

# Areto Hockeya

## ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



## ARETO HOCKEYA

### 1. JOKO EREMUAREN ETA ATEEN NEURRIAK.

#### 1.1. Jokalekuaren forma eta neurriak.

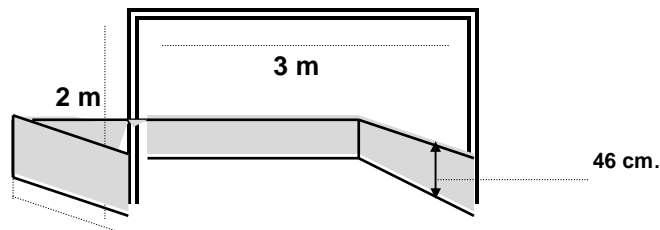
Joko eremua 36/44 m luze eta 18/22 m zabaleko laukizuzen bat da.

##### a) Oinarrizko seinaleak.

- ◆ Lerro guztiek 5 cm-ko zabalera dute, jokalekuaren zati dira eta beste kolore bat izaten dute.
- ◆ **Areak** zirkularrak dira, 9 metroko erradioa dute zutoin bakoitzetik, eta aurrealdeak hiru metroko luzera du.
- ◆ **Zelai erdiko marra.**
- ◆ Hondoko marren luzera 18-22 metrokoa da eta haietan ezartzen dira ateak.
- ◆ **Penalti kornerrak ateratzeko marrak.** Hondoko marran, jokalekuaren barnean, markatzen dira, atearen alde banatan, hurbilen dagoen zutoinetik 6 metrora.
- ◆ **Ateko edo goleko marra** da zutoinetik zutoinera doan marra.
- ◆ **Kontrakantxa** ez da nahitaezkoa baina bai gomendagarria. Alboko marretan metro bat eta hondoko marretan hiru metro gehiago edukitzea da.
- ◆ **Penalti puntua edo marra.** 10 cm-ko puntu bat edo 60 cm-ko marra bat da, goleko marrarekiko paraleloa, ate bakoitzaren parean dagoena eta erdigunea ateko marratik 7 metrora duena.
- ◆ Alboko oholek egurrezkoak (edo antzeko beste material bat) izan behar dute, eta ez dute jokalarientzat edo epaileentzat arriskutsua izan daitekeen euskarririk edo loturarik eduki behar.

#### 1.2. Ateen forma eta neurriak.

Atea bi zutoin bertikalez osatzen da, hiru metro daude batetik bestera eta bi metroko altuera dute.



# Areto Hockeya

## ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



### 2. TALDEEN OSAERA. JOKALARIAK TXANDATZEA ETA ALDATZEA.

#### 2.1. Taldeen osaera.

- a) *Jokalariak aktan.*- Talde batek gehienez 12 eta gutxienez 4 jokalaria inskriba ditzake.
- b) *Jokalariak jokalekuan.*- *Joko eremuan, eta aldi berean, talde bakoitzeko gehienez ere 6 jokalaria egongo dira (5 eta atezaina).* Ezin da 4 jokalaria baino gutxiagorekin jokatu.

#### 2.2. Jokalariak txandatzea eta aldatzea.

- a) Aldaketak edozein unetan egin daitezke, penalti korner bat edo penalti stroke bat adierazi ondoren edo hura gauzatu bitartean izan ezik.
- b) Nahi adina jokalaria alda daitezke aldi berean edo jokalaria bat nahi adina aldiz alda daiteke partida batean.
- c) Jokalekura sartzen den jokalaria erdiko marratik edo handik hurbil sartuko da, eta betiere taldearen aulkia dagoen aldetik.
- d) Erlojua ez da geldiaraziko aldaketak egiten diren bitartean.
- e) Atezain bat beti egon beharko da jokalekuan. Jokalaria bat jartzen bada atezain, beste kolore bateko kamiseta eraman beharko du eta kaskoa jantzita izan beharko du penalti kornerrak eta penalti strokeak defendatzean. Kaskoa ezingo da areatik kanpo eraman.

