido recibida, controlada y esté sobre el suelo.

*El receptor inicial tiene derecho a la bola. Si no está claro qué jugador es el receptor inicial, el jugador del equipo que elevó la bola debe dejar al contrario recibirla.*

- 9.11 Los jugadores de campo no pueden parar o jugar con los pies, impulsar, coger, tirar o llevarse la bola con cualquier parte de su cuerpo.

*No siempre es falta si la bola golpea el pie, mano o cuerpo de un jugador de campo. El jugador solamente comete una infracción si voluntariamente usa sus manos pies o cuerpo para jugar la bola o si cambia de posición con intención de parar la bola en su camino.*

*No se comete falta si la bola golpea la mano que sujeta el stick cuando en la misma situación hubiera podido golpear el stick.*

- 9.12 Los jugadores no deben obstruir a un contrario que intenta jugar la bola.

*Los jugadores obstruyen si:*

- *se mueven hacia atrás contra un contrario*
- *interfieren físicamente el stick o el cuerpo de un contrario*
- *protegen la bola de una entrada legal con su stick o con cualquier parte de su cuerpo*

*Un jugador que está parado y recibe la bola lo puede hacer en cualquier dirección.*

*Un jugador que tenga la bola puede moverse con ella en cualquier dirección excepto si lo hace con su cuerpo contra un contrario o colocarse entre la bola y un contrario que está a distancia de juego de la bola intentando jugarla.*

*Un jugador que corre por delante o bloquea a un contrario para pararlo cuando este juega o intenta jugar la bola reglamentariamente está obstruyendo (esto es obstrucción de terceros o de sombra). Esto también es aplicable si un atacante se cruza corriendo o bloquea a los defensas (incluido el portero) cuando se ejecuta un penalti córner.*

- 9.13 Los jugadores no pueden hacer una entrada (tackle) a no ser que estén en posición de jugar la bola sin que haya contacto corporal.

*El juego imprudente, como las entradas deslizando y otras acciones físicas excesivas por parte de jugadores de campo, que hacen caer a un oponente al suelo y que tienen el potencial de causar lesiones, deberían atraer la correspondiente atención durante el partido y ser castigado con sanciones personales.*

- 9.14 Los jugadores no deben entrar intencionadamente en la portería que sus contrarios defienden ni correr por detrás de cualquier portería.

- 9.15 Los jugadores no deben cambiar su stick entre la concesión y finalización de un penalti corner o un penalti stroke a no ser que ya no reúna las condiciones fijadas en la descripción del stick.



- 9.16 Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o parte de su equipamiento sobre el campo, contra la bola o contra otro jugador, árbitro o cualquier otra persona.

*Después de un penalti corner, si la bola golpea cualquier equipo desechado, como un protector de manos, rodilleras o una máscara facial, se debe conceder un golpe franco si esto ocurre fuera del círculo y se otorga un penalti corner si esto ocurre dentro del círculo*

- 9.17 Los jugadores no deben retrasar el juego para beneficiarse mediante la pérdida de tiempo.

## 10 Conducta en el juego: Porteros

- 10.1 Un portero que lleve equipo protector compuesto de al menos casco, guardas de piernas y pies no puede tomar parte en el partido fuera de la zona defensiva de 23mts. que su equipo está defendiendo, excepto para el lanzamiento de un Penalti Stroke.

*El portero debe llevar el casco en todo momento excepto cuando tira un Penalti Stroke.*

- 10.2 Cuando la bola está dentro del área que están defendiendo y tienen su stick en la mano:

- a. Los porteros pueden utilizar su stick, pies, protección de pies, piernas o guardas para propulsar la bola y usar su stick, pies, protecciones de pies, piernas o cualquier otra parte de su cuerpo para detener la bola o desviarla en cualquier dirección incluyendo por la línea de fondo

*Los porteros no pueden realizar acciones que pongan en peligro la integridad de los demás jugadores por la utilización ventajosa de la protección que utiliza.*

- 10.3 Los porteros no pueden tenderse sobre la bola.

- 10.4 Cuando la bola está fuera del área que están defendiendo, los porteros sólo pueden jugar la bola con su stick

## 11 Conducta en el juego: Árbitros

- 11.1 Dos árbitros controlan el partido, aplican las Reglas y son los jueces del juego.

- 11.2 Cada árbitro es el principal responsable de las decisiones en una mitad del campo durante todo el partido,
- 11.3 Cada árbitro es responsable de las decisiones en los golpes francos dentro del área, penalti córners, penalti strokes y goles en una mitad del campo.
- 11.4 Los árbitros son responsables de llevar un registro escrito de los goles marcados y de las tarjetas de suspensión.
- 11.5 Los árbitros son responsables de garantizar que se juegue el tiempo reglamentario y de indicar el final de cada cuarto y de la conclusión del penalti corner si un cuarto es prolongado.
- 11.6 Los árbitros usarán el silbato para:
- a. empezar y terminar cada cuarto del partido
  - b. empezar un bully
  - c. hacer cumplir un castigo
  - d. empezar y acabar un penalti stroke
  - e. señalar un Gol
  - f. reemprender el partido después de cada gol marcado
  - g. reemprender el partido después de un penalti stroke en el que no se ha marcado gol
  - h. parar el partido para la sustitución de salida o de entrada al campo de un portero completamente equipado y reemprenderlo al acabar la sustitución
  - i. parar el partido por cualquier otra razón y reemprenderlo
  - j. indicar, cuando sea necesario, que la bola ha salido completamente fuera del campo
- 11.7 Los árbitros no pueden asesorar a los jugadores durante un partido

- 11.8 Si la bola golpea a un árbitro, a una persona no autorizada o a cualquier objeto suelto sobre el campo, el juego continúa (excepto como se especifica en la regla 9.16)

## 12 Castigos

- 12-1 Ventaja: se concederá falta solamente cuando un jugador o equipo resulta desfavorecido a causa de una infracción a las Reglas de un jugador contrario.

12.2 Se concederá un golpe franco al equipo contrario:

- a. por una falta de un jugador entre las zonas de 23 metros
- b. por una falta de un atacante dentro de la zona de 23 metros defendida por sus oponentes.
- c. por una falta no intencionada de un defensor fuera del área, pero dentro de la zona de 23 m que está defendiendo.

12.3 Se señalará penalti corner :

- a. por una infracción de un defensor en el área que no evite la probable consecución de un gol.
- b. por una falta intencionada en el área por un defensor contra un oponente que no tiene la posesión de la bola ni posibilidad de jugarla.
- c. por una falta intencionada de un defensor fuera del área, pero dentro de la zona de 23 m que está defendiendo.
- d. Por jugar la bola intencionadamente más allá de la línea de fondo por un defensor

*A los porteros se les permite **desviar** la bola con su stick, equipo protector o cualquier parte de su cuerpo en cualquier dirección incluyendo más allá de la línea de fondo.*

- e. cuando la bola queda alojada en la ropa o equipamiento de un jugador estando en su propia Área.

12.4 Se concederá un penalti stroke:

- a) por una falta de un defensor en el área que evite la probable consecución de un gol.

*Si la bola golpea una pieza del equipo que está en el círculo y se evita un probable gol, se puede otorgar un penalti stroke..*

- b) por una falta intencionada de un defensor dentro del área contra un oponente que tiene la posesión de la bola o una oportunidad de jugarla.

12.5 Si hay otra infracción o mala conducta antes del lanzamiento de la falta concedida:

- a. un castigo más severo puede concederse
- b. puede concederse un castigo personal
- c. el castigo puede invertirse si una posterior infracción fuese cometida por el equipo al que se le ha concedido antes el castigo.

## 13 Procedimientos para los castigos

13.1 Ubicación del golpe franco:

- a. un golpe franco se saca cerca del lugar donde ha ocurrido la infracción,

*“Cerca de” significa dentro de la distancia de juego de donde la infracción ha ocurrido sin que se obtenga una significativa ventaja.*

*El lugar desde donde ha de sacarse un golpe franco ha de ser más preciso dentro de la zona de los 23 metros, .*

- b. Un golpe franco concedido a favor de la defensa, a menos de 15 metros de la línea de fondo, se saca a un máximo de 15 metros de la línea de fondo, en línea con el lugar donde sucedió la infracción, en paralelo con la línea de banda.

*Un golpe franco concedido a la defensa en el círculo puede sacarse en cualquier parte del círculo.*

- 13.2 Procedimientos para sacar un golpe franco, un pase de centro y para poner de nuevo la bola en juego después de que haya salido fuera del campo:

*Todos los apartados de esta regla son apropiadas, para un golpe franco, saque de centro y poner la bola de nuevo en juego después de haber salido del campo.*

- a. la bola debe estar parada
- b. los contrarios deben estar al menos a 5 metros de la bola.

*Sí un contrario está a menos de 5 metros de la bola, no debe interferir en el saque del golpe franco o no debe jugar o intentar jugar la bola. Sí este jugador no está jugando la bola, intentando jugarla o influenciando en el juego, no es necesario retrasar el golpe franco*

- c. cuando se concede un golpe franco al atacante dentro de la zona de 23 metros, todos los jugadores, excepto el que saca el golpe franco, deben estar al menos a 5 metros de la bola, excepto como se indica específicamente a continuación para los golpes francos en ataque otorgados dentro de los 5 metros del círculo.
- d. a bola se mueve empujándola (push), golpeándola (hit), elevándola (flick) ó de scoop.
- e. la bola puede ser elevada directamente sí se mueve de push, flick o scoop pero no debe ser intencionadamente elevada directamente de un saque de golpeo.
- f. dirección, o haya sido tocada por un jugador del equipo defensor. en un golpe franco concedido al atacante dentro de la zona de 23 metros, la bola no puede introducirse en el área hasta que se haya desplazado al menos 5 metros, no necesariamente en una sola

*Sí el jugador que ha realizado el golpe franco continúa jugando la bola ( y un defensor no la ha tocado todavía):*

- *este jugador puede jugar la bola cualquier numero de veces, pero*
- *la bola debe desplazarse al menos 5 metros, antes*
- *de que el jugador introduzca la bola en el área golpeando o empujando la bola de nuevo.*

*Alternativamente:*

- *después de que un defensor haya tocado la bola, ésta puede ser introducida en el área por cualquier jugador incluido el jugador que realizó el golpe franco*

- *En un golpe franco de ataque concedido dentro de los 5 metros del círculo, la bola no puede introducirse en el círculo hasta que haya recorrido al menos 5 metros o haya sido tocada por un jugador defensor. Si el golpe franco se saca inmediatamente, los defensores que están dentro del círculo a menos de 5 metros del golpe franco pueden permanecer en el interior del círculo siguiendo por dentro de él al jugador que realice el auto-pase, siempre que no juegue ni intente jugar la pelota. o influya en el juego hasta que haya recorrido al menos 5 metros o, como alternativa, haya sido tocado por un jugador defensor que pueda legítimamente jugar la pelota. Si el atacante decide no sacar el golpe franco de inmediato, todos los demás jugadores deben estar al menos a 5 metros de la bola antes de que se saque el golpe franco.*

*A excepción de lo indicado anteriormente, cualquier jugada de bola, intento de jugar la bola o interferencia de un defensor o un atacante que no estuviera a 5 metros de la bola debería ser penalizada en consecuencia.*

*Está permitido jugar la bola alta, por encima del área atacante con el fin de que caiga fuera de ella, pero sujeto a la Regla de juego peligroso ,y que no pueda ser jugada por otro jugador dentro o por encima de círculo por otro jugador durante su vuelo.*

### 13.3 Lanzamiento de un Penalti Corner:

- a) el tiempo y el juego se detienen después de que se conceda un penalti corner y se reinicia cuando los equipos estén listos.

*Los equipos deben tomarse el menor tiempo posible para colocarse en un penalti corner.*

- b) la bola se coloca sobre la línea de fondo dentro del área al menos a 10 metros del poste y en el lado de la portería que prefiera el equipo atacante
- c) un atacante empuja o golpea la bola sin elevarla intencionadamente
- d) el atacante que empuja o golpea desde la línea de fondo debe tener al menos un pie fuera del campo
- e) los otros atacantes deben estar en el campo, fuera del área sin que sus sticks, manos y pies toquen el suelo dentro del área.
- f) a ningún defensor ni atacante, a no ser el jugador que realiza el lanzamiento desde la línea de fondo se le permite estar a menos de 5 metros de la bola en el momento de dicho lanzamiento
- g) no más de cinco defensores, incluyendo el portero, deben estar detrás de la línea de fondo con sus sticks, pies y manos sin tocar el suelo dentro del campo

*i. Si el equipo que defiende un Penalti Corner ha elegido jugar solo con jugadores de campo, ninguno de los defensores antes citados tendrá privilegios de portero.*

- h) los defensores restantes permanecerán más allá de la línea de centro
- i) hasta que la bola haya sido jugada ningún atacante, excepto el que realiza el golpeo o empuje desde la línea de fondo, puede entrar en el área, ni tampoco ningún defensor puede cruzar la línea de centro o la línea de fondo.

- j) después de jugar la bola, el jugador que realiza el empuje o golpeo desde la línea de fondo no puede volver a jugar la bola ni acercarse a ella a una distancia que pueda jugarla hasta que la bola haya sido jugada por otro jugador.
  
- k) no se puede marcar gol hasta que la bola haya salido fuera del área.
  
- l) si el primer tiro a puerta es un golpeo (y no un “push” ni un flick” ni un “scoop”), la bola debe cruzar la línea de portería o ir en dirección de cruzarla a una altura de no más de 460 mm. (la altura de las tablas), antes de cualquier desviación, para que un gol pueda ser marcado
  - i. *Los requisitos para esta Regla se aplican también si la bola toca el stick o el cuerpo de un defensor antes del primer tiro a portería.*
  
  - ii. *Si el primer tiro a puerta es un golpeo y la bola es o va a ser demasiado alta al cruzar la línea de portería, deberá penalizarse incluso si la bola es posteriormente desviada por el stick o cuerpo de otro jugador.*
  
  - iii. *La bola puede ir más alta de 460 mm. durante su vuelo antes de cruzar la línea de portería, siempre y cuando no cause peligro y descienda por ella misma a menos de 460mm. Antes de cruzar la línea.*
  
- m) para el segundo y posteriores golpes a portería y para flicks, desvíos y scoops se permite elevar la bola a cualquier altura, pero ello no ha de causar peligro
  - i. *Un defensor que claramente corre hacia el lugar del tiro o hacia el jugador que saca sin intención de jugar la bola con su stick debe ser penalizado por juego peligroso.*
  
  - ii. *Además, si un defensor que está a menos de cinco metros del tiro a puerta durante el lanzamiento de un Penalti Corner, es golpeado por la bola por debajo de la rodilla, se concederá otro Penalti Corner. Si es golpeado en la rodilla o por encima de ella estando en una postura normal, el*



*tiro será juzgado peligroso y se concederá un golpe franco para el equipo defensor.*

- n) Las Reglas del Penalti Corner ya no serán aplicables si la bola se desplaza más de 5 metros del área.

13.4 El partido será prolongado al final de cada cuarto para permitir finalizar el lanzamiento de un Penalti Corner o cualquier subsecuente Penalti Corner o Penalti Stroke;

13.5 El penalti corner se considera terminado cuando :

- a. se marca gol
- b. un golpe franco es concedido a favor de los defensores
- c. la bola va a más de 5 metros fuera del área
- d. la bola es jugada más allá de la línea de fondo y no se concede otro Penalti Corner
- e. un defensor comete falta y no es señalado otro Penalti Corner
- f. se concede un Penalti Stroke
- g. se concede un bully

*Si el juego se para a causa de una lesión o por cualquier otra razón durante el lanzamiento de un Penalti Corner al final del cuarto y un bully sería señalado de otra manera, el Penalti Corner ha de sacarse de nuevo*

**13.6** Por una falta durante el lanzamiento de un Penalti Corner:

- a el jugador que saca el golpe o el “push” desde la línea de fondo no tiene al menos un pie fuera del campo: el Penalti Corner ha de lanzarse de nuevo.
- b el jugador que hace el push o el golpe desde la línea de fondo finta al jugar la bola, este jugador infractor tiene que ir más allá de la línea

central pero es substituido por otro atacante: el Penalti Corner se saca otra vez.

*Si esta acción de fintar conduce a lo que de otra manera sería una violación de esta regla por un defensor, sólo el atacante está obligado a ir más allá de la línea central.*

- c Un defensor, que no sea el portero, cruza la línea de fondo o la línea de meta antes de lo permitido, el jugador infractor debe ir más allá de la línea central y no puede ser reemplazado por otro defensor: el Penalti Corner se lanza de nuevo.

*Si un defensor en este o en cualquier Penalti Corner posterior cruza la línea de fondo o la línea de meta antes de lo permitido, el jugador infractor también está obligado a ir más allá de la línea central y no puede ser reemplazado.*

*Si un defensor cruza la línea central antes de permitir, se vuelve a lanzar el Penalti Corner.*

- d Un portero cruza la línea de meta antes de lo permitido, el equipo defensor defiende el Penalti Corner con un jugador menos: el Penalti Corner se lanza de nuevo.

*El equipo defensor designa al jugador que debe ir más allá de la línea central y no puede ser reemplazado por otro defensor.*

*Si un portero en este Penalti Corner o en cualquier posteriormente re-lanzado Penalti Corner, cruza la línea de meta antes de que se permita, el equipo defensor está obligado a designar a otro jugador para ir más allá de la línea central y no puede ser reemplazado.*

*Un Penalti Corner se considera re-lanzado hasta que se cumplan cualquiera de las condiciones de las Reglas 13.5*

*Un Penalti Corner otorgado posteriormente, en contraposición a un Penalti Corner re-lanzado, puede ser defendido por hasta cinco jugadores.*

- e un atacante entra al área antes de lo permitido, el jugador que realiza el empuje o el golpeo desde la línea de fondo debe ir más allá de la línea central: el penalti corner se lanza nuevamente

*Los atacantes que son enviados más allá de la línea central no pueden regresar para los Penalti Corner re-lanzados, pero pueden hacerlo para un Penalti Corner otorgado posteriormente.*

- f para cualquier otra falta de los atacantes: se concede un Golpe Franco a los defensores.

*Excepto en los casos arriba expuestos, se concederá un golpe franco, Penalti Corner o Penalti Stroke tal como se especifica en otros puntos del Reglamento.*

### 13.7 Lanzamiento de un Penalti Stroke:

- a. El tiempo y el juego se paran al concederse un Penalti Stroke
- b. Todos los jugadores sobre el terreno de juego a excepción del lanzador y el jugador defensor deben permanecer fuera de la zona de 23 mts y no deben influenciar en el lanzamiento.
- c. la bola se colocará sobre el punto de Penalti Stroke
- d. el jugador que lanza el tiro debe estar detrás y a distancia de juego de la bola antes de iniciar el lanzamiento
- e. el jugador que defiende el Penalti Stroke debe estar con ambos pies en la línea de portería y, una vez que el silbato haya sonado para iniciar el

Penalti Stroke, no debe abandonar la línea de portería o mover uno de los pies hasta que se haya jugado la bola.

si el jugador que defiende el Penalti Stroke está tomando parte en el partido como jugador de campo, puede llevar solamente careta protectora como equipo de protección

*Si el equipo que defiende un Penalti Stroke ha elegido jugar solamente con jugadores de campo y no utiliza un portero sustituto para defender el Penalti Stroke, el defensor puede solamente usar su stick para hacer una parada*

- f el silbato suena cuando el jugador que lanza el Penalti Stroke y el jugador que lo defiende están en posición.
- g. el jugador que lanza el Penalti Stroke no puede lanzarlo hasta que haya sonado el silbato.

*Ni el jugador que lanza el Penalti Stroke ni el jugador que lo defiende pueden demorar su lanzamiento*

- h- el jugador que lanza el tiro no puede fintar al jugar la bola
- j. el jugador que lanza puede realizar un empuje, un flick o un scoop y puede elevar la bola a cualquier altura

*Usar el arrastre al jugar la bola en un Penalti Stroke no está permitido*

- k. el jugador que lanza el tiro puede jugar la bola solo una vez y no puede posteriormente acercarse a la bola o al jugador que defiende el Penlaty Stroke

13.8 El Penalti Stroke se considera terminado cuando:

- a. se marca gol
- b. la bola llega a pararse dentro del área, se aloja en el equipo del portero, la coge el portero o jugador con privilegios de portero, o sale fuera del área.

### 13.9 Por una infracción durante el lanzamiento de un Penalti Stroke:

- a. Sí el Penalti Stroke es ejecutado antes de que suene el silbato del árbitro y se marca gol, el Penalti Stroke deberá ser repetido.
- b. Si se lanza el Stroke antes de que suene el silbato y no se marca gol: se concede un Golpe Franco a los defensores
- c. Por cualquier otra infracción del jugador que saca el Penalti Stroke: se concede un Golpe Franco a los defensores
- d. Por cualquier falta del jugador que defiende el Penalti Stroke incluyendo mover uno de sus pies antes de que se juegue la bola: el Penalti Stroke se ha de lanzar de nuevo

*Si un jugador defendiendo el Penalti Stroke evita que un gol sea marcado pero mueve uno de sus pies antes de que la bola sea jugada, este jugador debe ser amonestado y para cualquier otra falta posterior debe ser suspendido (tarjeta verde, y por posteriores faltas con tarjeta amarilla))*

*Si se marca gol, aunque se haya cometido una falta por parte del jugador que defiende el stroke, el gol ha de concederse*

- e. por una falta del jugador del equipo defensor y que no se marque gol: se repite el Penalti Stroke
- f. por una infracción de un jugador del equipo atacante distinto al jugador que lanza el Penalti Stroke y que se marca gol : el Penalti Stroke se lanza de nuevo

## 14 Castigos personales

### 14.1 Por cualquier falta, el jugador infractor puede ser:

- a. advertido ( de palabra )

- b. prevenido y suspendido temporalmente por 2 minutos de tiempo de juego (indicándolo con una tarjeta verde )
- c. suspendido temporalmente por un mínimo de 5 minutos de tiempo de juego (indicándolo con una tarjeta amarilla )

*Durante la duración de cada temporal verde y tarjeta amarilla de suspensión de un jugador en o fuera del campo, el equipo infractor jugará con un jugador menos.*

- d. suspendido permanentemente para el presente partido (indicándolo con una tarjeta roja).

*Por cada suspensión permanente, el equipo infractor jugará el resto del partido con un jugador menos.*

*Un castigo personal puede aplicarse además del castigo apropiado correspondiente.*

- 14.2 Los jugadores suspendidos temporalmente han de permanecer en el lugar destinado para ello hasta que el árbitro que los ha suspendido les permita reincorporarse al juego.
- 14.3 Los jugadores suspendidos temporalmente pueden reunirse con su equipo en el tiempo entre cuartos y durante el medio tiempo, después de los cuales debe volver al lugar designado para finalizar su suspensión.
- 14.4 La duración señalada de una suspensión puede ampliarse por mala conducta del jugador mientras está suspendido.
- 14.5 Los jugadores suspendidos permanentemente deben abandonar el campo y sus alrededores.

## 1 Objetivos

1.1 Arbitrar hockey es un reto agradable de participar en el juego.

1.2 Los árbitros contribuyen en el juego:

- a. ayudando a elevar la categoría del juego a todos los niveles al garantizar que los jugadores respeten el reglamento
- b. asegurando que cada partido sea jugado correctamente
- c. ayudando a incrementar el disfrute del juego a jugadores, espectadores, etc.

