



Umpire Manager's Briefing for Umpires 2009

(Spanish)



Preparación

- Se cuidadoso en la preparación de tu partido.
- Estate seguro de que has entendido el Briefing – éste es nuestro plan para cada partido – pregunta si no lo estás.
- Se espera que arbitres de acuerdo con el Briefing cada partido.
- Ten un plan de acción personal – intenta mejorar algo cada partido.
- Informa de cualquier lesión – consigue tratamiento.
- Matén tu nivel físico.
- Cuídate – comiendo, bebiendo, descansando...estate siempre preparado y considera la climatología, etc.





El Partido

- Sé tú mismo en todo momento.
- Ayuda a los jugadores – los jugadores necesitan comprender qué es lo que tú quieres.
- El trabajo en equipo y la cooperación es fundamental – ayuda y déjate ayudar por los demás.
- Conoce las áreas donde tu compañero puede necesitar ayuda.
- Si lo necesitas, toma tiempo para tomar decisiones.
- Intentad tomar decisiones correctas y consistentes entre los dos compañeros.
- Utiliza el sentido común – entiende las intenciones de los jugadores.





Dirección del partido

- Se pro-activo. Prevenir es mejor que curar.
- Fija los estándares pronto – HABLA con los jugadores.
- Hazlo fácil para ti – mantén los 5 m en los tiros libres desde el principio.
- Indica desde el principio cuando la bola no está en el lugar correcto en los tiros libres – evita repeticiones.
- Asegúrate que los tiros libres se realizan correctamente.
- Cambia tu plan del partido si es necesario.
- Comunícate con tu compañero.





Fluidez

- Anima a que el juego fluya interfiriendo sólo cuando es necesario.
- ¡Sin embargo no pierdas el control del partido como resultado de permitir demasiada fluidez!.
- Permite que los jugadores disputen la bola.
- Concede el máximo de ventaja.
- Lee el juego – no sólo veas la bola.
- Algunas veces un tiro libre es la mejor ventaja y causa menos frustración.
- La elección del momento del silbido es crítico. (Timing)





Entradas (Tackles)

- Ver las entradas cuidadosamente – sólo penalizarlas si estás seguro de que ha habido una falta.
- No penalizar sólo porque ha habido ruido o porque parece mal.
- No penalizar porque parezca inicialmente que el jugador que hace la entrada tiene una posición imposible para hacer una entrada legal.
- Mirar la dirección en la que sale la bola.
- Se estricto con las interrupciones del juego y las paradas intencionadas con malas entradas.
- El tackle deslizándose que hace caer a los jugadores al suelo tiene mucho peligro. Necesita penalización fuerte.
- Date cuenta de las pantallas y de los bloqueos intencionados con el cuerpo.





Obstrucción

- ¿Los jugadores están intentando jugar la bola?.
- ¿Tienen posibilidad de jugar la bola?.
- ¿Hay movimiento activo para impedir jugar la bola?.
- Darse cuenta del uso “profesional” del cuerpo para un bloqueo ilegal de la bola a los oponentes.
- La obstrucción de stick es un “tema de actualidad” para los jugadores. Júzcala justa y correctamente y sólo pita cuando estés seguro al 100%.





Bolas levantadas

- Pita sólo en situaciones de peligro en cualquier parte del campo – olvida elevada, sólo piensa peligro.
- Bolas bajas por encima de los sticks de los defensas, de forma controlada, que golpean en sus espinilleras, no son peligrosas.
- Usa el sentido común y muestra comprensión del juego.
- Se consistente individualmente y como equipo.





Bolas elevadas

- Que los tiros libres se hagan correctamente, estate seguro que los jugadores están a 5 m de la bola desde el principio del partido.
- Mira la bola en la salida – la bola no se puede ser elevada peligrosamente hacia un jugador oponente.
- Cuando la bola cae, aparte del que la recibe, los demás jugadores tienen que estar a 5 m y esperar a que esté controlada en el suelo.
- Penalizar al receptor con poca habilidad que al recibir hace que la bola sea peligrosa.
- Los defensores pueden parar o desviar un tiro a gol con el stick por encima de sus hombros – darse cuenta de que puede haber movimiento del stick hacia la bola, usa el sentido común y no penalizar si la bola es simplemente golpeada.





Reglas de Hockey 2009

- Estate seguro de que comprendes las últimas reglas.
- El golpeo fuerte de “forehand”, que utiliza el canto del stick, no está permitido y debe ser penalizado incluso para un tiro a portería.
- Sabed que no hay cambio a la interpretación de la regla referente a la bola que golpea al pie, la mano o al cuerpo de un jugador del campo. El texto de la regla se cambió para reforzar la interpretación existente.