1.3 Estos objetivos pueden alcanzarse si los árbitros son:

- a. consistentes: los árbitros mantienen el respeto de los jugadores siendo consistentes
- b. justos: las decisiones deben hacerse con un sentido de justicia e integridad
- c. preparados: no importa el tiempo que un árbitro lleve ejerciendo como tal, es importante prepararse concienzudamente para cada partido
- d. centrados: la concentración ha de mantenerse todo el tiempo; un árbitro no ha de permitir que nada le distraiga
- e. cercanos: un buen conocimiento del Reglamento se ha de completar con una buena relación con los jugadores
- f. mejores: los árbitros han de aspirar a ser mejores en todos y cada uno de los partidos.
- g. naturales: los árbitros deben ser ellos mismos y no intentar imitar a otra persona durante todo el partido

#### 1.4 Los árbitros deben:

- a. tener un profundo conocimiento del Reglamento pero teniendo en cuenta que el espíritu de cada Regla y el sentido común han de regir cada decisión
- b. ayudar y fomentar el juego habilidoso, actuar con rapidez y firmeza en las infracciones y aplicar los castigos adecuados
- c. establecer el control y mantenerlo durante todo el partido
- d. usar todos los medios disponibles para controlar el partido
- e. aplicar la Ley de la Ventaja tanto como sea posible para conseguir un partido fluido y abierto sin perder el control del mismo

## 2 Aplicación de las Reglas

#### 2.1 Protector del juego habilidoso y penalizar las infracciones:

- a. determinar la relativa gravedad de una infracción, y las infracciones graves tales como peligrosidad y juego duro han de tratarse pronto y firmemente.
- b. las faltas intencionadas deben penalizarse con firmeza.
- c. los árbitros deben demostrar que si los jugadores colaboran, se protegerá el juego habilidoso y el partido se interrumpirá solo cuando sea esencial para su correcto desarrollo.

#### 2.2 Ventaja:

- a. No es necesario castigar cada falta en la que el infractor no se beneficie por ello innecesarias interrupciones en el transcurso de un partido causan indebidos retrasos y nerviosismo



- b. Cuando se infringen las reglas un árbitro debe aplicar la ventaja si este es el castigo más severo
- c. Poseer la bola no significa necesariamente tener una ventaja; para aplicar la ley de la ventaja el jugador/equipo con la bola ha de poder realizar su juego
- d. Habiendo decidido aplicar la ventaja, no puede darse una segunda oportunidad volviéndose atrás señalando la falta inicial.
- e. Es importante anticiparse al ritmo del partido, mirar más allá de la acción momentánea y ser consciente de las diferentes posibilidades del desarrollo del juego

### 2.3 Control:

- a. las decisiones deben hacerse inmediatamente, con resolución y de una manera clara y consecuente
- b. un acción estricta al principio de un partido generalmente disuade de la repetición de una falta
- c. no es admisible que los jugadores falten al respeto o insulten a sus oponentes, árbitros o demás técnicos, verbalmente o con gestos o actitudes. Los árbitros deben tratar con firmeza estos comportamientos y en determinadas circunstancias avisar o suspender temporalmente ( con tarjeta verde o tarjeta amarilla) o permanentemente (tarjeta roja). Los avisos, amonestaciones y suspensiones pueden aplicarse separadamente o en combinación con otro castigo
- d. los avisos pueden darse a los jugadores cercanos sin parar el partido
- e. es posible, pero no se anima a los árbitros a que lo hagan, que un jugador pueda recibir dos tarjetas verdes o dos amarillas por faltas menores durante el mismo partido. Cuando una falta por la que ya se ha recibido tarjeta se repite, no se debe usar la misma tarjeta de nuevo y debe emplearse un castigo superior.

- f. cuando se muestra una segunda tarjeta amarilla, el periodo de suspensión debe ser significativamente más largo que el primero
- g. debe existir una clara diferencia entre la duración de una expulsión temporal por una falta menor y la duración por infracciones más serias y/o que impliquen violencia
- h. si un jugador intencionadamente se comporta de una manera violenta o vejatoria hacia otro jugador, árbitro o delegado, debe mostrarse inmediatamente una tarjeta roja

#### 2.4 Castigos:

- a. existe una amplia gama de castigos:
- b. se pueden aplicar dos castigos a la vez en el caso de infracciones graves o repetitivas

### 3. Técnica arbitral

3-1 Los principales aspectos de un buen arbitraje son.

- a. preparación del partido
- b. cooperación
- c. movilidad y colocación
- d. uso del silbato
- e. señalización

3.2 Preparación del partido:

- a. los árbitros deben prepararse a fondo para el partido llegando con tiempo suficiente al terreno de juego

- b. antes de que empiece el partido, ambos árbitros deben revisar las marcas del terreno de juego, las porterías y las redes, así como cualquier otro equipamiento de juego o del campo que pueda ocasionar peligro
- c. los dos árbitros deben llevar colores similares pero diferentes a los de los dos equipos.
- d. deben usar prendas apropiadas.
- e. el calzado ha de adaptarse a las condiciones del terreno y favorecer la movilidad
- f. el equipo para el arbitraje incluye una copia del Reglamento en curso, un potente e inconfundible silbato, un cronometro, tarjetas para indicar los castigos y material para poder anotar las incidencias del partido.

### 3.3 Cooperación:

- a. un buen trabajo de equipo y cooperación entre los árbitros es fundamental.
- b. antes del partido los árbitros deben ponerse de acuerdo sobre cómo ayudarse mutuamente durante el partido. Deben mantener contacto visual a lo largo de todo el partido
- c. Los árbitros deben ser responsables y estar preparados para prestar ayuda si uno de ellos no puede ver o tiene dificultad de ver alguna parte del campo. En caso necesario y si su movilidad es buena, los árbitros deben estar preparados para cruzar la línea de centro y llegar tan lejos como sea necesario dentro la mitad de campo del compañero para ayudarlo. Esto da confianza a los jugadores de que la decisión tomada es correcta
- d. ambos árbitros deben llevar un registro de los goles marcados y tarjetas mostradas, registro que será confirmado al final del partido.

### 3.4 Movilidad y posicionamiento

- a. los árbitros deben tener movilidad para poder colocarse en la posición apropiada a lo largo del partido.
- b. árbitros estáticos no pueden ver el juego con claridad suficiente para poder tomar decisiones correctas en todo momento
- c. árbitros en forma, con movilidad y bien colocados pueden concentrarse mejor en el curso del partido y en las decisiones que hayan que tomar
- d. cada árbitro actúa principalmente en una mitad de campo con la Línea de centro a su izquierda
- e. en general, la mejor posición para un árbitro es por delante de y en el ala derecha del equipo atacante
- f. si el juego está entre la Línea de centro y la zona 23m., los árbitros deben colocarse cerca de su Línea de banda
- g. cuando el juego está en la zona 23m o en el área, los árbitros deben dirigirse hacia el interior del campo lejos de las Líneas de banda y, en caso necesario, dentro de la misma área a fin de poder ver las infracciones graves y juzgar si los Tiros a portería son legítimos
- h. en los Penalti Corner y después de que la bola haya salido del campo, los árbitros han de colocarse en una posición en la que tengan una buena visión de cualquier posible acción
- i. en los Penalti Stroke, los árbitros deben colocarse detrás y a la derecha del jugador que hace el lanzamiento
- j. los árbitros han de evitar que su posición interfiera el juego.
- k. los árbitros han de estar de cara a los jugadores durante todo el partido.

### 3.5 Uso del silbato:

- a. el silbato es el principal medio de comunicación entre el árbitro y los jugadores, el otro árbitro y las demás personas involucradas en el juego
- b. El silbato ha de usarse con decisión y suficientemente fuerte para que todos los interesados puedan oírlo. Esto no significa hacer sonar el silbato con largos y fuertes pitidos cada vez
- c. el tono y la duración del pitido han de reflejar la gravedad de las faltas cometidas

### 3.6 Señalización:

- a. las señales deben ser claras y mantenidas el tiempo suficiente para asegurar que los jugadores y el otro árbitro tengan buen conocimiento de cada decisión
- b. solamente pueden usarse las señales establecidas
- c. es preferible permanecer parado al señalar una falta
- d. no han de hacer señales que crucen su cuerpo
- e. no es bueno mirar a otro lado al señalar una falta o tomar una decisión, podría no darse cuenta de otras infracciones, perder concentración o, incluso, demostrar inseguridad.

## 4 Señales arbitrales

### 4.1 Tiempo:

- a. Inicio: volverse hacia el otro árbitro extendiendo un brazo arriba en el aire
- b. Parar el tiempo: volverse hacia el otro árbitro y cruzar las manos a la altura de las muñecas, con los brazos extendidos por encima de la cabeza

- c. Tiempo restante 2 minutos: elevar ambas manos en el aire con los índices apuntando hacia arriba
- d. Tiempo restante 1 minuto: elevar una mano en el aire apuntando hacia arriba con el índice

*Una vez una señal de tiempo ha sido reconocida no es necesaria ninguna otra señal de tiempo*

4.2 Bully: mover las manos alternativamente arriba y abajo delante del cuerpo con las palmas encaradas entre si

4.3 Bola fuera del campo:

- a. bola más allá de la Línea de banda: indicar la dirección con un brazo levantado horizontalmente
- b. bola más allá de la Línea de fondo por un atacante: mirar hacia el centro del campo y extender ambos brazos horizontalmente en cruz.
- c. bola más allá de la línea de fondo no intencionadamente por un defensor: Utilizando el brazo derecho o izquierdo según corresponda, con el brazo por debajo del nivel del hombro, dibujar una línea imaginaria desde el punto en que la bola cruzó la línea de fondo hasta el punto en la línea de 23 metros desde la que se debería reiniciar el juego.

4.4 Gol marcado: apuntar ambos brazos horizontalmente hacia la Línea de centro.

4.5 Comportamiento en el juego:

*Las señales para faltas de conducta en el juego deben mostrarse si existe alguna duda sobre la razón de la decisión.*

- a. Juego peligroso: colocar un antebrazo en diagonal cruzando el pecho

- b. Mala conducta y/o mal carácter: parar el juego y hacer un movimiento de calma moviendo lentamente las manos arriba y abajo con las palmas hacia abajo, delante del cuerpo
- c. Pies: levantar ligeramente una pierna y tocarla con la mano cerca del pie en el tobillo
- d. Bola elevada: sostener las palmas de las manos horizontalmente delante del cuerpo, encaradas y separadas aproximadamente 15 cm. una de la otra
- e. Obstrucción: mantener los brazos cruzados delante del pecho
- f. Obstrucción tercera persona (sombra): abrir y cerrar alternativamente los antebrazos delante del pecho
- g. Obstrucción del stick: mantener un brazo extendido hacia abajo por delante del cuerpo a medio camino entre horizontal y vertical. Tocar el antebrazo con la otra mano
- h. Distancia 5 metros: extender un brazo hacia arriba en el aire mostrando la mano abierta con todos los dedos extendidos.

#### 4.6 Castigos:

- a. Ventaja: extender un brazo a la altura del hombro en dirección hacia donde juega el equipo que obtiene la ventaja
- b. Golpe franco: indicar la dirección con un brazo elevado horizontalmente
- c. Penalti Corner: apuntar con ambos brazos horizontalmente hacia la portería
- d. Penalti Stroke: apuntar con un brazo al punto de Penalti con el otro extendido arriba en el aire; esta señal indica también tiempo parado.

## ESPECIFICACIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y DEL EQUIPAMIENTO

*Los diagramas son una ayuda para la correcta interpretación de estas especificaciones pero hay que señalar que dichos dibujos no están necesariamente hechos a escala. Es el texto el que da la especificación definitiva.*

### 1 Terreno de juego y su equipamiento

- 1.1 El terreno de juego es rectangular de 91,40 metros de largo, limitado por las líneas de banda, y 55,00 metros de ancho, limitado por las líneas de fondo.

*La superficie de juego debe continuar (para crear zonas-corredor) por lo menos 2 metros fuera de las líneas de fondo y 1 metro de las líneas de banda con una zona despejada adicional de 1 metro en cada caso (por lo que en total son 3 metros al fondo y 2 metros en las bandas). Esto son los mínimos requeridos, pero las zonas-corredor recomendadas son de 4 más 1 metro y 3 más 1 metro (esto es un total de 5mts. por el fondo y 4mts. por la banda)*

#### 1.2 Marcas:

- a. ninguna otra marca puede hacerse en la superficie de juego a no ser las descritas en este Reglamento.

*Esto solo es obligatorio para los campos en los cuales se jugarán partidos senior de hockey internacional. Para los campos para otros partidos, se debe contactar a la Asociación Nacional o Federación Continental correspondiente para obtener más orientación.*

- b. las líneas son de 75mm de ancho y deben estar claramente marcadas en toda su longitud.



- c. las líneas de banda y de fondo así como todas las marcas comprendidas entre ellas forman parte del terreno de juego.
- d. todas las marcas han de ser de color blanco

*Las líneas blancas y las marcas son obligatorias para los campos en los que se juegue el hockey internacional senior, y se recomienda para los campos para otros partidos, sin embargo se reconoce que los campos multi-deportivos pueden tener líneas y marcas de color diferentes, así como líneas y marcas para otros deportes. Donde el hockey no es el deporte prioritario, las líneas son a menudo amarillas. Además, en campos de arena, cuando la arena es blanca, las marcas amarillas dan mayor visibilidad.*

### 1.3 Líneas y otras marcas:

- a. **Líneas de banda:** son las líneas limítrofes de 91,40 metros de largo
- b. **Líneas de fondo:** son las líneas limítrofes de 55,00 metros de largo
- c. **Líneas de portería:** son la parte de cada línea de fondo comprendida entre los postes
- d. **Línea de centro:** la que cruza el terreno horizontalmente por el centro
- e. **Líneas 22,90 metros:** cruzando el terreno a 22,90 metros de cada línea de fondo medidos entre los bordes más distantes de cada una de ellas

*Las zonas comprendidas entre las Líneas 22,90 mts, la parte correspondiente de las líneas de banda y la línea de fondo, incluyendo las mismas líneas, son conocidas como zonas de 23 metros.*

- f. **unas líneas de 300mm** de largo marcadas fuera del campo en cada línea de banda, paralelas a la línea de fondo y con el borde más lejano a 14,63 metros del borde exterior de dicha línea de fondo


- g. **líneas de 300 mm** de largo marcadas fuera del campo en cada línea de fondo a ambos lados de la portería a 5 metros y a 10 metros del borde exterior del poste más cercano, medido entre los bordes más alejados de cada línea

*Estas marcas se aplican a todos los campos nuevos y remarcados. Sin embargo, los campos existentes con las marcas previamente especificadas pueden seguir utilizándose.*

- h. **líneas de 150 mm.** de largo, marcadas fuera del terreno, en cada línea de fondo a 1,83 metros del centro de dicha línea, midiéndose entre los bordes más cercanos de estas líneas.
- i. **Puntos de penalti stroke** de 150 mm de diámetro marcados frente al centro de cada portería, con el centro de cada punto a 6,475 metros del borde interior de la línea de portería.

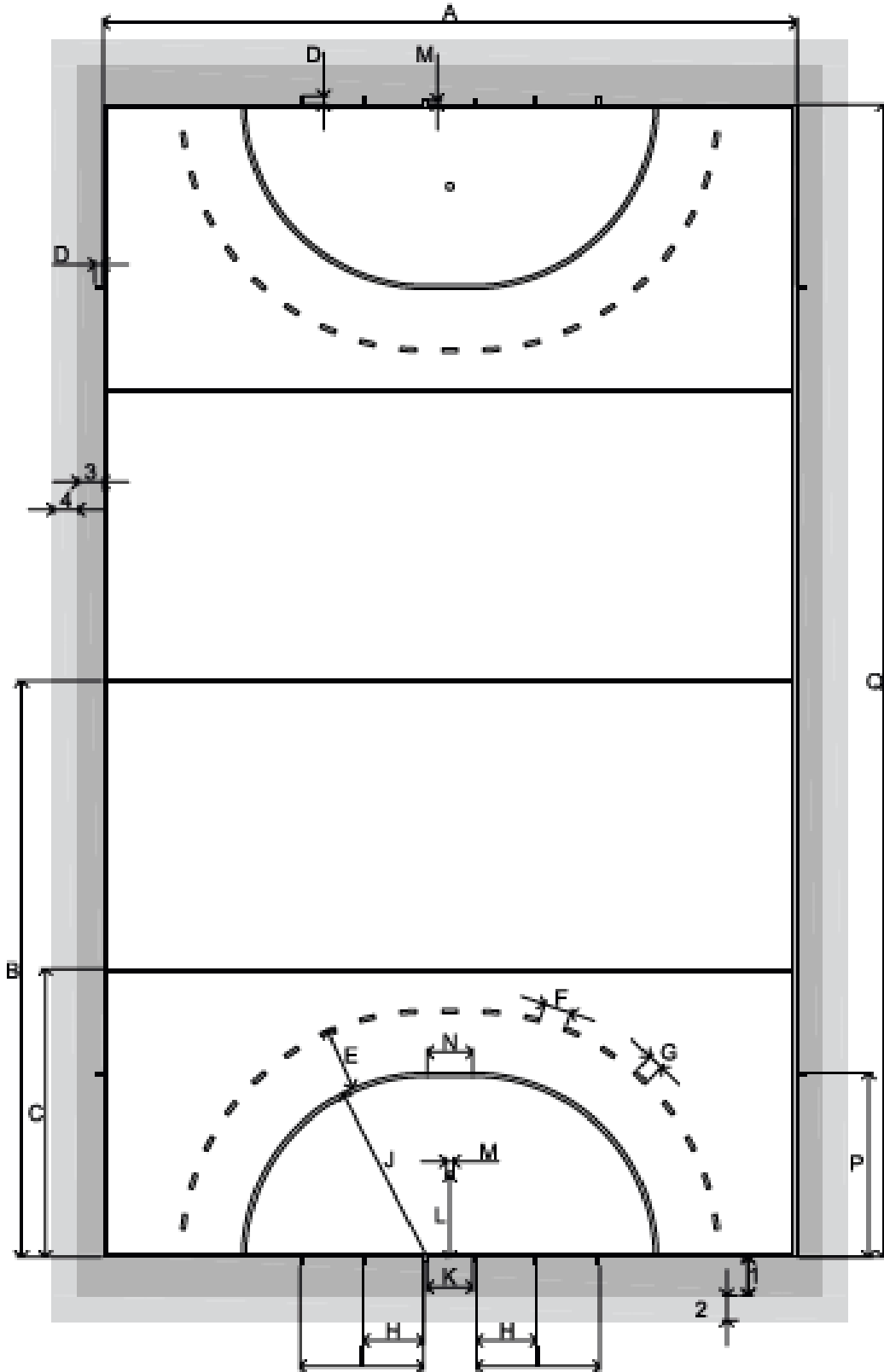
#### 1.4 Áreas:

- a. **líneas de 3,66 metros** de largo y paralelas a las Líneas de fondo marcadas dentro del campo y con sus centros en línea con los centros de las líneas de fondo. La distancia desde los bordes exteriores de estas líneas de 3,66 metros hasta los bordes exteriores de las Líneas de fondo ha de ser de 14,63 metros
- b. estas líneas serán continuas e ininterrumpidas con arcos también continuos en ambas direcciones hasta llegar a encontrarse con las líneas de fondo, formando cuadrantes cuyo centro es la arista interior del correspondiente poste más cercano
- c. las líneas 3,66 metros y los arcos se llaman líneas de área o de círculo. Los espacios comprendidos por estas líneas, incluyendo las líneas mismas se llaman círculos o áreas
- d. **líneas intermitentes** marcadas con su borde exterior a 5 metros del borde exterior de las línea de área. Empezando cada línea intermitente con un tramo sólido en el mismo centro de la línea de área. Cada tramo sólido es de 300 mm con espacios de 3 metros separándolos entre si.



*Estas líneas intermitentes son obligatorias para partidos senior.  
Su implantación en otros niveles es competencia de cada  
Federación Nacional.*

Figura 1: Campo de juego.



### Medidas del Terreno de Juego

Código	Metros	Código	Metros
A	55,00	M	0,15
B	45,70	N	3,66
C	22,90	P	14,63
D	0,30	Q	91,40
E	5,00	1	mínimo 2,00
F	3,00	2	1,00
G	0,30	(1 + 2)	mínimo 3,00
H*	4,975*	3	mínimo 1,00
I*	9,975*	4	1,00
J	14,63	(3 + 4)	mínimo 2,00
K	3,66		
L	6,475		

*Las dimensiones H e I están medidas desde la línea de poste y no desde el poste mismo; las distancias desde el poste son de 5.00 metros y 10 metros respectivamente.*

#### 1.5 Porterías:

- a. dos postes verticales, unidos por una barra horizontal (travesaño) y colocados en el centro de cada línea de fondo sobre las marcas exteriores
- b. los postes y el travesaño son blancos, de corte transversal rectangular y de 50mm de ancho y de entre 50 y 75mm de grosor
- c. los postes no deben sobrepasar verticalmente la barra transversal y ésta no debe sobrepasar horizontalmente los postes

- d. la distancia entre las aristas interiores de los postes es 3,66 metros y la distancia desde la arista inferior del travesaño hasta el suelo es de 2,14 metros
- e. el espacio fuera del campo, detrás de postes y travesaño y limitado por la red, tablas laterales y tabla de fondo es de mínimo 0.90 metros de fondo a nivel de travesaño y de mínimo 1,20 metros a ras de suelo.

#### 1.6 Tablas laterales y Tablas de fondo:

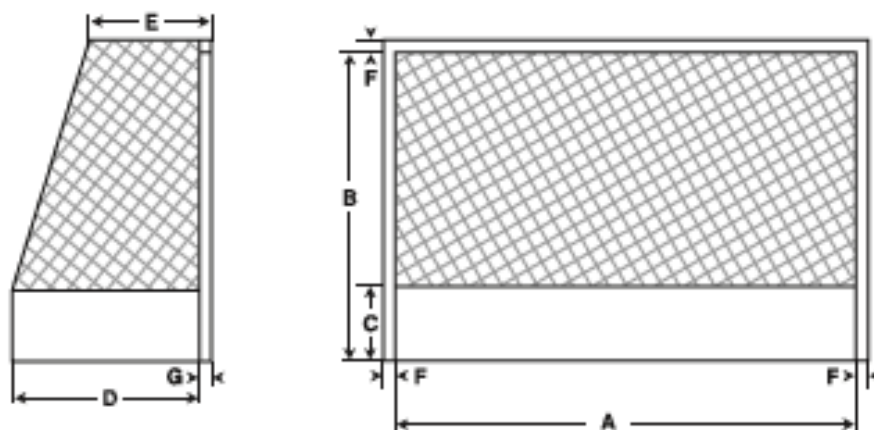
- a. las tablas laterales son de 460 mm de alto y un mínimo de 1,20 mts de largo.
- b. las tablas de fondo son de 460mm de alto y de 3,66 metros de largo
- c. las tablas laterales están colocadas sobre el suelo en ángulo recto con la Línea de fondo y fijadas por detrás de los postes sin que hagan aumentar su grosor
- d. las tablas de fondo están colocadas sobre el suelo en ángulo recto con las tablas laterales y en paralelo a la línea de fondo. Están fijadas al final de las tablas laterales
- e. las tablas laterales y las de fondo son de color oscuro por su parte interior

#### 1.7 Redes:

- a. las mallas de no más de 45 mm
- b. atadas a la parte posterior de los postes y del travesaño a intervalos de no más de 150mm
- c. las redes cuelgan detrás de las tablas laterales y tabla de fondo
- d. las redes están bien ajustadas para impedir que la bola pase entre la red y los postes, el travesaño, las tablas laterales y las tablas de fondo.

e. las redes fijadas sin tirantez a fin de evitar que la bola rebote en ella.

**Figura 2: Portería**



**Goal Dimensions**

Code	Metres	Code	Metres
A	3.66	E	minimum 0.90
B	2.14	F	0.050
C	0.46	G	0.050 to 0.075
D	minimum 1.20		

**1.8 Banderín de córner:**

- a. los banderines de córner son de entre 1,20 y 1,50 metros de alto
- b. colocados en cada esquina del campo
- c. los banderines no deben ser peligrosos
- d. si son irrompibles estarán sujetos a una base basculante
- e. con banderines que no excedan los 300 mm de largo ni ancho

## 2 Stick

*Las siguientes especificaciones se aplican a todo el hockey con efecto a desde 1 de enero de 2013. Sin embargo, se requiere que las Asociaciones Nacionales usen discreción cuando apliquen esta especificación en niveles inferiores de hockey donde es razonable permitir continuar usando sticks que cumplan con la especificación anteriores.*

*El cambio a la longitud máxima de un stick de hockey se aplica desde el 1 de enero de 2015.*

*Se realizan todas las mediciones y se evalúan otras especificaciones con cualquier revestimiento o fijaciones adicionales fijadas al stick (es decir, con el stick en la forma en que se utiliza en el campo).*

- 2.1 Esta sección especifica las propiedades del stick. No se permiten propiedades fuera de las especificaciones. Aunque las propiedades se describen lo más explícitamente posible, la FIH se reserva el derecho de prohibir cualquier stick que, a juicio del Comité de Reglas de la FIH, sea inseguro o pueda tener un impacto perjudicial en el juego.
- 2.2 La forma y las dimensiones del stick se comprueba colocando el stick hacia abajo sobre una superficie plana marcada con las líneas mostradas en las figuras 3 y 4. Las líneas A, A1, B, B1 e Y son paralelas y perpendiculares a las líneas C y X. Las dimensiones en Las figuras 3 y 4 son:

De línea A a línea A1	51 mm
De línea A a línea B	20 mm
De línea A1 a línea B1	20 mm
De línea A a línea Y	25.5 mm
De línea C a línea X	100 mm

- 2.3 El stick tiene la forma tradicional, que consiste en el mango y la pala:



- a El stick se coloca en las figuras 3 y 4 de modo que la línea Y pasa a través del centro de la parte superior del mango; el mango del stick comienza en la línea C y continúa en la dirección Y +.
  - b La base de la pala del stick está situada en contacto con la línea X; la pala del stick comienza en la línea X y termina en la línea C.
- 2.4 El stick se evalúa con cualquier revestimiento, cobertura o fijación perteneciente al stick.
- 2.5 En cualquiera de las especificaciones que hay a continuación se aplican las siguientes definiciones:
- a "Liso" significa sin partes rugosas o afiladas. La superficie debe ser uniforme y regular, libre de proyecciones o indentaciones perceptibles y no rugosa, arrugada, picadas, estriada o con muescas. Ningún canto tendrá un ángulo con un radio inferior a 3mm.
  - b "Plano" significa sin ninguna parte curva, alta o hueca que tenga un radio inferior a 2 mm, transformándose suavemente a un borde con un radio no inferior a 3 mm.
  - c "Continuo" significa a todo lo largo del sujeto definido sin interrupción.
- 2.6 El cara de juego del stick es el lado entero mostrado en las figuras 3 y 4 y los bordes de ese lado.
- 2.7 La transición de la empuñadura a la pala debe ser lisa y continua sin ninguna irregularidad u otra discontinuidad.
- 2.8 La pala debe ser de forma "J" o "U" cuyo extremo al revés o abierto está limitado por la línea C.
- 2.9 La cabeza no está limitada entre las líneas C y X en la dirección X- o X+

- 2.10 La cabeza debe ser plana en el lado izquierdo solamente (el lado que está a la izquierda del jugador cuando se sostiene el stick con el extremo abierto de la pala apuntando directamente hacia delante desde el frente del jugador, es decir, el lado mostrado en los diagramas).
- 2.10 Se permite una única desviación convexa o cóncava con un perfil continuo liso y de un máximo de 4 mm en cualquier punto a través del lado de juego plano de la pala del stick y cualquier continuación del mismo a lo largo del mango.

*La desviación se prueba colocando una regla de borde recto de 53 mm de longitud a través del stick en cualquier punto a lo largo del lado de juego y usando un calibrador de profundidad estándar; El dispositivo utilizado para medir el arco y mostrado en la figura 6 también puede usarse para este propósito. La profundidad de curvatura cóncava por debajo de la regla de borde recto no debe exceder los 4 mm.*

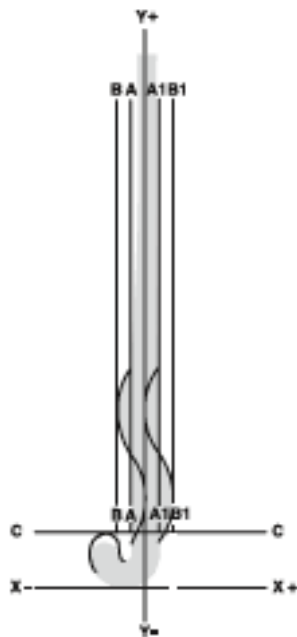
*No se permiten otras muescas o ranuras en el lado de juego del stick.*

- 2.12 El lado de juego plano de la pala del stick y cualquier continuación del mismo a lo largo del mango debe ser liso.
- 2.13 Una deformación o torceduras a lo largo del lado de juego plano de la pala del stick y cualquier continuación de la misma a lo largo del mango no están permitidos; Es decir, la intersección del plano que comprende el lado de juego plano del stick con cualquier plano que comprende todo o parte del lado plano del mango debe permanecer paralelo a la línea C-C.
- 2.14 Se permite que el mango sea combo o curvado para sobresalir más allá de la línea A una vez y solamente hasta la línea límite B como máximo o, pero no también, estar doblado o curvado para sobresalir más allá de la línea A1 una sola vez hasta la línea limitante B1 al máximo.
- 2.15 Cualquier curvatura a lo largo de la longitud del stick (el arco o curvatura) debe tener un perfil suave continuo a lo largo de toda la longitud, debiendo ser a lo largo de la cara de juego o de la cara

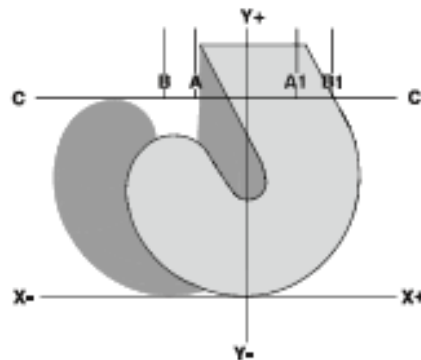
posterior del stick pero no en ambas y está limitado a una profundidad de 25 mm. El punto de máxima curvatura no debe estar a menos de 200mm de la base de la pala (línea X en la figura 3). No se permiten múltiples curvas.

*El stick se coloca en posición de juego hacia abajo sobre una superficie plana en su posición de reposo natural como se muestra en la figura 5. El dispositivo mostrado en la figura 6 se utiliza para medir el arco o curvatura y se coloca con su base sobre la superficie de medida. La extremidad superior de 25mm del dispositivo no debe pasar libremente más de 8mm debajo del stick en cualquier punto; es decir, este extremo del dispositivo no debe pasar libremente bajo el stick en la medida en que el borde del stick toque la parte restante del dispositivo.*

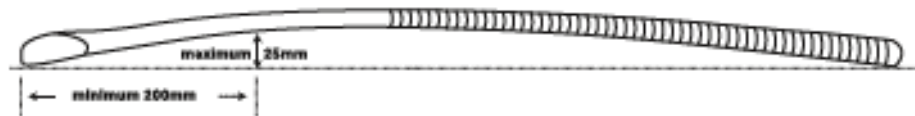
**Figura 3: El Stick**



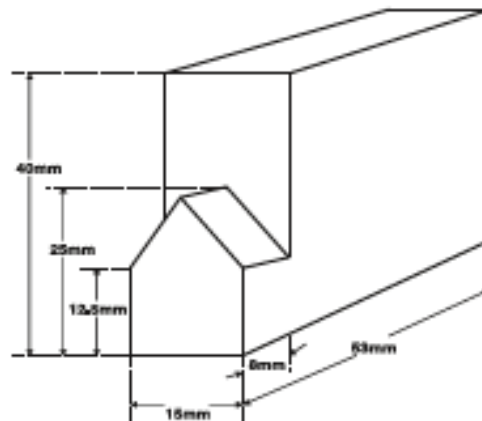
**Figura 4: La pala del Stick**



**Figura 5: La curvatura del stick**



**Figura 6: Medidor de la curvatura del stick**



- 2.16 Los bordes y el lado no de juego (posterior) del stick deben ser redondeados y deben tener un perfil liso continuo. Las secciones planas a lo largo de los bordes o la parte posterior del stick no están permitidas.

*Se permiten ondulaciones o hendiduras lisas y superficiales en la parte posterior del mango hasta una profundidad máxima de 4 mm. No se permiten ondulaciones o muescas en la parte posterior de la pala del stick.*

- 2.17 Incluido cualquier revestimiento adicional utilizado, el stick debe pasar a través de un anillo con un diámetro interior de 51 mm.
- 2.18 El peso total del stick no excederá de 737 gramos. La longitud del stick, medida desde la parte superior del mango hasta la parte inferior de la pala (línea X en la figura 3), no deberá ser superior a 105 cm.

- 2.19 La velocidad de la bola no puede ser superior al 98% de la velocidad de la pala del stick bajo condiciones testadas.

*La velocidad de la bola ha sido determinada a través de una serie de 5 tests con una velocidad de stick de 80 km/hora, en el simulador de un laboratorio aprobado por la FIH. La velocidad de la bola se calcula por el tiempo empleado en pasar entre dos puntos establecidos y se expresa como una ratio de la velocidad específica del stick. Se han usado bolas aprobadas por la FIH. Las pruebas se han llevado a cabo bajo condiciones de laboratorio con una temperatura de aproximadamente 20°C y una humedad relativa del 50%, aproximadamente*

- 2.20 El stick en su totalidad debe ser liso.

*Cualquier stick que suponga un riesgo potencial para jugar está prohibido.*

- 2.20 El stick y sus posibles aditamentos pueden ser o contener cualquier material que no sea metal o componentes metálicos, ya que sirve para jugar a hockey y no para ser peligroso.

- 2.21 La aplicación de adhesivos y resinas están permitidas siempre que no sean peligrosas y que el stick cumpla con las especificaciones

### **3 La Bola**

- 3.1 La bola:

- a. es esférica
- b. tiene una circunferencia de entre 224mm y 235 mm
- c. pesa entre 156 y 163 gramos

d. hecha de cualquier material y de color blanco (u otro color acordado que contraste con la superficie de juego)

e. es dura y de superficie pero las muescas están permitidas.

#### **4 Equipamiento para los porteros**

##### **4.1 Protección de manos (manoplas):**

**a.** cada una ha de medir un máximo de 228 mm de ancho y 355mm de largo estando colocada plana con la palma hacia arriba

**b.** no debe tener aditamentos que retengan el stick cuando éste no esté sostenido con la mano

##### **4.2 Protección de piernas (guardas):** cada una ha de medir como máximo 300 mm de ancho una vez colocada en la pierna del portero.

*Las dimensiones de las manoplas y las guardas se miden usando calibres con las dimensiones interiores pertinentes.*

## **INFORMACIÓN ADICIONAL DISPONIBLE**

La Federación Internacional de Hockey puede proporcionar información sobre diversos temas para ayudar a participar en el deporte.

### **Hockey Sala**

Una publicación separada proporciona:

- las Reglas del Hockey Sala.

También está disponible una guía de instalaciones de sala.

### **Campos sintéticos e iluminación (exterior)**

Hay información disponible sobre:

- requisitos de funcionamiento
- directrices para la atención y el mantenimiento
- fabricantes de césped sintético aprobado
- instalación de campos e instalaciones
- iluminación artificial.

Regulación de las competiciones.

La información incluye:

- funciones y responsabilidades de los oficiales de la competición.
- especificación de las equipaciones, equipamientos y colores
- publicidad
- interrupciones de un partido
- procedimientos para el manejo de las protestas
- plan de competición y procedimiento para las clasificaciones.

## **Arbitraje**

La información de interés para los árbitros incluye:

- Criterios de clasificación para árbitros FIH
- manual para árbitros internacionales incluyendo información sobre habilidades de árbitros, competición y preparación mental y un programa de acondicionamiento físico.
- Lista de control de la competición de los manager de árbitros incluyendo información sobre deberes, entrenamiento de árbitros, pruebas de aptitud física, retroalimentación de rendimiento y formularios de evaluación.

## **Recursos para el desarrollo del hockey**

Varios materiales producidos por participantes de hockey en todo el mundo están disponibles en versión impresa, en video y en disco compacto. Incluyen :

- Entrenamiento de principiantes, medios y elite
- programas escolares y juveniles
- Mini hockey
- manuales del curso.

La información anterior está disponible en el sitio web de FIH:

[www.fih.ch](http://www.fih.ch)

o desde la oficina de la FIH:

The International Hockey federation  
Rue du Valentin 61  
1004 Lausanne  
Switzerland

Tel.: +41 (21) 641 0606  
Fax.: +42 (21) 641 0607



E-mail: [info@fih.ch](mailto:info@fih.ch)

Copyright © FIH 2016

The Copyright of these Rules is held by the International Hockey Federation. The contents may be reproduced or translated for distribution or resale by affiliated National Associations. Reprints must replicate the appearance of these Rules and incorporate the following text : “ Reprinted with permission of

the International Hockey Federation ". National Associations seeking guidance on the reprinting of this Book must contact the FIH Office.



International Hockey Federation  
Rue du Valentin 61  
CH-1004 Lausanne, Switzerland  
Tel.: +41 21 641 0606  
Fax: +41 21 641 0607  
info@fih.ch  
www.fih.ch

# RÈGLES DU JEU\*

## Hockey sur Gazon



*En France : Mise en application au 1<sup>er</sup> Juillet 2019*

*\*Explications incluses*

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY

Tour Gallieni II, 36 avenue du Général de Gaulle, 93170 Bagnoleu – Tél. : +33 (0)1 44 69

33 69 – Fax : + 33 (0) 1 44 69 33 60 - [www.ffhockey.org](http://www.ffhockey.org)

SIRET : 78440610000031 – Code APE : 9312Z



## RESPONSABILITÉ ET OBLIGATIONS

Les joueurs de hockey sur Gazon doivent être attentifs aux Règles du Jeu de Hockey sur Gazon ainsi qu'aux autres informations contenues dans cette publication. On attend d'eux qu'ils jouent conformément aux Règles.

L'accent est mis sur **la sécurité**. Toute personne impliquée dans **le jeu doit agir en considération de la sécurité des autres**. La législation nationale correspondante doit être prise en compte. Les joueurs doivent s'assurer que leur équipement ne constitue pas un danger pour eux-mêmes et pour les autres au niveau de la qualité, des matériaux et du concept.

La Fédération Internationale de Hockey (FIH) ne peut être rendue responsable de tous défauts ou non-conformité des installations ainsi que des conséquences pouvant résulter de leur utilisation. Toute vérification des installations et des équipements de jeu effectuée avant une rencontre se limite à s'assurer de l'aspect général et de la conformité des équipements de jeu.

Les arbitres tiennent un rôle important en contrôlant le jeu et en assurant le fair-play.

## MISE EN APPLICATION ET AUTORITÉ

Les Règles du Jeu de Hockey sur Gazon s'appliquent à tous les joueurs et officiels.

La date de leur mise en application est à la discrétion des Associations nationales.

Pour les compétitions internationales la date de mise en application est le 1er janvier 2019.

La version anglaise des Règles du Jeu de Hockey sur Gazon est publiée par le Comité des Règles de la FIH sous l'autorité de cette dernière. Les droits de reproduction de ces Règles sont détenus par la Fédération Internationale de Hockey.

*L'adaptation française des Règles de Jeu de Hockey sur Gazon est publiée par et sous l'autorité de la Fédération Française de Hockey. Les droits de reproduction de ces Règles sont détenus par la Fédération Française de Hockey.*

## MISE A DISPOSITION DES RÈGLES DE JEU

Le livret relatif aux Règles de Jeu est disponible en téléchargement sur le site de la FFH.

# CONTENU

- Introduction .....	Page 4
- Terminologie .....	Page 10

## **I. LA PRATIQUE DU JEU** **PAGES 13 A 44**

---

1. - La surface de jeu	Page 13
2. - La composition des équipes	Page 14
3. - Les capitaines	Page 17
4. - La tenue et l'équipement des joueurs	Page 18
5. - La rencontre et le résultat	Page 21
6. - La mise et la remise en jeu	Page 22
7. - La balle en dehors des limites de la surface de jeu	Page 24
8. - L'inscription d'un but	Page 25
9. - La conduite du jeu : les joueurs	Page 25
10. - La conduite du jeu : les gardiens de but	Page 29
11. - La conduite du jeu : les arbitres	Page 30
12. - Les pénalités	Page 32
13. - Les procédures pour l'exécution des pénalités	Page 33
14. - Les sanctions personnelles	Page 43

## **II. L'ARBITRAGE** **PAGES 45 A 54**

---

1. - Les objectifs	Page 45
2. - L'application des règles	Page 46
3. - La technique de l'arbitrage	Page 48
4. - La gestuelle de l'arbitrage	Page 52

## **III. SURFACE DE JEU & SPÉCIFICATIONS** **PAGES 55 A 68**

---

1. - La surface de jeu et son équipement	Page 55
2. - La crosse	Page 62
3. - La balle	Page 67
4. - L'équipement de protection du gardien de but	Page 68

## **IV. AUTRES INFORMATIONS DISPONIBLES** **PAGE 69**

---

## INTRODUCTION

### LE CYCLE DES RÈGLES DE JEU

Cette nouvelle édition des Règles du Jeu de Hockey sur Gazon sera *applicable à partir du 1<sup>er</sup> Janvier 2019 au niveau international.*

La mise en application de ces nouvelles Règles reste à la discrétion des Associations Nationales.

Une date pour la mise en vigueur des Règles est spécifiée mais pas la date pour la fin de la durée d'application de celles-ci. *La Fédération Internationale de Hockey évitera d'apporter des changements majeurs à ces Règles jusqu'aux prochains Jeux Olympiques.*

En cas de circonstances exceptionnelles, la Fédération Internationale de Hockey (FIH) se réserve le droit d'apporter des modifications qui seront notifiées aux Associations (Fédérations) Nationales et publiées sur son site : [www.fih.ch](http://www.fih.ch).

### RÉVISION DES RÈGLES

Le Comité des Règles de la FIH revoit régulièrement l'ensemble des Règles du Jeu de Hockey sur Gazon. Il prend en compte les informations et les observations provenant d'une large variété de sources, comprenant : les Associations Nationales, les joueurs, les entraîneurs, les officiels, les médias, les spectateurs ainsi que les rapports de rencontres et de compétitions, les analyses vidéo et les essais de règles. Des idées déjà mises en application avec l'accord du Comité des Règles de la FIH dans des circonstances locales et limitées s'avèrent particulièrement intéressantes. Des modifications de Règles peuvent alors être effectuées sur la base d'expériences pratiques.

## RÈGLES DE JEU AU NIVEAU INTERNATIONAL

*Il est dans l'intention du Comité des Règles et Règlements des Compétitions de réduire au maximum le nombre de variations lié aux Règles qui régissent les Règlementations des Tournois.*

*Ces variations ont entraîné par le passé, des confusions (incompréhensions) de la part des joueurs, des officiels, des spectateurs et nuisent aux audiences télévisuelles.*

*Les Règles de Hockey et les Règlementations des Tournois FIH s'appliquent à toutes les compétitions internationales. Le Comité Exécutif de la FIH accepte que les mêmes Règles et Règlements FIH soient également appliqués lors des Championnats de Top Ligues internes aux Associations (Fédérations) Nationales. Ceci devient obligatoire à moins qu'une Association (Fédération) Nationale souhaite opter pour des Règles particulières qui sont différentes de celles définies par la FIH.*

*Les Règles de Jeu s'appliquent pour tous les niveaux de pratique internationale et sont effectives depuis le 1er Janvier 2019.*

*Il est important de noter que les Associations (Fédérations) Nationales ont toute latitude pour décider de la mise en application de ces Règles dans leurs championnats Top Ligue.*

*De plus, les Associations Nationales peuvent opter pour des Règles différentes selon les niveaux de jeu inférieurs à leur Top Ligue (Elite) ou selon les âges des joueurs.*

**Cette approche aide à rendre les Règles et Règlements plus uniformes Règles expérimentales ou non.**



## En cas de litige, se référer aux Règlements Généraux et Sportifs FFH - LIVRE II.1 Règlement des Compétitions TITRE 3 Article

*Un nombre limité de modifications des conditions de jeu par le biais des Réglementations continuera d'exister lors des matchs du plus haut niveau joués lors des Tournois FIH.*

*Ceci inclus : le décompte du temps lors des PC qui requiert des équipements et ressources supplémentaires à la Table Technique.*

*De même, l'arbitrage vidéo sera uniquement utilisé lors d'une couverture télévisuelle totale avec un système viable.*

*Tous les autres matchs doivent être joués en concordance avec les Règles de Jeu sous la direction de la FIH après soumission par une Fédération Nationale*

*La procédure pour les Associations Nationales et Fédérations Continentales d'appliquer ou d'opter pour des Règles ou Réglementations différentes de celles de la FIH continuent à être disponibles dans l'espace Workrooms sur le site de la FIH.*

### MODIFICATIONS DES RÈGLES

*La FIH a choisi d'introduire un format standard de 4 périodes pour les matchs. Au niveau international, les matchs se jouent en 4 périodes depuis plusieurs années et on peut "estimer" qu'une plus grande uniformité dans la durée des matchs est atteinte lorsque les formats de jeu sont basés sur ce principe.*

*Comme dans les matchs internationaux, le temps est arrêté entre le moment où un PC est attribué et le moment où il est joué.*

*Hormis dans les matchs internationaux où cela est inscrit dans les Réglementations FIH du Tournoi, le temps n'est pas arrêté pour célébrer un but comme cela avait été initialement mis en place essentiellement pour une couverture télévision.*

*Une expérimentation obligatoire est introduite avec effet au 1<sup>er</sup> Janvier 2019 : la suppression pour les équipes de jouer avec un joueur de champ ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant).*

Les équipes ont maintenant 2 options :

- soit elles jouent avec un gardien de but équipé portant au minimum : 1 casque intégral, des sabots et guêtres et également des gants et autres protections
- soit elles jouent avec **SEULEMENT** des joueurs de champ.

Tout changement entre ces deux options doit être considéré comme un remplacement.

Cette nouvelle expérimentation entraîne également des conséquences sur plusieurs autres Règles lorsqu'une équipe choisit de jouer sans gardien de but équipé.

Les explications sur la façon pour les attaquants de jouer les coups francs près du cercle sont modifiées dans la Règle 13.2.f. Il est MAINTENANT CLAIR que les joueurs autres que celui jouant le coup franc doivent **se tenir à une distance d'au moins 5 m, y compris lorsqu'ils sont dans leur cercle**. Toutefois, si l'attaquant choisit de jouer immédiatement le coup franc, les joueurs défenseurs qui sont dans leur cercle et à moins de 5 m de la balle peuvent se déplacer à l'intérieur du cercle comme précisé dans la Règle établie avant 2019.