Tiros Libres

Regla Experimental Obligatoria de aplicación en todo el Hockey Internacional con efecto del 1 de Mayo de 2009



Para los tiros libres (incluyendo saques de centro, corners y todas las reanudaciones después de que la bola haya salido del campo),

- **Todos los oponentes tiene que estar a 5m de la bola como mínimo.**
- **Para los tiros libres en ataque dentro de la zona de 23 metros - todos los jugadores tienen que estar a 5 metros de la bola como mínimo.**

En todas las situaciones – si se saca rápido y hay un contrario a menos de 5m de la bola pero no juega, ni intenta jugar la bola o influir en el juego, el saque del tiro libre no debe retrasarse – sé consistente en estas decisiones.

- **Todos los tiros libres concedidos a los atacantes dentro de la zona de 5m próxima al círculo, se retrasarán para sacarse en el punto más cercano a 5m del área.**



Tiros Libres

Regla Experimental Obligatoria de aplicación en todo el Hockey Internacional con efecto del 1 de Mayo de 2009



- El jugador que saca el tiro libre, saque de centro, saque de fondo o banda, puede ser el siguiente jugador en jugar la bola – ‘auto-pase’
- El saque del tiro libre y la próxima acción de jugar la bola tienen que ser dos acciones distintas y separadas.
 - La bola no tiene que moverse 1 metro antes de que el jugador pueda jugar la bola de nuevo.

El tiro libre que no es un ‘auto-pase’, la bola tiene que moverse 1m como mínimo antes de que pueda ser jugada por un compañero del jugador que saca el tiro libre.



Tiros Libres

Regla Experimental Obligatoria de aplicación en todo el Hockey Internacional con efecto del 1 de Mayo de 2009



Para los Tiros Libres (incluidos corner y saques de banda) del equipo atacante dentro de la zona de 23 metros la bola no puede ser introducida directamente en el círculo:

- **En el “auto-pase” la bola tiene que moverse como mínimo 5 metros desde el lugar del tiro libre (no necesariamente en una única dirección) antes de que el mismo jugador pueda introducir la bola dentro del círculo.**
- **Alternativamente la bola tiene que ser tocada, desviada, golpeada o empujada por cualquier otro jugador antes de que entre o pueda ser jugada dentro del círculo.**



Tiros Libres

Regla Experimental Obligatoria de aplicación en todo el Hockey Internacional con efecto del 1 de Mayo de 2009



Para los Tiros Libres (incluidos corner y saques de banda) del equipo atacante dentro de la zona de 23 metros:

- **Se pro-activo y usa tu sentido común respecto al emplazamiento de los tiros libres cercanos al círculo así como a los que lo son a la línea de 23m.**
- **Se flexible, sólo penaliza si el lugar elegido “erróneamente” para el tiro libre ha sido con idea de obtener una ventaja injusta o por razones que están en contra del espíritu y pretensión de las reglas.**
- **Mover intencionadamente la localización de un tiro libre en ataque sacándolo fuera de la zona de 23 metros para crear una oportunidad de jugar la bola directamente dentro del círculo tiene que ser visto como una ventaja injusta y penalizado consecuentemente.**



Tiros Libres - Castigos



Regla Experimental Obligatoria de aplicación en todo el Hockey Internacional con efecto del 1 de Mayo de 2009

Para los tiros libres sacados por el equipo atacante dentro del área de ataque de 23m que son jugados directamente hacia el círculo:-

- **No penalizar “a menos que o hasta que” la bola haya entrado realmente al círculo.**
- **Un tiro libre será concedido al equipo contrario desde el lugar donde el tiro libre fue erróneamente ejecutado.**

Concede el castigo apropiado a las infracciones y fíjate en las acciones de cortar el juego, interferencias intencionadas con tiros libres, etc. Utiliza sanciones técnicas y personales según sean necesario o apropiado.



Porteros y Jugadores con Privilegios de Portero



- Porteros y jugadores con privilegios de porteros tienen que llevar una camiseta o ropa similar de diferente color a ambos equipos.
- Jugadores con privilegios de portero pueden llevar casco en su zona de 23 metros, siendo obligatorio para defender los penalty corners o los penalty strokes. Pueden tomar parte en el juego fuera de su zona de 23 metros, a condición de que deben quitarse el casco con seguridad.
- En un penalty corner, un portero lesionado o suspendido sólo puede ser sustituido por otro con la misma equipación o por un jugador con privilegios de portero.