Comme en Hockey en Salle, un défenseur peut maintenant jouer un coup franc accordé dans le cercle de n'importe quel endroit à l'intérieur du cercle ou aller jusqu'aux 15 m de la ligne de fond à la hauteur du lieu de la faute et parallèlement à la ligne de côté

La Règle 13.6 qui décrit la fin d'un PC pour effectuer des changements et pour un PC à la fin d'un quart temps a été supprimée.

L'option qui définit que le PC est terminé lorsque la balle sort du cercle une deuxième fois n'existe plus.

Les autres changements des Règles sont essentiellement superficiels.

Cependant, toutes les modifications apportées dans cette édition sont des clarifications des Règles existantes.

**Afin d'attirer l'attention sur toutes les modifications, même celles concernant un éclaircissement mineur, une ligne apparaît dans la marge indiquant le texte modifié.**

## APPLICATION DES RÈGLES

Le Comité des Règles de la FIH est particulièrement attentif au fait que certaines Règles ne sont pas appliquées de manière constante.

- **Règle 7.4.c** : balle jouée intentionnellement au-delà de la ligne de fond sans qu'un but soit inscrit – s'il est clair que **l'action est volontaire** - les arbitres ne doivent pas hésiter à accorder un PENALTY CORNER (PC).

*Règle 9.10 : les joueurs ne peuvent pas s'approcher à moins de 5 m d'un adversaire recevant une balle "aérienne" jusqu'à ce que celle-ci ait été reçue, contrôlée et se trouve au sol : s'il n'est pas clair de déterminer qui est le récepteur prioritaire, le partenaire du joueur qui a levé la balle doit laisser l'adversaire la recevoir.*

- **Règle 9.12** : obstruction – Les arbitres devraient **sanctionner plus sévèrement l'action de protéger la balle avec la crossé**. Ils devraient également surveiller le joueur «taclant» la balle – qui, en poussant l'adversaire ou s'appuyant sur lui - fait que ce dernier perd la balle.
- **Règle 13.2. a** : balle immobile sur coup franc = les arbitres ne sont parfois pas assez stricts sur **l'immobilisation** de la balle lors d'un coup franc - même si ce n'est que brièvement - et surtout si le coup franc est exécuté en utilisant l'auto passe.

## DÉVELOPPEMENT DES RÈGLES

Notre sport est agréable à jouer, à arbitrer et à regarder. Cependant nous continuerons à rechercher les moyens de rendre le jeu encore plus plaisant pour tous les acteurs tout en **conservant ses caractéristiques uniques et attrayantes**.

Ceci doit permettre à notre sport de **se développer**, ce qui est nécessaire dans un environnement **demandeur d'une grande disponibilité** personnelle et au sein duquel les distractions et le sport peuvent contribuer au bien-être personnel.

Le Comité des Règles de la FIH continuera être très réceptif aux suggestions concernant le développement des Règles ou les éclaircissements apportés par les Associations Nationales.

Celles-ci constituent la toute première source importante de conseils et d'orientations mais - si appropriées - toutes suggestions ou questions peuvent être adressées par courrier électronique à : [info@fih.ch](mailto:info@fih.ch) ou par courrier à l'adresse postale de la FIH.

## COMPOSITION DU COMITÉ DES RÈGLES DE LA FIH 2018

**Président**

David Collier

**Secrétaire**

Paula Jenkins

**Membres**

Shahbaz Ahmed

Peter Elders

Margaret Hunnabal

Katrina Powell

Steve Horgan

Ahmed Essmat Youssef

Beth Smith

# TERMINOLOGIE

Joueur

Un des participants d'une équipe.

Équipe

Une équipe est constituée d'un maximum de seize personnes et est composée au maximum de onze joueurs sur l'aire de jeu et au maximum de cinq remplaçants.

*(Ceci peut être amendé par un Règlement spécifique autorisant 18 joueurs)*

Joueur de champ

Un des participants sur la surface de jeu autre que le gardien de but.

Gardien de But

Un des participants de chaque équipe sur la surface de jeu qui porte un équipement de protection complet comprenant au minimum : un casque, des guêtres et des sabots et qui est également autorisé à porter des gants de gardien de but et autres équipements de protection.

Joueur de Champ avec privilèges du Gardien de But :

Un des participants sur la surface de jeu qui ne porte pas l'équipement de protection complet MAIS qui a les privilèges du gardien de but.

**EXPERIMENTATION OBLIGATOIRE (2019)** : il n'est maintenant plus permis de jouer avec un joueur de champ ayant les privilèges du gardien de but

Attaque (Attaquant)

L'équipe (le joueur) qui tente d'inscrire un but.

Défense (Défenseur)

L'équipe (le joueur) qui tente d'éviter qu'un but soit inscrit.

Ligne de fond

La ligne extérieure la plus courte (55 mètres) du pourtour de la surface de jeu.

Ligne de but

La ligne de fond entre les poteaux de but.

Ligne de côté

La ligne délimitant les côtés les plus longs (91,40 mètres) du pourtour de la surface de jeu.

Cercle ou Zone d'envoi au But

L'espace délimité par et incluant les deux quarts de cercle et les lignes les reliant, à chaque extrémité de la surface de jeu, face au centre des lignes de fond.

Zone des 23 mètres

L'espace défini par et incluant la ligne qui traverse le terrain en largeur à 22,90 mètres de chaque ligne de fond et de but et l'espace compris entre chaque ligne de côté et ligne de fond.

Jouer la balle (joueur de champ)

Arrêter, dévier ou déplacer (conduire) la balle avec la crosse.

Envoi au but (Shoot)

Action d'un joueur attaquant tentant de marquer un but en propulsant la balle vers le but à l'intérieur du cercle adverse.

*La balle peut rater le cadre (but) mais l'action reste toujours un «envoi au but» si l'intention du joueur est d'inscrire un but avec un envoi en direction du but.*

Shoot

Frapper la balle en effectuant un mouvement de balayage de la crosse vers la balle. Le "slap" qui implique un push avec élan ou un mouvement de balayage avec la crosse avant d'entrer en contact avec la balle doit être considéré comme un shoot.

Push (Poussé de balle)

Propulser la balle le long du sol d'un mouvement de "poussé" de la crosse après que celle-ci ait été placée près de la balle. Lors d'un Push, la balle et la tête de la crosse sont en contact avec le sol.

### "Flick"

Pousser la balle avec pour effet de la faire monter.

### Scoop

Faire monter la balle – d'un mouvement "de pelletage" - en plaçant la tête de la crosse sous la balle.

### Conduite Coup Droit

Jouer la balle placée en avant et à droite du joueur dans une direction frontale.

### Distance de jeu

Distance à laquelle un joueur est à même d'atteindre la balle pour la jouer.

### Tacle (Interception)

Action de contrer un adversaire en possession de la balle.

### Infraction

Une action contraire aux Règles de Jeu qui peut être sanctionnée par un arbitre.

# I. LA PRATIQUE DU JEU

## 1. LA SURFACE de JEU (Terrain)

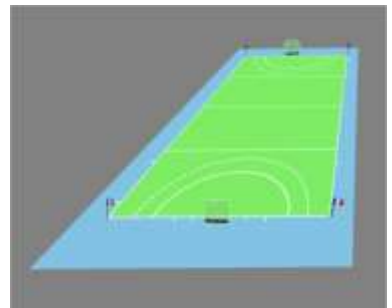
*L'information ci-dessous stipule une description simplifiée de la surface de jeu. Des spécifications plus détaillées de celle-ci et de l'équipement font l'objet d'un encart situé à la fin de ce livret.*

- 1.1 - La surface de jeu est rectangulaire : longueur = 91,40 mètres et largeur = 55 mètres.
- 1.2 - Des lignes de touche délimitent les côtés les plus longs du pourtour de la surface de jeu. Les lignes de fond sont les côtés les plus courts du pourtour de la surface de jeu.
- 1.3 - Les lignes de but sont les parties des lignes de fond comprises entre les poteaux de but.
- 1.4 - Une ligne médiane (centre) est tracée en travers et au milieu de la surface de jeu.
- 1.5 - Les deux lignes des 23 mètres sont tracées en travers du terrain, chacune à 22,90 mètres des lignes de fond.
- 1.6 - Des zones définies comme étant les cercles d'envoi sont tracées à l'intérieur de la surface de jeu de chaque côté des buts et face au centre des lignes de fond.
- 1.7 - Des points de PENALTY (stroke) d'un diamètre de 150 mm sont tracés face au centre de chaque but. Le centre de chaque point étant à 6,40 mètres du bord intérieur de la ligne de but.
- 1.8 - Toutes les lignes ont une largeur de 7,50 cm et font partie de la surface de jeu.
- 1.9 - Des poteaux de coin d'une hauteur comprise entre 1,20 et 1,50 mètre sont placés aux quatre coins extérieurs de la surface de jeu.

- **Les buts sont placés à l'extérieur de la surface de jeu**

au centre de et en contact avec chaque ligne de fond.

Aucun équipement tels que : casques, masques, faciaux, gants de protection, bouteilles d'eau, serviettes, etc.....ne peuvent être déposés à l'intérieur des buts.





## 2. LA COMPOSITION DES ÉQUIPES

2.1 - **Un maximum de 11 joueurs** de chaque équipe peuvent prendre part au jeu à tout moment au cours de la rencontre.

*Si une équipe aligne un nombre de joueurs supérieur à celui autorisé sur la surface de jeu, le temps sera arrêté pour corriger la situation.*

*Une sanction personnelle peut être accordée au capitaine de l'équipe fautive **SI PAR INADVERTANCE** un nombre trop important de joueurs évoluent sur le terrain durant un laps de temps très court et que cela n'influence en rien le déroulement du jeu.*

*Dans le cas où cela aurait une incidence sur le déroulement du jeu, une sanction personnelle doit être donnée au capitaine de l'équipe fautive.*

**Les décisions prises avant cette régularisation ne peuvent pas être changées si le temps et/ou le jeu ont déjà repris.**

*Le jeu est repris et le temps remis en marche par un **COUP FRANC** pour l'équipe adverse à moins qu'une autre sanction ait été accordée avant l'arrêt du temps. Cette dernière sanction est alors appliquée contre l'équipe fautive.*

2.2 - Chaque équipe peut jouer soit avec un gardien de but, soit évoluer uniquement avec des joueurs de champ.

**EXPÉRIMENTATION OBLIGATOIRE** : depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2019, les équipes ne sont plus autorisées à jouer avec un joueur ayant les privilèges du gardien de but (« gardien volant »)

**Chaque équipe peut aligner :**

- un gardien de but portant un maillot de couleur différente et un équipement de protection complet, comprenant au moins un casque, des guêtres et des sabots. Ce joueur est identifié dans ces Règles comme étant un gardien de but.

ou

- uniquement des joueurs de champ : dans ce cas, aucun joueur n'a les privilèges du gardien de but et ne porte pas de maillot de couleur différente.

Aucun joueur ne peut alors porter un casque MAIS peut porter un masque facial quand il défend un PENALTY CORNER ou un PENALTY (stroke). Tous les joueurs de l'équipe portent des maillots de même couleur.

*Tout changement parmi ces options ou entre joueur de champ doit être assimilé à un remplacement.*

2.3 - Chaque équipe est autorisée à effectuer des remplacements parmi les joueurs qui ne sont pas sur le terrain de jeu.

a. un remplacement est autorisé à tout moment excepté pendant la période comprise entre l'octroi et la conclusion d'un PENALTY CORNER. Pendant cette période, seul le remplacement d'un gardien de but défendant - qui est blessé ou exclu - est autorisé.

*Si un nouveau PENALTY CORNER est accordé avant la fin du précédent, le remplacement d'un joueur autre que le gardien de but qui est blessé ou suspendu, ne peut être effectué avant la fin du second PENALTY CORNER.*

*Lors d'un PENALTY CORNER, un gardien de but défenseur (c.-à-d. portant un équipement de protection complet) - qui est blessé ou exclu - peut être remplacé par un autre gardien de but portant un équipement de protection complet ou par un joueur de champ.*

*Si une équipe n'aligne que des joueurs de champ lors d'un PENALTY CORNER **AUCUN** remplacement n'est autorisé jusqu'à sa conclusion.*

*Si le gardien de but est exclu, l'équipe fautive joue avec un joueur en moins.*

- b. il n'y aucune limite quant au nombre autorisé de remplacements de joueurs au même moment ou au nombre de fois qu'un même joueur peut être remplacé ou remplaçant.
- c. le remplacement d'un joueur n'est autorisé qu'après que ce joueur ait quitté la surface de jeu.
- d. le remplacement de joueurs exclus n'est pas autorisé pendant leur période d'exclusion.
- e. à la fin de sa période d'exclusion, le joueur peut être remplacé sans avoir d'abord à pénétrer à nouveau sur la surface de jeu.
- f. lors de remplacements, les joueurs de champ doivent quitter ou pénétrer sur la surface de jeu à une distance maximale de 3 mètres de la ligne médiane, du côté défini par les arbitres.
- g. Le temps de jeu est arrêté pour les remplacements de gardien de but (c.à.d. portant un équipement complet) **MAIS PAS** pour les autres remplacements.

*Le temps est arrêté brièvement pour permettre au Gardien de But équipé d'assurer le changement. L'arrêt du temps n'est pas prolongé pour permettre à un joueur de mettre ou d'enlever les équipements de gardien de but.*

*Ceci implique que le temps de jeu n'est pas arrêté pour le remplacement d'un gardien but, même si celui-ci est blessé ou exclu.*

2.4 - Les joueurs de champ qui quittent la surface de jeu pour se faire soigner, s'hydrater, changer d'équipement ou pour n'importe quelle raison autre qu'un remplacement sont autorisés à pénétrer à nouveau sur la surface de jeu entre la zone des 23 mètres et du même côté de la surface de jeu que celui où se pratiquent les remplacements.

*Quitter et pénétrer à nouveau sur la surface de jeu pour une action de jeu (par exemple, quand un défenseur met un masque facial lors d'un*

*PENALTY CORNER) est autorisé à n'importe quel endroit approprié de la surface de jeu.*

2.5 - **Aucune personne autre que les joueurs de champ, les gardiens de but et les arbitres n'est autorisée à pénétrer sur la surface de jeu pendant la rencontre sans la permission d'un arbitre.**

2.6 - Les joueurs sur ou en dehors de la surface de jeu sont sous le contrôle des arbitres tout au long de la rencontre, y compris pendant la mi-temps.

2.7 - Un joueur qui est blessé ou qui saigne doit quitter **IMMÉDIATEMENT** la surface de jeu - sauf contre-indication médicale - et ne peut y revenir avant que ses plaies n'aient été recouvertes. Les joueurs ne doivent pas porter de tenue comportant des traces de sang.

### 3. LES CAPITAINES

3.1 - Un joueur de chaque équipe doit être désigné comme capitaine.

3.2 - Un capitaine faisant fonction doit être désigné en cas d'exclusion du capitaine.

3.3 - Les capitaines doivent porter un brassard caractéristique ou tout autre signe distinctif en haut du bras ou à l'épaule ou sur la partie supérieure d'une chaussette.

3.4 - Les capitaines sont responsables de la conduite de tous les joueurs de leur équipe et de l'application correcte de la procédure de remplacement des joueurs de leur équipe.

*Une sanction personnelle est octroyée au capitaine qui n'assure pas toutes ses responsabilités.*

## 4. TENUE ET ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

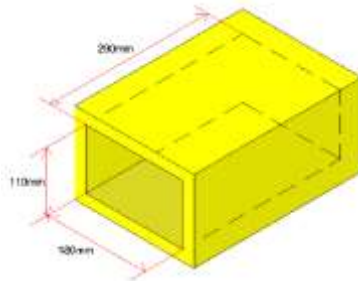
*Les Règlements des Compétitions qui sont disponibles sur le site de la FIH contiennent des informations et des contraintes supplémentaires concernant la tenue des joueurs et leur équipement personnel ainsi que celles relatives à la publicité. Il est nécessaire de se référer également aux Règlements des Fédérations Continentales et Associations Nationales.*

4.1 - Les joueurs de champ d'une même équipe doivent porter une tenue identique.

4.2 - Les joueurs ne doivent rien porter qui pourrait s'avérer dangereux pour les autres joueurs.

Les joueurs de champ

- sont autorisés à porter des gants de protection **qui n'agrandissent pas de manière significative la dimension naturelle des mains**. Toute protection des mains utilisée dans le jeu ou pour défendre un PENALTY CORNER doit entrer facilement dans une boîte de dimensions internes de : 290 mm de long, 180 mm de large et 110 mm de haut. (sans que l'on ait besoin de forcer).



- sont fortement invités à porter des protège-tibias, protège-chevilles et protège-dents.

- sont autorisés à porter des équipements protecteurs corporels (incluant des protège-jambes, ou protège-genoux lorsqu'ils défendent un PENALTY CORNER). Les nouveaux équipements protégeant les genoux utilisés à cette occasion peuvent être portés par-dessus les chaussettes **A CONDITION** qu'ils soient de la même couleur que celles-ci.
- sont autorisés pendant un match - **uniquement pour des raisons médicales** – à porter un masque facial lisse, de préférence transparent ou de couleur blanche ou sinon de couleur unie, qui épouse parfaitement la forme du visage, un couvre-tête de protection souple ou des lunettes protectrices en plastique (c.-à-d. des lunettes avec monture souple ou lentilles de contact en plastique). Les raisons médicales doivent avoir été établies par une Autorité reconnue et le joueur concerné doit se rendre compte des implications possibles en jouant dans de telles conditions
- sont autorisés à porter un masque facial lisse, de préférence transparent ou de couleur blanche ou sinon de couleur unie ou un masque avec face métallique qui épouse parfaitement la forme du visage, lorsqu'ils défendent un PENALTY CORNER ou un PENALTY (Stroke) mais uniquement durant la durée d'exécution du dit PENALTY CORNER ou PENALTY (Stroke) et **UNIQUEMENT** dans le cercle qu'ils défendent.

L'objectif premier du port de ces protections faciales reste la sécurité.

Le port d'un masque facial "dur" qui correspond à l'esprit défini par ces recommandations peut être autorisé.

- ne sont pas autorisés, lorsqu'ils portent des masques faciaux à se conduire de telle sorte qu'ils provoquent du jeu dangereux pour les autres joueurs en tirant avantage de cet équipement.
- aucun autre joueur n'est autorisé à porter des équipements de protection de la tête (masque facial ou autre équipement de protection de la tête) dans n'importe quelles autres circonstances.

4.3 - Les gardiens de but doivent porter un maillot ou autre pièce vestimentaire d'une couleur unie différente de celles des deux équipes.

*Les gardiens de but (c.-à-d. portant un équipement de protection complet) doivent porter un maillot ou toute autre pièce vestimentaire par-dessus tout équipement de protection du buste. Les coudières n'ont pas nécessité à être sous le maillot.*

4.4 - Lors de l'exécution d'un PENALTY (Stroke), les gardiens de but doivent porter un équipement de protection comprenant **au minimum** un casque, des gûêtres et des sabots.

Le casque et les gants de protection peuvent être enlevés lorsque le gardien de but "tire" un PENALTY (Stroke)

*Les équipements suivants sont autorisés mais uniquement pour les gardiens de but portant un équipement de protection complet : casque, plastron, coudières, protège-bras, gants, short rembourré, genouillères, gûêtres et sabots.*

4.5 Une tenue ou un équipement de protection qui augmente de façon significative la dimension naturelle du corps d'un gardien de but ou la surface de protection ne sont pas autorisés.

4.6 La crosse a une forme traditionnelle avec un manche et une tête courbée avec un côté plat situé à gauche

- a. la crosse doit être lisse et ne peut pas comporter de parties rugueuses ou saillantes
- b. la crosse, y compris tous matériaux additionnels, doit pouvoir passer dans un anneau de 51 mm de diamètre intérieur
- c. toute courbure le long de la crosse (inclinaison ou arc), que ce soit sur le côté plat ou le côté rond, mais jamais les deux côtés à la fois, doit être lisse et d'un profil continu tout le long de la crosse. La profondeur de la courbure ne peut excéder **25 mm**

d. la crosse doit être conforme aux spécifications agréées par le Comité des Règles de la FIH.

4.7 - La balle est sphérique, dure et de couleur blanche (ou d'une autre couleur convenue qui contraste avec celle de la surface de jeu).

*Les spécifications techniques relatives à la crosse, la balle et à l'équipement du gardien de but font l'objet d'un additif séparé à la fin du présent livret.*

## 5. LA RENCONTRE ET LE RÉSULTAT

5.1 - Une rencontre se déroule en quatre périodes de 15 minutes chacune. Un repos de 2 mn est accordé entre les temps 1 / 2 et 3 / 4. Une mi-temps de 5 mn est donnée entre le temps 2 / 3.

1° Période 15 mn	Repos = 2 mn	2° Période 15 mn	Mi-temps = 5 mn	3° Période 15 mn	Repos = 2 mn	4° Période 15 mn
---------------------	-----------------	---------------------	--------------------	---------------------	-----------------	---------------------

*D'autres durées de jeu ou de mi-temps peuvent être convenues par les deux équipes sauf mention contraire dans les règlements pour compétitions particulières.*

**SE RÉFÉRER AU RÉGLEMENT SPORTIF de la FFH en vigueur pour la saison en cours.**



Si le temps réglementaire expire **juste avant qu'un arbitre ait pris une décision**, les arbitres sont autorisés à prendre cette décision immédiatement après la fin de la période (quart temps) concernée.



Si un incident survient **immédiatement avant la fin d'une période** (quart temps) ou avant la fin de la rencontre et demande une précision par les arbitres, celle-ci peut être effectuée même après que le temps ait été arrêté ou ait expiré ou été arrêté et signalé. La précision sera effectuée **immédiatement** ainsi que l'action de reconsidérer et corriger la situation si approprié.



5.2 - L'équipe ayant inscrit le plus grand nombre de buts est déclarée vainqueur. Si aucun but n'a été inscrit ou si les deux équipes ont inscrit un nombre de buts identique, le résultat de la rencontre est enregistré comme un nul.

*L'information relative à la compétition de «tirs au but» (shoots out) afin de déterminer un vainqueur si le résultat de la rencontre est un nul figure dans les Règlements des Compétitions qui sont disponibles sur le site de la FIH.*

[Documentation fédérale sur le site FFH](#)

## 6. LA MISE ET LA REMISE EN JEU

6.1 Un tirage au sort est effectué :

- a. l'équipe qui le gagne a le choix :
  - soit du but vers lequel elle attaquera pendant les deux premières périodes de la rencontre,
  - soit de la mise en jeu de la balle au centre au début de la rencontre
- b. si l'équipe qui le gagne choisit le but vers lequel elle attaquera pendant les deux premières périodes de la rencontre, l'équipe opposée exécutera la mise en jeu de la balle au début de la rencontre
- c. si l'équipe qui le gagne choisit d'exécuter la mise en jeu de la balle au début de la rencontre, l'équipe opposée a le choix du but vers lequel elle attaquera pendant les deux premières périodes de la rencontre.

6.2 Les camps sont inversés lors de la troisième période de la rencontre.

6.3 La passe au centre est exécutée

- a. pour débiter la rencontre et la deuxième période de jeu, par un joueur de l'équipe ayant gagné le tirage au sort, si elle a choisi cette option ou par un joueur de l'équipe adverse dans le cas contraire
- b. après la mi-temps et pour la quatrième période de jeu par un joueur de l'équipe qui n'a pas exécuté la passe au centre au début de la rencontre

c. après un but marqué, par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été inscrit.

#### 6.4 Procédure pour la passe au centre

- a. elle est exécutée au centre de la surface de jeu
- b. la balle peut être jouée dans n'importe quelle direction
- c. tous les joueurs à l'exception de celui exécutant la passe au centre doivent se trouver dans la moitié de la surface de jeu comprenant le but qu'ils défendent
- d. les mêmes procédures que celles régissant le coup franc sont appliquées

6.5 Un engagement ("bully") est exécuté pour redémarrer une rencontre quand le temps de jeu a été arrêté pour cause de blessure ou pour toute autre raison et qu'aucune pénalité n'a été accordée :

- a. un engagement (bully) est exécuté près de l'endroit où se situait la balle lorsque le temps de jeu a été arrêté au minimum à une distance de 15 mètres de la ligne de fond et hors de la zone des 5 mètres proches du cercle
- b. la balle est placée entre un joueur de chacune des équipes qui se font face avec le but qu'ils défendent à leur droite
- c. les deux joueurs placent leur crosse sur le sol à droite de la balle puis "touchent" une fois simultanément la face plate de la crosse de leur adversaire immédiatement au-dessus de la balle, ensuite n'importe lequel des deux joueurs est autorisé à jouer la balle
- d. tous les autres joueurs doivent se trouver au minimum à 5 mètres de la balle.

6.6 Un coup franc est exécuté par l'équipe qui défend à 15 mètres et en face du centre de la ligne de but pour remettre la balle en jeu après un PENALTY STROKE si aucun but n'a été inscrit.

## 7. BALLE EN DEHORS DES LIMITES DE JEU

7.1 La balle n'est plus en jeu lorsqu'elle a franchi entièrement une ligne de côté ou a franchi entièrement une ligne de fond.

7.2 Le jeu redémarre avec un joueur de l'équipe autre que celle qui a touché la balle en dernier avant qu'elle ne sorte.

7.3 Lorsque la balle traverse une ligne de côté : elle est remise en jeu à l'endroit où elle est sortie et la procédure est identique à celle d'un COUP FRANC.

7.4 Lorsque la balle a été envoyée au-delà de la ligne de fond et qu'aucun but n'a été inscrit :

a. si elle est jouée par un joueur de l'équipe qui attaque, elle est remise en jeu à un maximum de 15 mètres de la ligne de fond et face à l'endroit où elle a franchi la ligne de fond

b. si elle est jouée de manière **non intentionnelle** par un joueur de l'équipe qui défend ou suite à une déviation d'un gardien de but elle est remise en jeu sur la ligne des 23 mètres face à l'endroit où elle a franchi la ligne de fond

**GRAND  
CORNER**

Les mêmes procédures que celles régissant le coup franc sont appliquées.

c. Lorsque la balle a été envoyée **volontairement**

- par un joueur de l'équipe qui défend au-delà de la ligne de fond, à moins qu'elle n'ait été déviée par un gardien de but elle est remise en jeu par un PENALTY CORNER.

## 8. L'INSCRIPTION D'UN BUT

Un but est inscrit lorsque la balle est jouée dans le cercle par un joueur de l'équipe qui attaque et ne sort pas du cercle avant de franchir entièrement la ligne de but sous la barre transversale et entre les poteaux.



*La balle peut être jouée par un joueur défenseur ou toucher son corps avant ou après avoir été jouée dans le cercle par un joueur attaquant.*

## 9. LA CONDUITE DU JEU : LES JOUEURS

*On attend des joueurs qu'ils se comportent de manière responsable à tout moment.*

9.1 Une rencontre est jouée par deux équipes ne comptant chacune pas plus de 11 joueurs sur la surface de jeu en même temps.

9.2 Les joueurs sur la surface de jeu doivent tenir leur crosse en main et ne peuvent pas l'utiliser de manière dangereuse.

Les joueurs ne peuvent pas lever leur crosse par-dessus la tête d'autres joueurs.

9.3 Les joueurs ne peuvent pas toucher, empêcher ou retenir d'autres joueurs ou leurs crosses ou leur tenue de jeu.

9.4 Les joueurs ne peuvent pas intimider ou gêner un autre joueur.

9.5 Les joueurs ne peuvent pas jouer la balle avec le côté rond de la crosse.

9.6 Les joueurs ne peuvent pas frapper la balle violemment en coup droit avec l'arête (tranchant) de la crosse.

9.7 Les joueurs peuvent arrêter, recevoir ou dévier la balle de façon contrôlée à n'importe quel endroit du terrain quand la balle est au-dessus de la ligne des épaules **A CONDITION** que cela ne génère pas de danger.

9.8 Les joueurs ne peuvent pas jouer la balle de manière dangereuse ou de manière telle qu'il en résulte un jeu dangereux.

- { Une balle est considérée comme dangereuse quand elle provoque un mouvement d'esquive des joueurs.
- La pénalité accordée est jouée à l'endroit de la faute.

9.9 Les joueurs ne peuvent pas lever la balle en shoot intentionnellement dans le jeu sauf lors d'un envoi au but.

- Un shoot levé doit être jugé explicitement selon le fait qu'il soit intentionnel ou non.
- Lever involontairement une balle sur shoot, y compris lors d'un coup franc - n'importe où sur le terrain - n'est pas nécessairement une faute A CONDITION que cela ne génère pas de danger.
- Si une balle est levée au-dessus de la crosse d'un adversaire ou allongée sur le sol même dans le cercle ce n'est pas interdit à condition que cela ne présente pas de danger.
- Les joueurs sont autorisés à lever la balle par un "flick" ou un "scoop" à condition que ce ne soit pas dangereux. Un "flick" ou un "scoop" envoyé en direction d'un adversaire placé à moins de 5 m sont considérés comme dangereux.
- Si un adversaire s'approche délibérément du point d'envoi d'un shoot ou d'un attaquant sans intention de jouer la balle avec sa crosse, il DOIT être pénalisé pour jeu dangereux.



9.10 Les joueurs ne doivent pas s'approcher moins de 5 mètres d'un adversaire qui reçoit une balle haute (aérienne) jusqu'à ce qu'il l'ait réceptionnée et maîtrisée sur le sol.

*Le joueur recevant la balle est "prioritaire". S'il n'est pas clair de déterminer qui est le réceptionneur prioritaire, le partenaire du joueur qui a levé la balle doit laisser l'adversaire la recevoir.*

9.11 Les joueurs de champ ne peuvent pas arrêter, jouer du pied, propulser, jeter, soulever ou porter la balle avec une partie quelconque de leurs corps

*Il n'y a pas toujours infraction si la balle touche le pied, la main ou le corps d'un joueur de champ. Le joueur ne commet une infraction que s'il en tire un avantage.*

*Il n'y a pas infraction si la balle touche la main tenant la crosse alors que sinon elle aurait touché la crosse.*

9.12 Les joueurs ne peuvent pas empêcher un adversaire de tenter de jouer la balle.

Les joueurs commettent une faute d'obstruction s'ils :

- *reculent vers un adversaire*
- *interfèrent physiquement avec la crosse ou le corps d'un adversaire*
- *empêchent l'adversaire d'intercepter légitimement la balle avec leur crosse ou une partie quelconque de leur corps.*

*Un joueur immobile recevant la balle est autorisé à se positionner dans n'importe quelle direction.*

Un joueur en possession de la balle est autorisé à se déplacer avec celle-ci dans n'importe quelle direction à condition de ne pas heurter le corps **d'un adversaire ou se positionner entre la balle et un adversaire qui est à distance jouable de la balle et qui tente de la jouer.**



*Un joueur qui court devant un adversaire ou "le bloque", l'empêchant ainsi de jouer ou de tenter de jouer légitimement la balle, commet une faute d'obstruction. (C'est une obstruction par tierce personne ou par écran). Ceci s'applique également lorsqu'un attaquant coupe la trajectoire ou "bloque" des défenseurs (y compris le gardien de but) lors de l'exécution d'un PENALTY CORNER.*

9.13 Les joueurs ne peuvent intercepter («to tackle») la balle que si leur position leur permet de la jouer **sans contact corporel avec l'adversaire.**

*Le jeu engagé - tels que les tacles glissés sur le sol et toute autre provocation physique de la part des joueurs de champ - qui entraîne la chute d'un adversaire et qui peut provoquer des blessures doit être pénalisé par des sanctions appropriées tant au niveau du jeu qu'au niveau personnel.*

9.14 Les joueurs ne peuvent pas pénétrer intentionnellement dans le but défendu par leurs adversaires ou passer derrière n'importe quel but.

9.15 Les joueurs ne peuvent pas changer de crosse après l'attribution et pendant l'exécution d'une phase de PENALTY CORNER ou de PENALTY Stroke sauf si cette dernière n'est plus conforme aux spécifications de la crosse. (Ex : casse)

9.16 Les joueurs ne peuvent pas jeter d'objet ou de partie d'équipement sur la surface de jeu, vers la balle ou vers un autre joueur, un arbitre ou une autre personne.

*Pendant l'exécution d'un PENALTY CORNER, si la balle heurte une partie de l'équipement protecteur du joueur (tel que : gant, protections tibias-genoux ou masque facial) un COUP FRANC peut être accordé si l'action se déroule en dehors du cercle et un PENALTY CORNER si l'action est à l'intérieur du cercle.*

9.17 Les joueurs ne peuvent pas retarder le déroulement du jeu afin de bénéficier d'une perte de temps.

## 10. CONDUITE DU JEU : GARDIENS DE BUT

10.1 Un gardien de but qui porte un équipement de protection comprenant au minimum un casque, des guêtres et des sabots ne peut pas participer au jeu hors de la zone des 23 mètres qu'il défend, sauf lorsqu'il exécute un PENALTY (Stroke). Un gardien de but équipé doit porter un casque à tout moment, sauf lorsqu'il exécute un PENALTY (Stroke)



© Cédric Martin

10.2 Lorsque la balle est à **l'intérieur du cercle** qu'ils défendent et qu'ils ont leur crosse en main :

- a. les gardiens de but portant un équipement de protection complet peuvent utiliser leur crosse, pieds, sabots, ou guêtres pour propulser la balle et utiliser leur crosse, pieds, sabots, jambes, guêtres ou toute autre partie du corps pour arrêter la balle ou la dévier dans n'importe quelle direction y compris au-delà de la ligne de fond.



*Les gardiens de but ne sont pas autorisés à se comporter dangereusement vis-à-vis des autres joueurs en tirant avantage de l'équipement de protection qu'ils portent.*

10.3 Les gardiens de but ne peuvent pas se coucher sur la balle.

10.4 Lorsque la balle est à **l'extérieur du cercle** qu'ils défendent, les gardiens de but ne peuvent jouer la balle qu'avec leur crosse.

## 11. LA CONDUITE DU JEU : LES ARBITRES

11.1 Deux arbitres contrôlent la rencontre, font appliquer les Règles et jugent du fair-play.

11.2 Chaque arbitre **est prioritairement responsable des décisions dans la moitié de la surface de jeu** pendant la durée de la rencontre.

11.3 Chaque arbitre **a la responsabilité de décider - à l'intérieur de son cercle** - des coups francs, des PENALTY CORNERS et des PENALTIES (Strokes) dans une moitié de la surface de jeu.

11.4 Les arbitres ont la responsabilité d'annoter par écrit les buts inscrits ainsi que les avertissements, les exclusions et les cartons distribués.

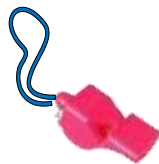
11.5 Les arbitres ont la responsabilité de contrôler la durée de jeu de la rencontre et d'indiquer la fin du temps réglementaire à l'issue de chaque période (quart temps), et la fin de l'exécution d'un PENALTY CORNER si une période est prolongée.

11.6 Les arbitres sifflent pour signaler :

- a. le début et la fin de chaque période de la rencontre
- b. le début d'un engagement (« bully »)
- c. une faute
- d. ***l'arrêt du temps dès l'attribution d'un Penalty Corner***

+ RÔLE de la TABLE  
TECHNIQUE  
lorsqu'il y en a une

- e. *la reprise du temps dès que le Penalty Corner se joue (donne)*
- f. *le début et la fin de l'exécution d'un PENALTY (stroke)*
- g. *un but marqué*
- h. *la reprise de la rencontre après qu'un but ait été inscrit*
- i. *la reprise de la rencontre après un PENALTY (Stroke) quand un but n'a pas été inscrit.*
- j. *l'arrêt et la reprise de la rencontre pour le remplacement d'un gardien de but entièrement équipé*
- k. *l'arrêt et la reprise de la rencontre pour toute autre raison*
- l. *pour indiquer si nécessaire, que la balle est sortie entièrement de la surface de jeu*



11.7 Les arbitres ne peuvent pas donner de conseils durant une rencontre.

11.8 Si une balle heurte un arbitre, une personne non autorisée ou tout objet égaré sur la surface de jeu : **le jeu continue**. (excepté ce qui est précisé sous la Règle 9.16)

## 12. PÉNALITÉS

12.1 **Avantage** : une pénalité n'est accordée que lorsqu'un joueur ou une équipe ont été désavantagés pour une infraction commise par un adversaire.

12.2 Un COUP FRANC est accordé à l'équipe adverse :

- a. pour une infraction commise par n'importe quel joueur dans la zone située entre les deux 23 mètres.
- b. pour une infraction commise par un joueur de l'équipe attaquante dans la zone des 23 mètres de l'équipe adverse.
- c. pour une infraction commise **non intentionnellement** par un joueur défenseur **à l'extérieur de son cercle** mais dans la zone des 23 mètres qu'il défend.

### 12.3 Un PENALTY CORNER est accordé :

- a. pour une infraction commise par un joueur défenseur à **l'intérieur de son cercle** et qui n'empêche pas l'inscription probable d'un but.
- b. pour une infraction **intentionnelle** commise à **l'intérieur de son cercle** par un joueur défenseur contre un adversaire qui n'est pas en possession de la balle ou n'a pas l'opportunité de la jouer.
- c. pour une infraction **intentionnelle** commise par un joueur défenseur à **l'extérieur de son cercle** mais dans la zone des 23 mètres qu'il défend.
- d. pour l'envoi **intentionnel** de la balle au-delà de la ligne de fond par un joueur défenseur.

*Les gardiens de but sont autorisés à dévier la balle de la crosse, de l'équipement de protection ou de toute partie du corps dans n'importe quelle direction, y compris au-delà de la ligne de fond.*

- e. quand la balle se loge dans la tenue ou l'équipement d'un joueur ou du gardien de but à l'intérieur du cercle qu'il défend.

### 12.4 Un PENALTY (Stroke) est attribué :

- a. pour une infraction commise à **l'intérieur du cercle** par un joueur défenseur et qui empêche **l'inscription certaine d'un but**.

*Si la balle heurte une pièce d'équipement (masque, gant etc .....) restée sur le sol dans le cercle et qu'un but probable aurait été marqué, un Pénalty (Stroke) peut être accordé.*

- b. pour une infraction **intentionnelle** commise à **l'intérieur de son cercle** par un joueur défenseur contre un adversaire qui est en possession de la balle ou qui a l'opportunité de la jouer.

### 12.5 Si une autre infraction ou mauvaise conduite est commise avant que la pénalité n'ait été exécutée :

- a. une pénalité plus sévère peut être attribuée.
- b. une pénalité personnelle peut être attribuée (carton).

c. la pénalité peut être inversée si la nouvelle infraction a été commise par l'équipe qui bénéficiait de la première pénalité.

## 13. PROCÉDURES POUR L'EXÉCUTION DES PÉNALITÉS

### 13.1 Endroit du COUP FRANC :

a. un coup franc est exécuté à proximité de l'endroit où l'infraction a été commise

*« A proximité de » signifie à distance jouable de l'endroit où l'infraction a été commise et sans qu'il en résulte un avantage significatif.*

*L'endroit où un coup franc est exécuté doit être plus précis lorsque l'infraction a été commise dans la zone des 23 mètres.*

b. un coup franc attribué à l'équipe qui défend à moins de 15 mètres de la ligne de fond peut être exécuté à un endroit situé jusqu'à maximum 15 mètres de la ligne de fond sur une ligne passant par le point où l'infraction a été commise et parallèle à la ligne de côté.

**Un coup franc accordé à la défense dans son cercle peut être joué de n'importe où dans le cercle.**

13.2 Procédures pour l'exécution de : Coup Franc, passe au centre ou remise en jeu de la balle après qu'elle soit sortie de la surface de jeu

*La totalité de la Règle 13.2 est d'application, si appropriée, pour l'exécution d'un coup franc, d'une passe au centre et de la remise en jeu de la balle après qu'elle soit sortie de la surface de jeu.*

a. la balle doit être immobile

b. les adversaires doivent se tenir au minimum à 5 mètres de la balle.

*Si un adversaire se tient à moins de 5 mètres de la balle, il ne peut pas interférer dans l'exécution du coup franc et ne peut pas jouer, ni tenter de jouer la balle. Si ce joueur ne joue pas la balle, ne tente pas de la jouer ou n'influence pas le jeu, le coup franc ne doit pas être retardé.*

- c. quand un coup franc est octroyé à l'équipe attaquante à l'intérieur de la zone des 23 mètres, tous les joueurs - autres que celui qui exécute le coup franc - doivent se tenir au minimum à 5 mètres de la balle excepté ce qui est notifié ci-après pour les coups francs situés à moins de 5 mètres du cercle
- d. la balle est jouée en la frappant (shoot), la poussant (Push), en effectuant un "flic" (revers) ou un scoop (balle aérienne).
- e. la balle peut être levée directement sauf sur une frappe (shoot)
- f. lors d'un coup franc octroyé à l'équipe attaquante, dans la zone des 23 mètres adverses, la balle ne peut pas être envoyée directement dans le cercle avant qu'elle n'ait parcouru 5 mètres au minimum (dans n'importe quelle direction) ou ait été touchée par un joueur défenseur.

*Si le joueur exécutant le coup franc continue à jouer la balle (c.-à-d. qu'aucun joueur défenseur ne l'a encore touchée)*

- o *ce joueur peut jouer la balle un nombre illimité de fois MAIS*
- o *la balle doit parcourir au moins 5 mètres dans n'importe quelle direction avant que ce joueur puisse l'envoyer à l'intérieur du cercle adverse en la shootant ou la poussant à nouveau.*

### alternativement

- *après qu'un joueur défenseur ait touché la balle, celle-ci peut être envoyée dans le cercle par n'importe quel autre joueur, y compris celui qui a exécuté le coup franc.*
- *lors d'un coup franc accordé à moins de 5 mètres du cercle, la balle ne peut pas être envoyée directement dans le cercle avant qu'elle n'ait parcouru 5 mètres ou été touchée par un joueur défenseur. Si le coup-franc est joué immédiatement, les défenseurs qui sont dans le cercle et à moins de 5 m du coup-franc peuvent se déplacer à l'intérieur du cercle par effet « miroir » en suivant le joueur qui a joué en auto-passe tant qu'ils*

**ne jouent pas ou ne tentent pas de jouer la balle ou d'interférer dans le jeu jusqu'à ce la balle ait parcouru 5 m ou alternativement que la balle ait été touchée par un autre défenseur qui pouvait légitimement jouer la balle.**

**Si le joueur attaquant ne choisit pas de joueur le coup-franc immédiatement tous les autres joueurs doivent se tenir à au moins 5 m de la balle avant que le coup-franc ne soit joué**

*Les joueurs - dans ou hors du cercle d'envoi - qui sont situés à 5 mètres ou plus du coup franc ne sont pas autorisés à se déplacer vers la balle tant que celle-ci n'a pas été jouée et doivent rester immobiles jusqu'à ce que celle-ci ait parcouru 5 mètres.*

*Tout autre cas que celui défini ci-dessus, ou tout joueur – attaquant ou défenseur - qui ne respecte pas les indications mentionnées sous cette Règle doit être pénalisé en conséquence.*

*Après un arrêt de jeu, dans la zone des 23 mètres adverses, lors d'un coup franc accordé à l'équipe qui attaque, et jusqu'à ce que le jeu reprenne, tous les joueurs – autres que celui qui joue le coup franc – doivent être à 5 mètres de la balle.*

**Il est permis de lever une balle au-dessus du cercle adverse à condition qu'elle "atterrisse" hors du cercle et que selon la Règle relative au jeu dangereux, elle ne soit jouable légitimement par aucun autre joueur durant sa trajectoire.....**

### 13.3 Exécution d'un PENALTY CORNER :

- a. le temps et le jeu sont stoppés dès qu'un Penalty Corner est accordé. Dès que les équipes sont prêtes, le temps et le jeu reprennent. Les équipes doivent "prendre" le moins de temps possible afin de se mettre en place

- b. La balle est placée sur la ligne de fond à l'intérieur du cercle et à au moins 10 mètres du poteau de but. Le choix du côté est laissé libre à l'équipe qui attaque.
- c. Le joueur attaquant envoie la balle en push ou en shoot – **sans la faire monter intentionnellement** –
- d. le joueur qui envoie la balle depuis la ligne de fond doit avoir au moins un pied à l'extérieur de la surface de jeu.
- e. les autres joueurs de l'équipe qui attaque doivent se tenir sur la surface de jeu, à **l'extérieur du cercle**, avec leurs crosses, mains et pieds ne touchant pas le sol à l'intérieur du cercle.
- f. aucun joueur de l'équipe qui attaque ou qui défend, autre que celui exécutant le "poussé" ou le shoot depuis la ligne de fond, n'est autorisé à se tenir au moins à 5 mètres de la balle avant que la balle ne soit envoyée.
- g. pas plus de cinq personnes - incluant le gardien de but - doivent se tenir derrière la ligne de fond, avec leurs crosses, mains et pieds ne touchant pas le sol à l'intérieur de la surface de jeu.

**Si l'équipe qui défend un PENALTY CORNER a choisi de ne jouer qu'avec des joueurs de champ, aucun joueur de l'équipe qui défend ne possède les privilèges du gardien de but.**

- h. tous les autres joueurs défenseurs doivent aller se placer derrière la ligne médiane
- i. jusqu'à ce que la balle soit jouée, aucun joueur de l'équipe qui attaque, autre que celui exécutant le poussé ou le shoot depuis la ligne de fond n'est autorisé à pénétrer à l'intérieur du cercle et aucun joueur de l'équipe qui défend (gardien compris) n'est autorisé à franchir la ligne de fond ou la ligne médiane

J. après qu'il ait joué la balle, le joueur de l'équipe qui attaque ayant exécuté le poussé ou le shoot depuis la ligne de fond ne peut la rejouer ou s'en approcher à distance jouable avant qu'elle n'ait été jouée par un autre joueur

k. un but ne peut pas être inscrit tant que la balle n'a pas été sortie du cercle

l. Si le premier envoi au but est un shoot, (contrairement à un push, un flick ou un scoop) la balle doit franchir la ligne de but ou avoir une trajectoire d'une hauteur maximale de 46 cm (hauteur de la planche) avant de franchir la ligne de but avant toute déviation pour qu'un but soit marqué.