Porteros y Jugadores con Privilegios de Portero



- En un penalty corner, un defensor lesionado o suspendido con privilegios de portero, sólo puede ser sustituido por otro jugador con privilegios de portero.
- Permitir a los porteros y a los jugadores con privilegios de portero despejar la bola con sus manos / guantes / brazos / cuerpo, como parte de la acción de una parada. Permitir esta acción en situaciones en las que los atacantes tienen oportunidad de marcar o intentan marcar un gol, de manera que puede ser utilizada para quitar al atacante la posibilidad de posesión de la bola o de otro tiro a portería. Si intencionadamente envían la bola a larga distancia deben ser penalizados con penalty corner.





No Porteros

- Si un equipo utiliza sólo jugadores de campo, ninguno de ellos tiene los privilegios del portero – al concederse un penalty corner no está permitido que uno de los jugadores de campo asuma los privilegios del portero poniéndose una camiseta de diferente color y/o casco.
- Las sustituciones están permitidas en los penalty strokes; pero si un equipo elige defender el penalty stroke con un jugador que está tomando parte en el juego como jugador de campo, esto no se considera una sustitución y sólo podrá llevar careta como equipo protector y usar solamente el stick para parar.





Faltas Manufacturadas

- Darse cuenta de los tiros libres forzados por el jugador que lleva la bola. Esto molesta a los contrarios - piensa donde es probable que haga esto el jugador que lleva la bola.
- Darse cuenta de que los jugadores pueden forzar obstrucción o pies cuando no tienen posibilidad de hacer ninguna otra jugada.





Penalty Corners

- La posición es crítica – vende las decisiones.
- Maneja la preparación – incluyendo la reunión al borde del círculo o en la defensa.
- Interrupción de la ejecución de los penalty corners – concede lo mismo durante todo el partido, pero muéstralo pronto con pro-activos y preventivos recordatorios .
- Aplica las interpretaciones del flick arrastrado “*drag flick*”; la cooperación es necesaria en caso de ser golpeado el defensor que sale – asegurate si fue debajo o en la rodilla/encima de la rodilla.
- La posición del segundo árbitro puede ayudar al compañero en la altura y dirección del tiro, la posibilidad de “corredores suicidas” y la posible obstrucción de los corredores.
- Cuando la bola no va a gol y golpea a los defensas arriba en el cuerpo, la decisión debe ser golpe franco para los defensores.





Penalty Corners

- Un gol no puede conseguirse hasta que la bola haya salido del círculo. Si la bola no ha salido del círculo, no es falta tirar a portería – hay que dejar que el juego continúe. Si un defensa comete una falta que *normalmente* hubiese evitado un gol, un nuevo penalty corner será concedido y no stroke.
- Si el jugador que defiende el penalty corner continúa llevando la careta después de que el corner haya terminado, se concederá un tiro libre. Si repite se concederá otro tiro libre y la tarjeta adecuada.
- A estos jugadores se les permitirá completar una acción defensiva, incluso si juegan la bola justo fuera del círculo con la careta puesta. El sentido común debe prevalecer.





Penalty Strokes

- No a las interpretaciones personales.
- Stick según las reglas y consejos.
- Vender las decisiones.
- Asegurate que el portero y el tirador están en posición.
- El tirador tiene que estar a distancia de juego de la bola – comunícaselo antes.
- En el penalty stroke permítelo si parece natural – incluso si hay un pequeño arrastre.
- El penalty stroke es una decisión grande para una falta grande.





Peticiones de faltas y Protestas

- Peticiones de faltas – el abuso o el grito estropean el juego.
- No permitas comentarios en cada penalty corner que concedas.
- Hostigamiento, intimidación y el rodear a los árbitros, después de tomar las decisiones, no deben ser toleradas.
- Hazlo fácil para ti mismo - utiliza tus habilidades y las herramientas a tu disposición para erradicar pronto estos problemas del partido.
- Haz uso de los capitanes que son los responsables del comportamiento de su equipo.

Necesitamos hacer ésto cada partido!





Actuación ante las lesiones

- Ve rápidamente al jugador y pregúntale si necesita atención.
- Si no contesta pregunta al capitán si llamas al Doctor o Fisio.
- Si sangra obvia y seriamente llama al Doctor o Fisio inmediatamente.
- Si el Doctor o Fisio entran al campo el jugador debe salir del terreno de juego dos minutos.





La llave del éxito

BUENA COMUNICACIÓN

Con los jugadores

Con tu compañero

y

Con el equipo de colaboradores.





Finalmente

Buena suerte
y
DISFRUTA TU TORNEO!!