*Les conditions de cette Règle s'appliquent même si la balle touche la crosse ou le corps d'un joueur défenseur avant le 1<sup>o</sup> shoot au but.*

*Si le premier envoi au but est un shoot et que la balle - est ou va être trop haute - lorsqu'elle va franchir la ligne de but, cela doit être pénalisé même si la balle est ensuite déviée par la crosse ou le corps d'un autre joueur.*

*La balle peut être levée à plus de 46 cm durant sa trajectoire avant qu'elle ne traverse la ligne de but à condition qu'il n'y ait aucun danger et qu'il s'avère qu'elle va redescendre d'elle-même à moins de 46 cm avant de traverser la ligne de but.*

m. pour un 2<sup>o</sup> et ultérieur shoot au but, et pour un flick, une déviation ou un scoop, il est permis de lever la balle à n'importe quelle hauteur à condition que cela ne génère aucun danger.

*Un joueur défenseur qui court clairement en direction de la balle ou du tireur sans intention de la jouer avec sa crosse doit être sanctionné pour jeu dangereux.*

*Cependant, si un joueur défenseur est à moins de 5 mètres lors du premier tir au but lors d'un Penalty Corner est touché par une balle*



*en-dessous du genou, un autre PENALTY CORNER doit être octroyé. S'il est touché par la balle sur et au-dessus du genou, le shoot est jugé dangereux et un Coup Franc doit être sifflé pour l'équipe qui défend.*

*n. La Règle du PENALTY CORNER s'arrête dès que la balle est sortie à plus de 5 mètres du cercle*

13.4 *La rencontre est prolongée à la fin de chacune des 4 périodes de jeu réglementaires pour permettre l'exécution d'un PENALTY CORNER ou d'un PENALTY (Stroke) qui résulteraient de l'action en cours*

- 13.5 La phase de PENALTY CORNER est considérée comme terminée quand :
- a. un but est inscrit.
  - b. un coup franc est accordé à l'équipe qui défend.
  - c. la balle sort à plus de 5 mètres du cercle.
  - d. la balle franchit la ligne de fond et un PENALTY CORNER n'est pas octroyé.
  - e. un joueur de l'équipe qui défend commet une infraction qui ne résulte pas de l'octroi d'un nouveau PENALTY CORNER.
  - f. un PENALTY (Stroke) est accordé.
  - g. un engagement (Bully) est accordé.

*Si le jeu est arrêté pour cause de blessure ou pour toute autre raison durant l'exécution d'un PENALTY CORNER à la fin d'un quart temps, et qu'un engagement (Bully) aurait été accordé dans d'autres circonstances, l'exécution du PENALTY CORNER doit être recommencée.*

## 13.6 Pour une infraction commise durant l'exécution d'un PENALTY CORNER :

- a. le joueur exécutant l'envoi depuis la ligne de fond n'a pas au moins un pied hors de la surface de jeu : le PENALTY CORNER est rejoué
- b. le joueur exécutant l'envoi depuis la ligne de fond feint de jouer la balle : est fautif et doit se rendre derrière la ligne médiane mais est remplacé par un autre partenaire – le PENALTY CORNER est rejoué.

*Si cette feinte provoque ce qui pourrait constituer autrement une infraction à cette règle par un joueur défenseur, seul le joueur attaquant doit se rendre derrière la ligne médiane.*

- c. un joueur de l'équipe qui défend – autre que le gardien de but – franchit la ligne but ou de fond avant d'y être autorisé : le fautif doit se rendre derrière la ligne médiane et ne peut pas être remplacé par un autre défenseur – le PENALTY CORNER est rejoué.

*Si un joueur de l'équipe qui défend lors de l'exécution de ce nouveau ou lors de tout autre PENALTY CORNER franchit la ligne de but ou de fond avant d'y être autorisé, ce joueur doit également se rendre derrière la ligne médiane et ne peut pas être remplacé.*

*Si un joueur de l'équipe qui défend franchit la ligne médiane avant d'y être autorisé, le PENALTY CORNER est rejoué.*

- d. Lors d'un PENALTY CORNER, un gardien de but franchit la ligne de but avant d'y être autorisé : l'équipe pénalisée doit défendre avec un joueur en moins derrière la ligne de fond – le PENALTY CORNER est rejoué.

*L'équipe qui défend choisit lequel de ses joueurs doit se rendre derrière la ligne médiane. Il ne peut pas être remplacé.*

*Si un gardien de but dépasse lors de ce PENALTY CORNER ou de tout PENALTY CORNER ultérieur la ligne de but avant d'y être autorisé, l'équipe qui défend doit choisir un autre joueur qui doit se rendre derrière la ligne médiane et qui ne peut pas être remplacé.*

Un PENALTY CORNER est considéré comme ayant été exécuté à nouveau jusqu'à que toutes les conditions des Règles 13.5 pour son exécution aient été remplies.

*Un PENALTY CORNER ultérieur, contrairement à un PENALTY CORNER qui est exécuté à nouveau, peut être défendu par un maximum de cinq joueurs.*

e. *Un joueur de l'équipe qui attaque qui entre dans le cercle avant d'y être autorisé : alors le joueur qui donne le penalty corner doit se rendre derrière la ligne médiane – le PENALTY CORNER est rejoué.*

***Les joueurs de l'équipe qui attaque qui ont été envoyés derrière la ligne médiane ne sont pas autorisés à participer au jeu lors du PENALTY CORNER qui est exécuté à nouveau mais le sont lors d'un PENALTY CORNER octroyé ultérieurement.***

f. Pour toute autre infraction commise par des joueurs de l'équipe qui attaque : un coup franc est accordé à l'équipe qui défend.

*A l'exception de ce qui est précisé ci-avant, un coup franc, un PENALTY CORNER, un PENALTY (Stroke) est accordé comme spécifié à d'autres endroits de ces Règles.*

### 13.7 Exécution d'un PENALTY (Stroke)

- a. le temps et le jeu sont arrêtés quand un PENALTY (Stroke) est accordé.
- b. tous les joueurs sur la surface de jeu à l'exception du joueur exécutant le PENALTY (Stroke) et du joueur le défendant doivent se tenir à

**l'extérieur de la zone des 23 mètres** dans laquelle le PENALTY (Stroke) se déroule et ne peuvent influencer son déroulement.

c. la balle est placée sur le point de PENALTY (Stroke) (6,40 M face au but).

d. le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) doit se tenir derrière et à distance jouable de la balle avant de commencer l'exécution du PENALTY.

e. le joueur défendant le PENALTY (Stroke) doit se tenir avec ses deux pieds sur la ligne de but et dès que le coup de sifflet est donné, il ne peut pas quitter celle-ci ou bouger un de ses pieds avant que la balle n'ait été jouée.

f. si le joueur défendant le PENALTY (Stroke) est un gardien de but, **il doit porter un casque** ; si le joueur défendant un PENALTY est un joueur prenant part à la rencontre en tant que joueur de champ, **il ne peut porter qu'un masque facial** en tant qu'équipement de protection.

***Si l'équipe défendant un PENALTY STROKE a choisi de jouer avec uniquement des joueurs de champ et de ne pas utiliser un gardien de but de remplacement pour défendre le PENALTY STROKE, le joueur défenseur ne peut utiliser que sa crosse pour contrer l'envoi.***

g. un coup de sifflet est donné lorsque le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) et le joueur le défendant sont en position.

h. le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) ne peut pas jouer la balle avant le coup de sifflet de l'arbitre.

*Le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) ou le joueur le défendant ne peuvent pas en retarder l'exécution.*

i. le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) ne peut pas "feinter" lorsqu'il joue la balle.

j. le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) peut envoyer la balle d'un poussé (Push), flick ou scoop et peut la lever à n'importe quelle hauteur  
*L'action d'accompagner («dragging») la balle lors de l'exécution d'un PENALTY (Stroke) n'est pas autorisée.*

k. le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) ne peut jouer la balle qu'une seule fois, et ne peut ensuite :

- o ni s'en approcher,
- o ni s'approcher du joueur défendant le PENALTY

13.8 La phase du PENALTY (Stroke) est considérée comme terminée quand.

a. un but est inscrit.

b. la balle s'immobilise dans le cercle, se loge dans l'équipement du gardien de but, est capturée par le gardien de but) ou sort du cercle.

13.9 Pour une infraction commise durant l'exécution d'un PENALTY (Stroke) :

a. le PENALTY (Stroke) est exécuté avant le coup de sifflet de l'arbitre et un but est inscrit : **le PENALTY est rejoué.**

b. le PENALTY (Stroke) est exécuté avant le coup de sifflet de l'arbitre et un but n'est pas inscrit : **un coup franc est accordé à l'équipe qui défend.**

c. pour toute autre infraction commise par le joueur exécutant le PENALTY (Stroke), un coup franc est accordé à l'équipe qui défend

d. pour toute infraction commise par le joueur défendant le PENALTY (Stroke), y compris le déplacement d'un pied avant que la balle n'ait été jouée : **le PENALTY est rejoué.**

Si le joueur défendant le PENALTY STROKE empêche qu'un but soit inscrit mais à déplacé un pied avant que la balle n'ait été jouée, ce joueur doit être pénalisé et exclu temporairement = (carton vert) et pour les fautes suivantes = (carton jaune).

Le but est accordé s'il a été inscrit malgré une infraction commise par le joueur défendant le PENALTY (Stroke).

e. pour une infraction commise par un joueur de l'équipe qui défend et qu'un but n'est pas inscrit : le PENALTY (Stroke) est rejoué

f. pour une infraction commise par un joueur de l'équipe qui attaque autre que le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) et qu'un but est inscrit : le PENALTY est rejoué.

## 14. LES SANCTIONS INDIVIDUELLES

14.1 Pour toute infraction, le joueur fautif peut être

a. averti (par une remarque verbale).

b. averti (par l'attribution **d'un carton vert**) et exclu temporairement 2 minutes.



c. averti et exclu temporairement pour un minimum de 5 minutes de temps de jeu (par l'attribution **d'un carton jaune**)



*L'équipe pénalisée joue avec un joueur en moins pendant la durée de chaque exclusion temporaire d'un de ses joueurs sur ou en dehors de la surface de jeu*

d. exclu définitivement pour la rencontre en cours (par l'attribution d'un **carton rouge**).



*Lors de chaque exclusion permanente : l'équipe pénalisée joue avec un joueur de moins pendant le reste de la rencontre.*

*Une sanction individuelle peut être octroyée en plus de la pénalité appropriée.*

14.2 Les joueurs exclus temporairement doivent se tenir à un endroit convenu jusqu'à ce que l'arbitre les ayant suspendus les autorise à reprendre part au jeu.

**ROLE DE LA TABLE  
TECHNIQUE**  
Lorsqu'il y en a une

14.3 *Les joueurs exclus temporairement sont autorisés à rejoindre leur équipe à la fin de chaque période **MAIS** ils doivent ensuite retourner à l'endroit convenu afin d'y terminer leur exclusion.*

14.4 La durée prévue pour une exclusion temporaire peut être allongée en cas de mauvaise conduite du joueur pendant son exclusion.

14.5 Les joueurs exclus définitivement doivent quitter la surface de jeu et ses environs. (ils doivent aller dans les vestiaires).

## II. ARBITRAGE

UNE IMAGE POSITIVE  
MAIS UN RÔLE

### 1. LES OBJECTIFS

1.1 Arbitrer est une façon exigeante mais agréable de participer au jeu.

1.2 Les arbitres contribuent au jeu en :

- a. permettant l'amélioration de la qualité du jeu à tous les niveaux en s'assurant que les joueurs observent les règles.
- a. veillant à ce que toute rencontre soit disputée dans un bon esprit.
- c. aidant les joueurs, les spectateurs et autres personnes à apprécier le jeu.

1.3 Ces objectifs peuvent être atteints par les arbitres s'ils sont :

- a. **surs** : les arbitres gardent le respect des joueurs s'ils sont fermes.
- b. **honnêtes** : les décisions doivent être prises dans un esprit de justice et d'intégrité.
- c. **préparés** : quelque-soit le temps depuis lequel un arbitre officie, il est important qu'il se prépare sérieusement pour chaque rencontre.
- d. **concentrés** : la concentration doit être maintenue en permanence; un arbitre ne peut pas se laisser distraire par quoi que ce soit.
- e. **approche** : une bonne compréhension des Règles doit être assortie d'une bonne relation avec les joueurs.
- f. **meilleurs** : les arbitres doivent s'attacher à être encore meilleurs à chaque rencontre.
- g. **naturels** : un arbitre doit rester lui-même et ne pas imiter une autre personne, en toutes circonstances.



### 1.4 Les arbitres doivent :

- a. avoir une connaissance approfondie des Règles du Jeu de Hockey sur Gazon tout en se rappelant que l'esprit des Règles et le bon sens doivent guider l'interprétation.
  - b. supporter et encourager l'habileté du jeu, prendre des décisions rapides et fermes en cas d'infractions et appliquer les pénalités appropriées.
  - c. établir le contrôle de la rencontre et le maintenir tout au long de celle-ci.
  - d. utiliser tous les moyens à disposition pour exercer ce contrôle.
- e. appliquer la règle de l'avantage autant que possible afin de favoriser la fluidité du jeu ainsi qu'un jeu ouvert MAIS sans perdre le contrôle de la rencontre.

## 2. L'APPLICATION DES RÈGLES

### 2.1 Protéger **la qualité du jeu** et pénaliser les infractions :

- a. l'importance relative d'une infraction doit être évaluée et les infractions importantes - **telles que le jeu dur ou dangereux** - doivent être sanctionnées avec fermeté dès le début de la rencontre.
- b. les **infractions intentionnelles** doivent être sanctionnées avec fermeté.
- c. les arbitres doivent montrer que si les joueurs sont coopératifs, le jeu "fluide et technique" sera protégé et la rencontre ne sera interrompue que si indispensable.

### 2.2 Avantage :

- a. il n'est pas nécessaire de sanctionner toutes les infractions quand le joueur fautif n'en tire pas avantage; des interruptions non indispensables au cours du jeu retardent son déroulement et sont causes de mécontentement.

- b. en cas d'infraction, l'arbitre doit appliquer la Règle de l'avantage si cette sanction est la plus sévère.
- c. la possession de la balle ne signifie pas nécessairement qu'il y a un avantage. Pour que l'avantage puisse être appliqué il faut que le joueur/l'équipe en possession de la balle soit en état de développer son jeu.
- d. après avoir décidé de laisser l'avantage, une seconde chance ne peut pas être donnée en revenant à l'infraction première.
- e. il est important d'anticiper le cours du jeu, d'envisager la suite de l'action en cours et d'imaginer les possibilités de déroulement ultérieur du jeu.

### 2.3 Contrôle

- a. les décisions doivent être rapides, positives, claires et consistantes.
- b. des décisions strictes en début de rencontre empêchent généralement la répétition d'une infraction.
- c. il n'est pas acceptable que des joueurs "agressent" les adversaires, les arbitres ou autres officiels techniques, soit verbalement, soit par une gestuelle corporelle ou par une attitude.  
Les arbitres doivent sanctionner fermement les infractions de ce type et décider selon les circonstances, d'une remarque, d'un avertissement d'une exclusion temporaire, (**carton vert**), ou (**carton jaune**) ou d'une exclusion définitive (**carton rouge**). Les décisions de remarques, avertissements et exclusions peuvent être prises, soit seules, soit aggravées d'une autre sanction.
- d. des remarques peuvent être adressées à des joueurs à proximité sans interrompre la rencontre.
- e. il est possible de montrer **deux cartons verts ou deux cartons jaunes** à un même joueur pour des infractions mineures et d'ordre différent au cours d'une même rencontre.

Toutefois, si une infraction pour laquelle un carton a déjà été montré est répétée, le même carton ne peut pas être montré une seconde fois et une sanction plus sévère doit être appliquée.

f. lorsqu'un **second carton jaune** est montré, la période d'exclusion doit être significativement plus longue que celle de la première exclusion.

g. la durée d'une exclusion temporaire doit être explicitement différente pour une infraction légère par rapport à une infraction plus sérieuse et/ou une infraction d'ordre physique.

h. le **carton rouge** doit être montré immédiatement lorsqu'un joueur se comporte mal **intentionnellement** et de manière sérieuse vis-à-vis d'un adversaire, d'un arbitre ou d'un officiel de la rencontre.

## 2.4 Pénalités

a. il existe un grand nombre potentiel de sanctions.

b. deux sanctions peuvent être octroyées simultanément en cas de fautes agressives et répétées.

## 3. LA TECHNIQUE DE L'ARBITRAGE

3.1 Les principales techniques de l'arbitrage sont les suivantes :

a. la préparation de la rencontre.

b. la coopération avec son collègue.

c. la mobilité et le positionnement.

d. le coup de sifflet.

e. la gestuelle

### 3.2 La préparation de la rencontre

- a. les arbitres doivent se préparer minutieusement pour chaque rencontre en arrivant en temps voulu au terrain.
- b. avant le début de la rencontre, les arbitres doivent vérifier le tracé de la surface de jeu, les buts et les filets, ainsi que la dangerosité potentielle de tout équipement de jeu ou équipement du terrain.
- c. les deux arbitres doivent porter un polo ou maillot de même couleur mais de couleur différente de celles des deux équipes.
- d. ils doivent porter des tenues appropriées aux circonstances existantes.
- e. leurs chaussures doivent être adaptées à la surface de jeu et favoriser leur mobilité.
- f. l'équipement de l'arbitre consiste en :
  - un exemplaire du dernier livret des Règles de Jeu
  - un sifflet sonore et reconnaissable
  - une montre chronomètre
  - un jeu de cartons pour pénalités individuelles et du papier/crayon leur permettant de noter les détails de la rencontre.

### 3.3 La coopération

- a. un bon travail d'équipe et une bonne coopération entre les arbitres sont essentiels.
- b. les arbitres doivent s'entretenir et convenir avant la rencontre de la manière dont ils vont officier et s'aider mutuellement.

**Le contact visuel doit être permanent**

- c. les arbitres doivent prendre leurs responsabilités et être prêts à assister leur collègue qui a la vue cachée ou éprouve des difficultés à voir certains endroits de la surface de jeu.

En cas de nécessité et si leur mobilité est bonne, les arbitres doivent être prêts à franchir la ligne médiane et à aller aussi loin qu'approprié dans la moitié de la surface de jeu du collègue afin de l'assister. Ceci contribue à assurer les joueurs que les décisions sont correctes.

d. l'annotation écrite des buts inscrits et des cartons montrés doit être faite par les deux arbitres et vérifiée à l'issue de la rencontre.

### 3.4 La mobilité et le positionnement :

a. les arbitres doivent être mobiles afin d'occuper des positions appropriées tout au long de la rencontre.

b. des arbitres statiques ne peuvent pas avoir une bonne vision du jeu leur permettant de toujours prendre des décisions correctes.

c. des arbitres en bonne condition physique, mobiles et bien positionnés sont plus susceptibles de rester concentrés sur le déroulement de la rencontre et de prendre les décisions adéquates.

d. chaque arbitre officie principalement dans une moitié de la surface de jeu avec la ligne médiane à sa gauche.

e. en général, la meilleure position pour les arbitres est en avant et à la droite de l'équipe attaquante.

f. quand le jeu se développe entre la ligne médiane et le cercle, les arbitres doivent être positionnés à proximité de leur ligne de côté.

g. quand le jeu se déroule dans le cercle, les arbitres doivent se déplacer vers l'intérieur de la surface de jeu en s'écartant des lignes de côté et, si nécessaire, pénétrer à l'intérieur du cercle même afin de voir des infractions graves et de juger si les envois au but sont légitimes.

h. lors de PENALTY CORNER et après que la balle ait franchi les limites de jeu, les arbitres doivent se positionner de façon à **TOUJOURS** avoir une vision claire de toute action potentielle.

- i. en cas de PENALTY (Stroke), les arbitres doivent se positionner :
  - o **l'un** : derrière et à la droite du joueur exécutant l'envoi au but
  - o **l'autre** : à cheval sur la ligne de fond, et à gauche du but
- j. les arbitres doivent veiller à ce que leur positionnement n'interfère pas dans le cours du jeu.
- k. à tout moment, les arbitres doivent faire face aux joueurs.

### 3.5 Le coup de sifflet

- a. le sifflet est le moyen principal pour les arbitres de communiquer avec les joueurs ainsi qu'entre eux et avec toute personne impliquée dans la rencontre.
- b. le coup de sifflet doit être suffisamment décisif et fort afin que tous ceux impliqués dans la rencontre puissent l'entendre. Ceci ne signifie pas que le coup de sifflet doit toujours être long et fort.
- c. la tonalité et la durée du coup de sifflet doivent être variées afin de communiquer la gravité des infractions aux joueurs.

### 3.6 La gestuelle

- a. les gestes doivent être clairs et maintenus suffisamment longtemps pour que tous les joueurs et l'autre arbitre puissent être avertis des décisions.
- b. seuls les gestes officiels peuvent être utilisés.
- c. il est préférable d'être statique lors d'un geste.
- d. des gestes directionnels ne peuvent pas être donnés avec le bras placé diagonalement devant la poitrine.
- e. C'est une mauvaise habitude que de ne pas regarder les joueurs quand un geste est montré ou une décision est prise.  
D'autres infractions pourraient être manquées, la concentration peut être perdue ou cela peut indiquer un manque de confiance.

## 4. LA GESTUELLE DE L'ARBITRAGE

### 4.1 Le timing

- a. début de la rencontre : se tourner vers l'autre arbitre avec un bras tendu en l'air.
- b. interruption de la rencontre à tout autre moment : se tourner vers l'autre arbitre avec les bras tendus et croisés à hauteur des poignets au-dessus de la tête.
- c. à deux minutes de la fin du temps réglementaire : tendre les deux bras en l'air et pointer l'index de chaque main
- d. à une minute de la fin du temps réglementaire : tendre un bras en l'air et pointer l'index de la main.

Dès que l'indication du temps a été signifiée, aucun signal supplémentaire n'est nécessaire.

### 4.2 Engagement (« bully ») :

Déplacer les mains alternativement de haut en bas et de bas en haut devant soi avec les paumes face à face.

### 4.3 Balle en dehors des limites de jeu :

- a. balle ayant franchi la ligne de côté : indiquer la direction, d'un bras tendu à l'horizontale.
- b. balle ayant franchi la ligne de fond en provenance d'un joueur attaquant : faire face au centre de la surface de jeu et tendre latéralement les deux bras à l'horizontale.
- c. balle ayant franchi la ligne de fond non intentionnellement en provenance d'un joueur défenseur : utiliser le bras droit ou gauche - comme approprié - tendu à hauteur d'épaule et décrire un arc de cercle partant de l'endroit où la balle est sortie et se finissant vers la ligne des 23 mètres vers l'endroit où la balle doit être rejouée.

GRAND  
CORNER

**4.4 But inscrit :** tendre les deux bras à l'horizontale en direction du centre de la surface de jeu.

#### 4.5 Conduite du jeu

Des gestes doivent être montrés pour l'identification de la nature de l'infraction s'il y a doute sur la motivation de la décision.

- a. jeu dangereux : placer un avant-bras diagonalement devant la poitrine.
- b. mauvaise conduite et autres comportements répréhensibles : interrompre la rencontre et faire un geste d'apaisement en imprimant aux deux mains un mouvement de haut en bas et de bas en haut devant soi, les paumes tournées vers le sol.
- c. faute de pied : lever légèrement la jambe et la toucher d'une main près du pied ou de la cheville.
- d. balle levée : tenir les paumes de main face à face horizontalement devant soi à environ 15 cm l'une de l'autre.
- e. obstruction : croiser les avant-bras devant la poitrine.
- f. obstruction de joueur ou écran : croiser et décroiser alternativement les bras devant la poitrine.
- g. obstruction de crosse : tendre un bras devant soi à mi-chemin de l'horizontalité et de la verticalité et toucher l'avant-bras de l'autre main.
- h. distance des 5 mètres : tendre un bras en l'air avec la main ouverte et les doigts écartés.

#### 4.6 Sanctions

- a. avantage : tendre un bras à hauteur de l'épaule indiquant la direction dans laquelle l'équipe bénéficiant de l'avantage progresse.
- b. coup franc : indiquer la direction d'un bras tendu horizontalement.



- c. PENALTY CORNER : tendre les deux bras horizontalement en direction du but.
- d. PENALTY (Stroke) : indiquer d'un bras le point marqué sur la surface de jeu avec l'autre bras tendu en l'air. Le geste indique également l'arrêt du temps.

### III. SURFACE DE JEU ET SPÉCIFICATIONS

*Les diagrammes ci-après devraient contribuer à l'interprétation des spécifications mais ne sont pas nécessairement reproduits à l'échelle. Les textes, par contre, sont précis.*

#### 1. LA SURFACE DE JEU ET SON ÉQUIPEMENT

1.1 La surface de jeu est rectangulaire :

- 91,40 mètres en longueur, délimités par des lignes latérales
- et 55,00 mètres en largeur délimités par des lignes de fond et de but.

*La surface de jeu doit se prolonger (avec le même type de surface pour créer un espace de dégagement) au minimum 2 mètres derrière les lignes de fond et 1 mètre derrière les lignes de côté.*

*A cela il faut ajouter : 1 mètre supplémentaire derrière les lignes de but et les lignes de côté sans aucun obstacle présent.*

**Ce qui fait : 3 mètres de dégagement derrière la ligne de fond et 2 mètres derrière la ligne de côté.**

**Les recommandations minimum conseillées sont de : 5 mètres derrière les lignes de fond et 3 mètres derrière les lignes de côté.**

1.2. Les tracés

a. aucune marque autre que celles mentionnées dans cette Règle ne peuvent être tracées sur la surface de jeu.

*Ces recommandations ne s'appliquent que pour les terrains recevant des compétitions internationales et rencontres de haut niveau.*

*Pour les autres matchs, se référer aux Réglementations relevant des Fédérations Nationales – Voir site FFH).*

b. les lignes ont une largeur de 75 mm et doivent être tracées clairement sur toute leur longueur.

- c. les lignes de côté, de fond et de but ainsi que l'ensemble du tracé compris entre ces lignes font partie de la surface de jeu.
- d. l'ensemble du tracé et des marquages doit être de couleur blanche

*Les lignes blanches et tracés sont demandés pour les terrains sur lesquels les matchs internationaux seniors sont joués et recommandés pour tous les autres terrains.*

*Cependant pour les terrains multisports, des tracés divers et de différentes couleurs sont acceptés.*

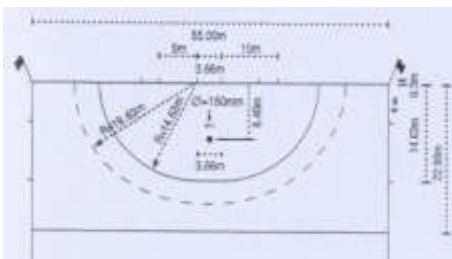
*Là où le hockey n'est pas prioritaire, les lignes sont souvent de couleur jaune.*

*Sur les terrains sablés de couleur blanche, des lignes jaunes sont plus facilement visibles.*

### 1.3. Les lignes et autres tracés

- a. les lignes de côté : 91,40 mètres.
- b. les lignes de fond : 55 mètres.
- c. les lignes de but : partie des lignes de fond comprise entre les poteaux de but.
- d. la ligne médiane : traverse latéralement la surface de jeu en son milieu.
- e. les lignes des 22,90 mètres traversent le terrain en largeur à 22,90 mètres mesurés depuis l'extérieur des lignes de fond.

*Ces aires de jeu délimitées par la ligne des 22,90 mètres, et incluant les lignes de côté et la ligne de fond sont communément appelées zone des 23 mètres.*



- f. lignes de 300 mm de long tracées à l'extérieur de la surface de jeu sur chaque ligne de côté à 14,63 mètres (à hauteur du cercle) de et parallèles aux bords extérieurs de la ligne de fond.
- g. lignes de 300 mm de long tracées à l'extérieur de la surface de jeu sur chaque ligne de fond des deux côtés du but à 5 mètres et à 10 mètres du bord extérieur du poteau de but le plus proche, cette distance étant mesurée à partir des bords les plus éloignés de chaque ligne (PENALTY CORNERS).
- h. lignes de 150 mm de long tracées à l'extérieur de la surface de jeu sur chaque ligne de fond à 1,83 mètre du centre de la ligne de fond, cette distance étant mesurée à partir des bords les plus proches de ces lignes (placement des buts).
- i. points du PENALTY (Stroke) d'un diamètre de 150 mm tracés face au centre de chaque but, le centre de chacun de ces points étant à 6,475 mètres du bord extérieur de la ligne de but.

#### 1.4. Les cercles (ou zones d'envoi)

- a. lignes de 3,66 mètres de long et parallèles aux lignes de fond tracées à l'intérieur de la surface de jeu avec leurs centres en ligne avec ceux des lignes de fond, le bord extérieur de ces lignes de 3,66 mètres de long étant à 14,63 mètres du bord extérieur des lignes de fond.
- b. ces lignes sont prolongées par des arcs ininterrompus de part et d'autre pour rejoindre les lignes de fond ; ils ont la forme de quarts de cercle avec le côté interne avant du poteau de but le plus proche pour centre.
- c. la ligne de 3,66 mètres de long et les arcs sont appelés les lignes du cercle, les surfaces délimitées par ces lignes, y compris les lignes elles-mêmes, sont appelées les cercles (ou zones d'envoi au but).

d. des lignes interrompues sont tracées avec leur bord extérieur à 5 mètres du bord extérieur de chaque ligne de cercle ; chacune des lignes interrompues débute par un trait à partir du sommet de la ligne de cercle et chaque trait a une longueur de 300 mm avec des intervalles entre traits de 3 mètres de long.

*Ces lignes interrompues ne sont recommandées que pour les compétitions internationales seniors. Leur adoption pour d'autres rencontres est à la discrétion des Associations nationales et Fédérations continentales.*

Maquette Terrain JO 2012 LONDRES

#### Diagramme 1 : Surface de jeu de hockey sur Gazon Tracés et Dimensions

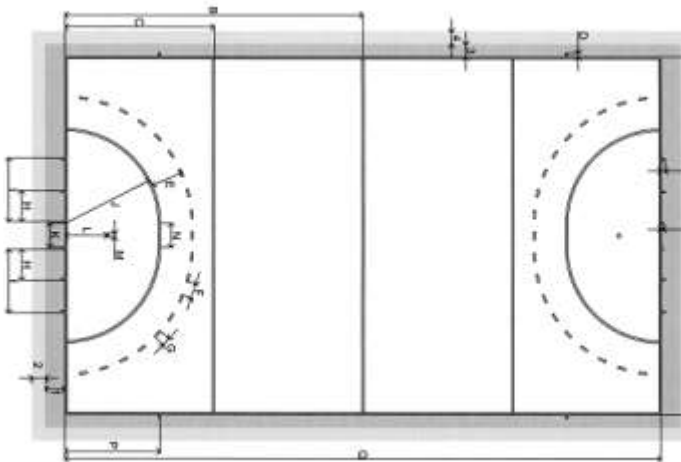


Tableau 1 : Dimensions de la surface de jeu

Code	Mètres	Code	Mètres
A	55.00	M	0.15
B	45.70	N	3.66
C	22.90	P	5.00
D	0.30	Q	14.63
E	5.00	R	91.40
F	3.00	1	minimum 3.00
G	0.30	2	2.00
H*	4.98*	(1 = 2)	minimum 5.00
H*	9.98*	3	minimum 3.00
J	14.63	4	1.00
K	3.66	(3 = 4)	minimum 4.00
L	6.4		

\* Les distances H\* et I sont mesurées depuis la ligne du poteau de but et non depuis le poteau de but lui-même ; les distances à partir du poteau de but sont respectivement de 5 mètres et 10 mètres.

### 1.5. Les buts

- a. deux poteaux de but verticaux reliés par une barre transversale horizontale sont placés au centre de et contre le bord extérieur de chaque ligne de fond.
- b. les poteaux de but et la barre transversale sont de couleur blanche et de section rectangulaire, d'une largeur de 50 mm et d'une profondeur comprise entre 50 et 75 mm.
- c. les poteaux de but ne peuvent dépasser la barre transversale en hauteur et celle-ci ne peut dépasser les poteaux de but en largeur.
- d. la distance entre les faces internes des poteaux de but est de 3,66 mètres et la distance entre la face inférieure de la barre transversale et le sol est de 2,14 mètres.
- e. l'espace situé à l'extérieur de la surface de jeu à l'arrière des poteaux de but et de la barre transversale et délimité par le filet, des planches de côté et des planches de fond.  
La profondeur minimum à hauteur de la barre transversale est de 0,90 mètre et 1,20 mètre minimum au niveau du sol.

Photo M. COURJEAU



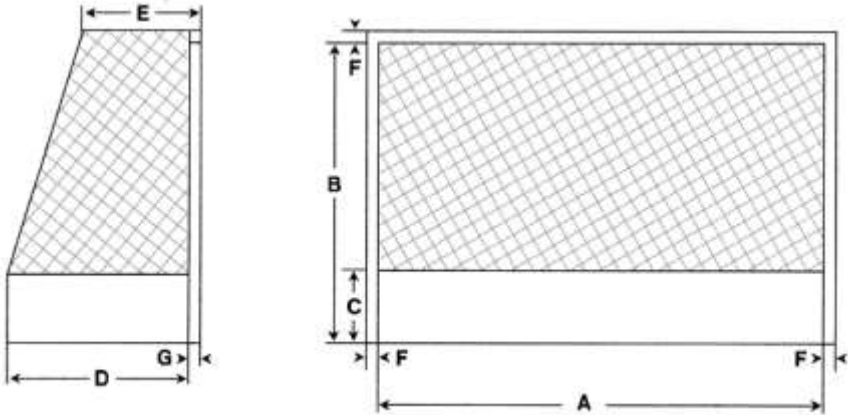
## 1.6. Les planches de côté et de fond

- a. *les planches de côté sont longues de 1,20 mètre minimum et hautes de 460 mm.*
- b. *les planches de fond sont longues de 3,66 mètres et hautes de 460 mm.*
- c. *les planches de côté sont placées sur chant sur le sol à angle droit avec la ligne de fond et sont fixées à la face arrière des poteaux de but sans en augmenter la largeur.*
- d. *les planches de fond sont placées sur champ sur le sol à angle droit avec les planches de côté du but et parallèlement à la ligne de fond, et sont fixées à l'extrémité des planches de côté du but.*
- e. *la face intérieure des planches de côté et des planches de fond sont de couleur foncée.*

## 1.7 Les filets

- a. la dimension maximale de la maille est de 45 mm.
- b. les filets sont attachés à la face arrière des poteaux de but et à la barre transversale à des intervalles ne pouvant excéder 150 mm.
- c. les filets sont fixés à l'extérieur des planches de côté du but et de la planche de fond.
- d. les filets sont installés de manière telle qu'ils empêchent la balle de passer entre le filet, les poteaux de but et la barre transversale, ainsi qu'entre le filet, les planches de côté et la planche de fond.
- e. Les filets ne sont pas tendus afin d'empêcher la balle de rebondir dangereusement.

Diagramme 2 :  
But de Hockey sur Gazon



Dimensions du But

Code	Mètres	Code	Mètres
A	3.66	E	Minimum 0.90
B	2.14	F	0.050
C	0.46	G	de 0.050 à 0.075
D	Minimum 1.20		

1.8. Les poteaux de coin

- a. les poteaux de coin mesurent entre 1,20 et 1,50 mètre de hauteur.
- b. ils sont placés aux 4 coins extérieurs du terrain.
- c. ils ne doivent pas être dangereux.
- d. s'ils sont incassables, ils doivent être montés sur une base flexible.
- e. les poteaux supportant les drapeaux ne doivent pas excéder 300 mm de diamètre.



## 2. LA CROSSE

La spécification suivante révisée est d'application pour l'ensemble du hockey depuis le 1er janvier 2013. Néanmoins, les Associations nationales sont invitées à être souples dans l'application de la spécification révisée à des niveaux inférieurs de hockey où il est raisonnable de continuer à autoriser l'usage de crosses répondant à l'ancienne spécification.



La modification de la longueur maximale de la crosse de hockey est d'application à partir du 1er janvier 2015.

Toutes les mesures et vérifications d'autres spécifications valent pour une crosse avec tous recouvrements additionnels fixes (c-à-d'une crosse telle qu'elle est utilisée sur la surface de jeu).

2.1 Les caractéristiques de la crosse sont spécifiées dans cette section. Toute caractéristique autre que celles spécifiées est interdite. Bien que les caractéristiques soient décrites le plus explicitement possible, la FIH se réserve le droit d'interdire toute crosse qui dans l'opinion du Comité des Règles de la FIH est dangereuse ou susceptible d'avoir un impact préjudiciable sur le jeu.

2.2 La configuration et les dimensions de la crosse sont testées en plaçant sa face de jeu vers le bas sur une surface plane marquée avec les lignes comme montrées dans les fig. 3 et 4.

Les lignes A, A1, B, B1 et Y sont parallèles et sont perpendiculaires aux lignes C et X.

Les dimensions dans les fig. 3 et 4 sont les suivantes

Ligne A à Ligne A1	51 mm
Ligne A à Ligne B	20 mm
Lignes A1 à Ligne B1	20 mm
Ligne A à Ligne Y	25,5 mm
Ligne C à Ligne X	100 mm

2.3 La crosse traditionnelle est constituée de deux parties identifiables : le manche et la tête.

a. La crosse est présentée dans les diagrammes 3 et 4 de manière à ce que l'alignement Y passe par le centre de la partie la plus haute du manche; le manche de la crosse commence à hauteur de l'alignement C et continue dans la direction Y+.

b. La base de la tête de la crosse est présentée touchant l'alignement X ; la tête de la crosse est comprise entre l'alignement X et l'alignement C.

2.4 La crosse est testée avec tous ses recouvrements, matériau de finition de la surface ou fixation faisant partie de la crosse.

2.5 Les définitions suivantes s'appliquent à toutes les spécifications ci-après :

a. «lisse» signifie sans la moindre partie rugueuse ou aspérité. La surface doit être égale et uniforme, sans la moindre saillie ou creux perceptible, non rugueuse, non plissée, sans rainures ou entailles. Aucune arête n'aura un angle dont le rayon est inférieur à 3 mm.

b. «plat» signifie sans aucune partie courbée ou creuse et d'un rayon de moins de 2 m, transformé progressivement en une arête de rayon qui n'est pas inférieur à 3 mm.

c. «continu» signifie tout le long de la partie concernée sans interruption.

2.6 La face de jeu de la crosse est la face entière montrée dans les diagrammes 3 et 4 ainsi que les arêtes de cette face.

2.7 La transition entre le manche et la tête doit être lisse et continue sans inégalité ou autre discontinuité.

2.8 La tête de la crosse doit avoir la forme d'un « J » ou d'un « U » avec son extrémité limitée à l'alignement C.

2.9 La tête de la crosse n'est pas limitée entre les alignements C et X dans la direction de X- ou X+.

2.10 La tête doit être plate sur sa face gauche uniquement (le côté qui se situe à la gauche du joueur quand la crosse est tenue avec le côté ouvert de la tête dirigée à l'opposé du corps du joueur, c.-à-d. le côté visible sur les diagrammes).

2.11 Une simple déviation convexe ou concave d'un profil lisse et de maximum 4 mm à n'importe quel endroit est autorisée tout au long de la face de jeu de la tête de la crosse et de toute continuation de celle-ci le long du manche.

*La déviation est testée en apposant une surface plate d'une longueur de 53 mm en-dessous de la crosse à n'importe quel endroit le long de la face de jeu de la crosse et en utilisant ensuite un appareil de mesure standard permettant de mesurer une profondeur ; le dispositif permettant de mesurer une déviation convexe ou concave, qui est montré dans le diagramme 6, peut également être utilisé à cet effet. La profondeur de la déviation concave ne peut excéder 4 mm par rapport à la surface plate.*

*Toute autre entaille ou sillon dans la face de jeu de la crosse est interdite.*

2.12. La face plate de la tête de la crosse ainsi que toute continuation en direction du manche doivent être lisses.

2.13 Une torsion ou des torsions le long de la face plate de jeu de la crosse à partir de la tête et toute continuation le long du manche ne sont pas autorisés; c-à-d l'intersection du plan comprenant la face de jeu plate de la crosse et de tout plan comprenant la totalité ou une partie de la face plate du manche doit rester parallèle à l'alignement C-C.

2.14 Le manche peut être incliné ou courbé et donc dépasser l'alignement A en un seul endroit seulement et sans dépasser l'alignement B ou dépasser l'alignement A1 en un seul endroit seulement et sans dépasser l'alignement B1, mais pas les deux dépassements à la fois.



2.15 La surface de toute courbure le long de la crosse (inclinaison ou arc), que ce soit sur la face de jeu ou la face arrière de la crosse mais jamais les deux à la fois, doit être lisse et d'un profil continu sur toute sa longueur, la profondeur de la courbure ne pouvant excéder 25 mm.

L'endroit de la courbure maximum ne peut se situer à moins 200 mm de la base de la tête (alignement X dans le diagramme 3). Plusieurs courbures ne sont pas autorisées.

*La crosse est posée avec sa face de jeu vers le bas sur une surface plane en position naturelle de repos comme montré dans le diagramme 5.*

*Le dispositif montré dans le diagramme 6 est utilisé pour mesurer l'inclinaison ou l'arc et est placé avec sa base sur la surface de travail. L'extrémité du dispositif d'une hauteur de 25 mm ne peut être introduite librement sur une distance de plus de 8 mm en dessous de la crosse à n'importe quel endroit de celle-ci, c.-à-d. que cette extrémité ne peut pas être introduite librement sous la crosse, si l'arête de la crosse touche la partie restante du dispositif.*

Diagramme 3 : La crosse

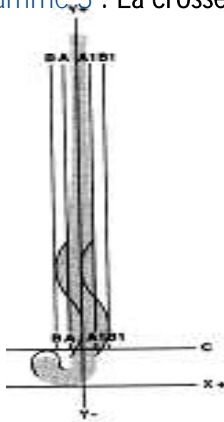


Diagramme 4 : La tête de la crosse

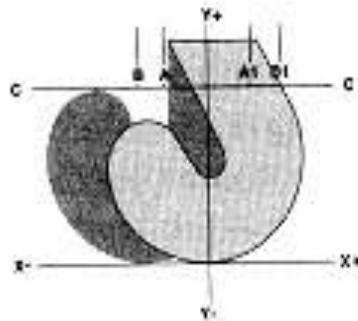
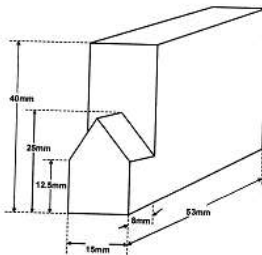


Diagramme 5 : arc de la crosse



Diagramme 6 : dispositif pour la mesure de l'arc ou de l'inclinaison de la crosse



2.16 Les arêtes et la face arrière de la crosse doivent être de forme arrondie et doivent présenter un profil continu lisse. Des surfaces plates le long des arêtes ou à l'arrière de la crosse ne sont pas autorisées.

*Des ondulations ou dentelures lisses et de maximum 4 mm de profondeur sont autorisées sur l'arrière du manche. Aucune ondulation ou dentelure n'est permise sur l'arrière de la tête de la crosse.*

2.17 La crosse, y compris tous recouvrements additionnels, doit pouvoir passer au travers d'un anneau de diamètre intérieur de 51 mm.

2.18 Le poids de la crosse ne peut être supérieur à 737 grammes. La longueur de la crosse mesurée entre le point le plus haut du manche et le point le plus bas de la tête de la crosse (ligne X dans la Figure 3) ne peut dépasser 105 cm.

2.19 La vitesse de la balle ne peut être supérieure de 98 % à celle de la tête de la crosse en condition d'essai.

*La vitesse de la balle est déterminée par une série de 5 essais avec une vitesse de crosse de 80 km/h dans le simulateur d'un laboratoire agréé par la FIH. La vitesse de la balle est calculée en fonction du temps mis par la balle pour parcourir la distance entre deux points de mesure et est exprimée par rapport à la vitesse spécifique de la crosse. Il est fait usage de balles approuvées par la FIH. L'essai est effectué aux conditions régnantes dans le laboratoire : température d'environ 20°C et humidité relative d'environ 50 %*

2.20 La crosse entière doit être lisse.

*Toute crosse qui présente un risque potentiel doit être retirée du jeu.*

2.21 La crosse y compris tous ses recouvrements éventuels peut être constituée ou contenir tous matériaux autres que le métal ou composants métalliques étant entendu qu'elle doit être adaptée au jeu du hockey et qu'elle ne peut être dangereuse.

2.22 L'ajout de rubans adhésifs ou résines est autorisé à condition qu'ils ne soient pas dangereux et que la crosse soit conforme à toutes les spécifications.

### 3. LA BALLE

#### 3.1 La balle

- a. est sphérique.
- b. a une circonférence comprise entre 224 mm et 235 mm.
- c. pèse entre 156 et 163 grammes.
- d. est fabriquée d'un matériau quelconque et est de couleur blanche (ou d'une autre couleur convenue qui contraste avec celle de la surface de jeu).
- e. est dure avec une surface lisse ou alvéolée.

## 4. ÉQUIPEMENT DE PROTECTION DU GARDIEN DE BUT

### 4.1 Protège-mains (GANTS).

- a. largeur maximale de 228 mm et longueur maximale de 355 mm pour chacun d'entre eux lorsqu'ils sont posés à plat, paume vers le haut.
- b. rien ne peut être ajouté au gant qui permet de retenir la crosse non tenue en main.

### 4.2 Guêtres :

Largeur maximale de 300 mm pour chacune d'entre elles lorsque attachées à la jambe du gardien de but.

*Les dimensions des gants et guêtres peuvent être mesurées grâce à des gabarits aux dimensions réglementaires.*



Stanislas Brochier

## IV AUTRES INFORMATIONS DISPONIBLES

La Fédération Internationale de Hockey tient à disposition d'autres informations qui concernent différents sujets. La majorité d'entre elles sont toutefois rédigées dans la seule langue anglaise.

### Hockey en Salle

Il existe un livret distinct pour les Règles de Jeu du Hockey. (Gazon / Salle).

### Installations pour le Hockey en Salle

Des informations correspondant à la pratique du hockey en salle sont disponibles.

### Terrains synthétiques et Eclairage (Hockey sur Gazon)

Une information détaillée est disponible concernant.

- Les contraintes de performance.
- Les recommandations relatives à l'arrosage.
- Les directives pour la conservation et l'entretien de la surface.
- La liste des fabricants agréés de surfaces.
- L'installation des terrains et facilités.
- L'éclairage artificiel.

### Règlement de la Compétition et Gestion

L'information comprend :

- Le rôle et les responsabilités des officiels de la compétition.
- Les spécifications relatives à la tenue des joueurs, l'équipement et les couleurs.
- La publicité sur la tenue et sur/autour du terrain.
- L'interruption d'une rencontre.
- La procédure pour le traitement des réclamations.
- Les plans de compétition et les procédures de classement.



## Arbitrage

L'information intéressant les arbitres comprend

- Les critères de promotion des arbitres FIH.
- Le Manuel pour arbitres internationaux comprenant l'information sur la technique de l'arbitrage, la préparation mentale pour une compétition et un programme de mise en forme.
- Le Manuel pour les Manager des Arbitres de la compétition comprenant l'information sur leurs responsabilités, le coaching des arbitres, les tests physiques, le retour d'information sur les prestations et les formulaires d'évaluation.

## Matériel pour le Développement du Hockey

Différents matériels sont, à l'initiative de personnes impliquées dans le hockey mondial, disponibles sous forme de documents imprimés, vidéos ou disques compacts.

- Coaching pour débutants, phases de développement et élite.
- Programmes pour écoles et groupements de jeunes.
- Mini-hockey.
- Manuels de cours.

---

Les informations ci-dessus figurent sur le site de la FIH : [www.FIH.ch](http://www.FIH.ch) ou peuvent être obtenues auprès des bureaux de la FIH

### Fédération Internationale de Hockey

Rue du Valentin - CH – 1004 Lausanne (Suisse)

Téléphone : 00 41-21-641.06.06

Fax : 00 41-21-641.06.07

Adresse mail : [info@FIH.ch](mailto:info@FIH.ch)

SITE INTERNET : [www.fih.ch](http://www.fih.ch)



*Document réalisé par Micheline Courjeau*

**Glosario terminológico español-francés-inglés de hockey hierba**

Por Carolina Rengifo,

con la colaboración de: Eric Schmidt, Tony Augis, Ana Pueche y Johannes Kodde.

En Madrid a 17 de febrero de 2020

	español/espagnol/Spanish	francés/français/French	inglés/anglais/English
1	árbitro	arbitre	referee, umpire
2	área punteada	cercle pointillé	dotted circle
3	área, círculo	cercle	círculo
4	arrastre	push (seulement pour la	dragflick
5	atacante	attaquant	attacker ( <i>BritE.</i> ) forward
6	auto pase	autopasse	self pass
7	banda ( <i>Es.</i> ) lateral ( <i>Arg.</i> )	touche	sideline
8	barbijo	potège cou	throat protector
9	brazos	coudière	arm protector
10	bucal (bocal en catalán)	protège-dents	mouthguard
11	<i>bully</i>	entre-deux	bully
12	cajón	mur de rebond	box
13	camiseta	maillot	shirt
14	campo ( <i>Es.</i> ) cancha ( <i>Arg.</i> )	terrain	pitch ( <i>BritE.</i> ) field ( <i>AmE.</i> )
15	cañas	guêtres	legguard
16	casco	casque	helmet
17	hacer un <i>chop</i>	toper la balle	chop the ball
18	cinco metros	cinque mètres	five metres
19	coderas	coudière	elbow protector
20	coger la marca, defensa	prendre joueur, une défense	man on, individual defense
21	conducción	conduction	lead the ball
22	conos	plots	cone
23	coquilla	coquille	groin(male) (pelvic (female))
24	coreano	shoot revers	reverse shot
25	córner	corner	corner
26	cruce	obstruction	obstruction
27	cubrir	protéger	cover
28	derecho y revés	conduit indienne	to dribble
29	desvío ( <i>Es.</i> ), desviación ( <i>Arg.</i> )	déviation	deflection
30	dorsal	dossard	start number
31	ejercicios ( <i>Es.</i> ), estaciones	exercices	drill
32	elear la bola	lever la balle	lift the ball
33	entrenador	entreneur	coach
34	entrenamiento	le entrainement	training ( <i>BritE.</i> ), practice
35	espinilleras ( <i>Es.</i> ), canilleras	protège-tibias	shin guards
36	falda	jupe	skirt
37	falta al borde	faute à proximité du cercle	foul next to the circle
38	faltas	fautes	fouls
39	fisio	kiné	physical therapist
40	<i>flick</i>	scoop	flick
41	fuera	sortie	out
42	golpeo de revés	shoot revers	left hit
43	gomas	bande elastique	elastic band
44	gordo	revers	backstick
45	guante	gant	glove

	español/espagnol/Spanish	francés/français/French	inglés/anglais/English
46	segundo entrenador, jefe de	entraîneur adjoint	second trainer
47	jugador	jouer	player
48	látigo ( <i>Es.</i> ), barrida ( <i>Arg.</i> )	raclette	sweep ( <i>BritE.</i> ), flat hit ( <i>AmE.</i> )
49	línea 22	ligne 22	25-yard line
50	línea de fondo	ligne de but	end line
51	manos	gants	(LHP) left hand protector and
52	marca individual	marquage individuel	individual marking
53	marcar	marker	to mark
54	máscara	masque	mask
55	medias	chaussettes	socks, hockey socks
56	medio tiempo	mi-temps	half-time
57	medio ( <i>Es.</i> ), mediocampista	milieu	midfield
58	obstrucción	obstruction	obstruction
59	palo, <i>stick</i>	crosse	hockey stick
60	pantalón	short	shorts
61	pantalones (de portero)	shorts, culotte	pants, overpants
62	parar ( <i>Es.</i> ), Bloquear ( <i>Arg.</i> )	blocage	stop
63	partido	match	match, game ( <i>AmE.</i> )
64	pase	passe	pass
65	pase de revés ( <i>Es.</i> ), pegada	shoot revers	reverse hit
66	peligrosa	passer	dangerous ball
67	penalti	pc	penalty corner
68	penalti ( <i>Es.</i> ), penal ( <i>Arg.</i> )	pénalty	penalty stroke
69	peto (de portero)	plastrons	body armour
70	peto ( <i>Es.</i> )	chaussable, dossard	bib ( <i>BritE.</i> )
71	pies	sabot	kicker
72	portería	but	goal
73	portero	gardien	goalie
74	portero ( <i>Es.</i> ), arquero ( <i>Arg.</i> )	gardien	goalie
75	poste ( <i>Es.</i> ), travesaño ( <i>Arg.</i> )	poteaux	post
76	protecciones	protections	protective gear
77	proteger	protèger	to protect the ball
78	punto de <i>stroke</i>	stroke	stroke
79	<i>push</i>	passe en push	push
80	<i>push</i> con manos separadas	poussée la balle	slapshot
81	red	le filet	net
82	regate, finta ( <i>Es.</i> ) dribling	dribbling	dribbling
83	sacador ( <i>Es.</i> ) servidor ( <i>Arg.</i> )	donne de PC	push out
84	salida	dégagement, engagement	hit out, pass back, tip off
85	segundo entrenador	entraîneur adjoint	trainer
86	<i>shoot out</i>	tirs au but, <i>shoots out</i>	shoot-out
87	silbato	sifflet	whistle
88	<i>stroke</i>	stroke	stroke
89	tabla	planche	board
90	táctica	tactique	tactics

	español/espagnol/Spanish	francés/français/French	inglés/anglais/English
91	tarjeta	carton	card
92	técnica	technique	tecnic
93	tercer tiempo	collation	tailgate
94	térmica	sous couche, sous vêtements	underarmour
95	tirar	tir	shoot
96	tiro libre	coup franc	free hit
97	vestuarios	vestiaires	changing rooms
98	zapatillas de hockey	chaussures hockey sur gazon	turf shoes ( <i>AmE.</i> )

**Aclaraciones:**

*AmE.* Inglés de Estados Unidos

*BritE.* Inglés de Reino Unido

*Arg.* Español de Argentina.

*Es.* Español de España

\*\*Cuando no se especifica, se tratará del español hablado en España, del francés hablado en Francia y del inglés hablado en Reino Unido.

**Cuestionario enviado a Antonio Morales, traductor oficial del inglés al español del reglamento:**

**1. ¿Por qué hace uso del término "círculo", en inglés "circle", cuando en el apartado de terminología lo traduce por "área"?**

Creo que utilizo los dos términos, área y círculo, lo que me parece es que algunas veces la palabra círculo acota más y es más entendible.

**2. ¿En algún caso has tenido que ofrecer un neologismo en su traducción, es decir, ha tenido que inventar un término que no existe en español pero sí en inglés?**

Pues si, hay algunas expresiones que he tenido que adaptar, como las que se refieren a introducir la bola en el área o los cambios de los porteros que se refiere a la salida.

**3. ¿Por qué en casos como stick, push, bully o stroke ha optado por el uso del anglicismo en vez de proponer un término en español?**

Hay palabras que tienen difícil traducción o incluso por ESTETICA. Stick = palo ?? Push = empujada ?? Stroke = ¿? Bully = saque entre dos, neutral ??

Estos términos están muy asimilados por todo el mundo del hockey español.

**4. Previo a la traducción, ¿hizo una búsqueda de glosarios inglés-español del hockey hierba o tuvo acceso a alguna guía de estilo o glosario oficial? En caso afirmativo, ¿en qué recursos se apoyó?**

No, no hice ninguna consulta o búsqueda previa.



# Le dictionnaire international du Hockey

\*Merci à Lucile (FRA), Elaine (IRL), Heye (ALL), Xaviera (HOL), et Luciana (ARG) pour leur aide



France	United Kingdom	Germany	Netherlands	Argentina
Passé/Push/Scoop	Pass/Push/Scoop	Pass/Torschuss/Schlenzer	Pass/Push/Scoop	Pase/Push/Flick
Shoot Shoot revers	Hit Reverse hit	Schuss Rückhandschuss	Slaan backhand drive/slag	Pegada Pegada de revers
Raclette Raclette revers	Sweep Reverse sweep	Schrubber/Flachschlag Rückhandschrubber	Schuifslag/flatsen Backhand flats	Barrida Slap shot de revers
Blocage Blocage Revers	Stop Reverse stick stop	Stoppen Rückhandstoppen	Stoppen Stoppen op de backhand	Bloquear Bloquear y pegar
Dribbling	Dribbling	Dribbeln	Dribbelen/drijven	Dribbling
Entraînement/Match Mi-temps	Training/Match Half-time	Training/Spiel Halbzeit	Training/Wedstrijd Rust	Entrenamiento/Partido Medio tiempo
Terrain/Touche Cercle	Pitch/Sideline Circle	Spielfeld/Seitenlinie Schusskreis	Terrein/Zijlijn Cirkel	Cancha/Lateral Area
Ligne des 22	25-yard line	Viertellinie	22 meterlijn	Veintidós
Dégagement Engagement	Hit out Pass back/Tip off	Abschlag	Uitslaan Begin wedstrijd witnemen	Salida
Autopasse	Auto or "Self" pass	Autopass/Selbstpass	Zelf witnemen	Auto pase
Coup franc	Free hit	Freischlag	Vrij uitslaan	Tiro libre
Petit/Grand corner	Short/Long corner	Kurze/Lange Ecke	Kleine/Lange corner	Corner corto/largo
Donne de PC	Push out	Herausgeben	Aangeven kleine corner	Servidor
Stroke/Pénalty	Stroke/Penalty stroke	7 Meter	Overtreding/Strafbal	Penal
Buts/Gardien de but Poteaux	Goal/Goalkeeper Post	Tor/Torwart Pfofen	Het doel - de goal/Keeper Strafbalstip	Arco/Arquero Travesaño
Déviatión	Deflection	Abfälschen	Tip in	Desviación
Attaque/Milieu/Défense	Attack/Midfield/Defense	Sturm/Mittelfeld/Verteidigung	Aanvallend/middenveld/verdedigend	Atacante/Mediocampo/Defensor
Ailes/Centre	Wings/Centre	Flügel/Mitte	Vleugels/Midden-centrum	Wing izquierdo/Wing derecho/Libero
Remplaçant Changement	Substitute Substitution	Auswechselspieler Auswechseln	Reservespeler Wisselen	Reemplazante Cambio
Banc de touche	Subs bench	Auswechselbank	reservebank	Banco
Arbitre/Sifflet	Referee/Whistle	Schiedsrichter/Pfeife	Scheidsrechter/Fluitje	Arbitro/Silbato
Carton vert/jaune/rouge	Green/yellow/red card	Grüne/Gelbe/Rote Karte	Groene/Gele/Rode kaart	Carton verde/amarillo/rojo
Cross/Gant Protège-tibias Protège-dents	Stick/glove Shinguards	Schläger/Schienbeinschützer Handschuh Mundschutz	Stick Scheenbeschermers Handschoen	Palo Canillera Protector bucal
Jupe/Maillot Chaussettes	Skirt/Jersey Socks	Rock/Trikot Stutzen	Rokje/T-shirt Sokken	Pollera/Camiseta Medias
Dossard Plots	Bibs Cones (markers)	Trainingshemdchen	Hesje Pionnen	Chaleco de entrenamiento Cono
Vestiaires	Changing rooms	Umkleidekabine	kleedkamers	Vestuarios
Marquage individuel	Individual marking	Manndeckung	Man dekking	Marca individual
Distance	Distance	Abstand	afstand	Distancia
Entre-deux	Bully	Bully	Boullie	Bully
Possession de balle	In ball possession	Ballbesitz	balbezit	Posesión de pelota
Obstruction	obstruction	Behinderung des Gegenspielers	Indirect afhouden	Obstrucción
Protection de balle	Protecting the ball	Ballsicherung	Gesloten aanname Open aanname	Protección de pelota
Défense en zone	Defending in the circle	Zonendeckung	Zone dekking	Defensa de zona

Anexo VII

Recopilación de los glosarios propuestos al comienzo de los reglamentos de hockey hierba de 2019 en inglés, español y francés.

Tabla 4: Glosario inglés-español-francés del Reglamento de Hockey de 2019

Nº	FIH término	definición	RFEH término	definición	FFH término	definición
1	<b>Player</b>	One of the participants in a team.	<b>Jugador</b>	Uno de los participantes en un equipo.	<b>Joueur</b>	Un des participants d'une équipe.
2	<b>Team</b>	A team consists of a maximum of sixteen persons composed of a maximum of eleven players on the field and up to five substitutes. <i>This may be amended by Regulation to a maximum of eighteen players.</i>	<b>Equipo</b>	Un equipo consta de un máximo de dieciséis personas compuesto de un máximo de once jugadores en el campo y hasta cinco sustitutos. Este podrá ser modificado por normativa hasta un máximo de dieciocho jugadores.	<b>Équipe</b>	Une équipe est constituée d'un maximum de seize personnes et est composée au maximum de onze joueurs sur l'aire de jeu et au maximum de cinq remplaçants. <i>(Ceci peut être amendé par un Règlement spécifique autorisant 18 joueurs)</i>
3	<b>Field Player</b>	One of the participants on the field other than the goalkeeper.	<b>Jugador de campo</b>	Uno de los participantes que está en el campo y que no es el portero.	<b>Joueur de champ</b>	Un des participants sur la surface de jeu autre que le gardien de but.
4	<b>Goalkeeper</b>	One of the participants of each team on the field who wears full protective equipment comprising at least headgear, leg guards and kickers and who is also permitted to wear goalkeeping hand protectors and other protective equipment.	<b>Porteros</b>	Uno de los participantes de cada equipo sobre el terreno, que lleva equipo protector completo compuesto de al menos casco, guardas y pies y al que también se le permite llevar guante protector específico de portero y otro equipamiento de protección.	<b>Gardien de But</b>	Un des participants de chaque équipe sur la surface de jeu qui porte un équipement de protection complet comprenant au minimum : un casque, des guêtres et des sabots et qui est également autorisé à porter des gants de gardien de but et autres équipements de protection.
5	<b>Field Player with Goalkeeping Privileges</b>	One of the participants on the field who does not wear full protective equipment but who has goalkeeping privileges.	<b>Jugador de campo con privilegios de portero</b>	Uno de los participantes que no utiliza todo el equipamiento de protección de un portero pero que tiene los privilegios de portero.	<b>Joueur de Champ avec privilèges du Gardien de But</b>	Un des participants sur la surface de jeu qui ne porte pas l'équipement de protection complet MAIS qui a les privilèges du gardien de but.  EXPERIMENTATION OBLIGATOIRE



		<b>Mandatory Experiment :</b> it is not allowed to play with a Field Player with Goalkeeping Privileges.		<b>Regla Experimental:</b> No está permitido jugar con un jugador de campo con privilegios de portero.		(2019) : il est maintenant plus permis de jouer avec un joueur de champ ayant les privilèges du gardien de but
6	<b>Attack (Attacker)</b>	The team (player) which (who) is trying to score a goal.	<b>Ataque (Atacante)</b>	El equipo (o jugador) que (quien) intenta marcar un gol.	<b>Attaque (Attaquant)</b>	L'équipe (le jouer) qui tente d'inscrire un but.
7	<b>Defence (Defender)</b>	The team (player) which (who) is trying to prevent a goal being scored.	<b>Defensa (Defensor)</b>	El equipo (o jugador) que (quien) intenta evitar que se marque un gol.	<b>Défense (Défenseur)</b>	L'équipe (le jouer) qui tente d'éviter qu'un but soit inscrit.
8	<b>Back-line</b>	The shorter (55 metres) perimeter line.	<b>Línea de fondo</b>	La línea más corta (55 metros) que delimita el campo.	<b>Ligne de fond</b>	La ligne extérieure la plus courte (55 mètres) du pourtour de la surface de jeu.
9	<b>Goal-line</b>	The back-line between the goal-posts.	<b>Línea de portería</b>	La línea de fondo entre los dos postes de la portería.	<b>Ligne de but</b>	La ligne de fond entre les poteaux de but.
10	<b>Side-line</b>	The longer (91.40 metres) perimeter line.	<b>Línea de banda</b>	La línea más larga (91.40 metros) que delimita el campo.	<b>Ligne de côté</b>	La ligne délimitant les côtés les plus longs (91,40 mètres) du pourtour de la surface de jeu.
11	<b>Circle</b>	The area enclosed by and including the two quarter circles and the lines joining them at each end of the field opposite the centre of the back-lines.	<b>Área</b>	La zona comprendida entre (y que incluye) los dos cuartos de círculo y las líneas que los unen en los dos extremos del campo enfrente del centro de las líneas de fondo.	<b>Cercle ou Zone de'envoi au But</b>	L'espace délimité par et incluant les deux quarts de cercle et les lignes les reliant, à chaque extrémité de la surface de jeu, face au centre des lignes de fond.
12	<b>23 metres area</b>	The area enclosed by and including the line across the field 22.90 metres from each back-line, the relevant part of the side-lines, and the back-line.	<b>Zona de 23 metros</b>	La zona comprendida entre (y que incluye) la línea que cruza el campo a 22.90 metros de cada línea de fondo, la parte correspondiente de las líneas de banda y de la línea de fondo.	<b>Zone des 23 mètres</b>	L'espace défini par et incluant la ligne qui traverse le terrain en largeur à 22,90 mètres de chaque ligne de fond et de but côté et ligne de fond.
13	<b>Playing the ball: field player</b>	Stopping, deflecting or moving the ball with the stick.	<b>Jugar la bola: jugador de campo</b>	Parar, desviar o mover la bola con el stick.	<b>Jouer la balle (joueur de champ)</b>	Arrêter, dévier ou déplacer (conduire) la balle avec la crosse.
14	<b>Shot at goal</b>	The action of an attacker attempting to	<b>Tiro a portería</b>	La acción de un atacante que intenta marcar	<b>Envoi au but (Shoot)</b>	Action de joier aqtaquant tentant de marquer un but en

		score by playing the ball towards the goal from within the circle. <i>The ball may miss the goal but the action is still a "shot at goal" if the player's intention is to score with a shot directed towards the goal.</i>		un gol jugando la bola hacia la portería desde dentro del Área. <i>La bola puede ir fuera de la portería pero la acción se considera como un tiro a portería si la intención del jugador es marcar un gol con un tiro hacia la portería.</i>		propulsant la balle vers le but a l'intérieur du cercle adverse.  <i>La balle peut rater le cadre (but) mais l'action reste toujours un «envoi au but» si l'intention du joueur est d'inscrire un but avec un envoi en direction du but.</i>
15	<b>Hit</b>	Striking or 'slapping' the ball using a swinging movement of the stick towards the ball. <i>"Slap" hitting the ball, which involves a long pushing or sweeping movement with the stick before making contact with the ball, is regarded as a hit.</i>	<b>Golpeo (hit)</b>	Golpear o "abofetear" (dar de látigo) a la bola usando un movimiento de balanceo del stick hacia la bola. <i>"Abofetear" (dar de látigo) la bola, lo que implica un largo empuje o movimiento de barrido con el stick antes de entrar en contacto con la bola, se considera como un golpeo.</i>	<b>Shoot</b>	Frapper la balle en effectuant un mouvement de balayage de la crosse vers la balle. Le « slap » qui, implique un push avec élan ou un mouvement de balayage avec la crosse avant d'entrer en contact avec la balle doit être considéré comme un shoot.
16	<b>Push</b>	Moving the ball along the ground using a pushing movement of the stick after the stick has been placed in contact or close to the ball. When a push is made, both the ball and the head of the stick are in contact with the ground.	<b>Push (golpe empujado)</b>	Mover la bola a ras de suelo mediante un movimiento de empuje del stick después de que se haya colocado en contacto o cerca de la bola. Cuando se empuja la bola tanto ésta como la pala del stick están en contacto con el suelo.	<b>Push (Poussé de balle)</b>	Propulser la balle le long du sol d'un mouvement de « poussé » de la crosse après que celle-ci ait été placée près de la balle. Lors d'un Push, la balle et la tête de la crosse sont en contact avec le sol.
17	<b>Flick</b>	Pushing the ball so that it is raised off the ground.	<b>Flick (golpe de muñeca)</b>	Se empuja la bola de forma que se eleve del suelo.	<b>"Flick"</b>	Pousser la balle avec pour effet de la faire monter.
18	<b>Scoop</b>	Raising the ball off the ground by placing the head of the stick under the ball and using	<b>Scoop (golpe de cuchara)</b>	Elevar la bola del suelo situando la pala del stick debajo de la bola y haciendo un movimiento	<b>Scoop</b>	Faire monter la balle – d'un mouvement « de pelletage » – en plaçant la tête de la crosse sous la balle.

		a lifting movement.		hacia arriba para levantarla.		
19	<b>Forehand</b>	Playing a ball which is to the right of the player in a forwards direction.	<b>Forehand - Golpe hacia delante por la derecha</b>	Jugar una bola, que está a la derecha del jugador, en dirección hacia adelante	<b>Conduite Coup Droit</b>	Jouer la balle placée en avant et à droite du joueur dans une direction frontale.
20	<b>Playing distance</b>	The distance within which a player is capable of reaching the ball to play it.	<b>Distancia de juego</b>	Es la distancia desde la cual un jugador es capaz de alcanzar la bola para jugarla.	<b>Distance de jeu</b>	Distance à laquelle un joueur est à même d'atteindre la balle pour la jouer.
21	<b>Tackle</b>	An action to stop an opponent retaining possession of the ball.	<b>Tackle (entrada)</b>	Una acción para hacer que un contrario deje de tener la posesión de la bola.	<b>Tacle (Interception)</b>	Action de contrer un adversaire en possession de la balle.
22	<b>Offence</b>	An action against an opponent contrary to the Rules which may be penalised by an umpire.	<b>Falta</b>	Una acción contra un oponente contraria a las reglas y que puede ser sancionada por el árbitro.	<b>Infraction</b>	Infraction Une action contraire aux Règles de Jeu qui peut être sanctionnée par un arbitre.

Fuente: elaboración propia a partir de los Reglamentos de 2019 (véanse anexos I, II y III)

*\*\*La autora no se hace cargo de posibles faltas de ortografía o discordancias gramaticales o terminológicas con el Trabajo de Fin de Grado. Se trata meramente de una recopilación de lo dispuesto y redactado en los reglamentos de hockey hierba de 2019 de las federaciones correspondientes.*