### 3. PARTIDEN IRAUPENA ETA MARKAGAILUA.

- Partidak 20 minutuko bi zati ditu eta bien artean 5 minutuko atsedenaldea egiingo da.

### 4. MATERIALA ETA JANTZIAK.

#### *Materiala*

- a) *Pilotak esferikoa izan behar du, gogorra eta zulorik gabea, edozein materialez egina, eta zuria edo alde zurretatik hitzarturiko beste edozein koloretakoa.* 156 eta 163 gr arteko pisua izan behar du, eta 22,40 eta 23,50 cm arteko zirkunferentzia.
- b) *Stick-ak edo makilak aurrealdea eta atzealdea ditu.* Aurrealdea edo aurpegia alde laua da, zati biribilduaren ertza eta heldulekuaren zatia eta goialdearen luzera guztia; eta atzealdea edo ifrentzua da gainerako guztia luzeran. Buruak edo palak kurbatua eta egurrezkoa izan behar du, luzeran gehienez 10 cm dituen, eta gainerakoa zuzena eta inoiz ez metalezkoa. Gehienez 737gr pisatuko du. 5,1 cm-ko uztai batetik sartzen den lodiera (diametroa) izango du, edozein estaldura barne.

#### *Jantziak*

- a) *Jokalariak ezingo dute beste jokalarientzat arriskutsua den ezer eraman, eta orkatilak, bernazakiak eta ahoa babesturik izatea gomendatzen da.* Oinetako egokiak erabili behar dira, takorik gabeak eta zola zabala dutenak.
- b) *Atezainek bi taldeetako jokalarien kolore desberdineko kamiseta eramango dute, azpian edozein gorputz babesgarri eramanda ere.* Kasko babesgarri osoa eta segurua eraman behar dute, penalti-stroke bat jaurtitzeko izan ezik (defendatzean ez). Gorputzeko beste atalak babestea gomendatzen da: hankak, oinak, eskuak, besoak.

### 5. ARAU TEKNIKOAK.

#### 5.1. Hasierako sarea.

Partida bat hasteko edo etenaldi baten ostean berriro ekiteko erdialdetik pase bat egiten da; edozein aldetara bultzatu daiteke pilota, eta gutxienez 10 cm mugitu behar da,

# Areto Hockeya



## ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK

Jokalari guztiak, pasea egiten duena izan ezik, beren zelai zatian egongo dira, eta jokalaria aurkariak pilotatik 3 metrora egongo dira.

Behin pilota jokoan jartzen denean, sakea egin duen jokalaria ezingo du berriro ukitu harik eta beste batek ukitzen duen arte.

### 5.2. Hondoko sakea.

- erasoko jokalaria batek hondoko marratik kanpora botatzen badu, atzelari batek aterako du, areako edozein puntutatik, areako marraren ertzetik, betiere.
- atzelari batek nahi gabe hondoko marratik kanpora botatzen badu, atzelari batek aterako du, areako edozein puntutatik, areako marraren ertzetik, betiere.
- atzelari batek nahita botatzen duenean, erasotzaile batek aterako du, hondoko marratik, hurbilen duen zutoinetik 6 metrora, eta bere taldeak nahi duen aldetik. Hori da *penalti-korner* bat.

### 5.3. Alboko sakea.

Pilotak alboko marratik irten ondoren egiten da alboko sakea.

Beste taldeak jarriko du jokoan pilota (kanpora bota duen jokalaria taldeak ez), pilota irten den lekutik metro batera, gehienez ere. Pilota area barnetik irten bada, area kanpotik egingo da sakea, areako marratik alboko oholarekiko metro batera, gehienez ere.

Pilota jokoan jarriko duen jokalaria ez da nahitaez alboko oholen barnean edo kanpoan egongo.

### 5.4. Gola.

Gola izango da erasoko jokalaria batek area barnetik pilota jokatu eta pilotak ateko marra guztiz gainditzen duenean.

Pilotak defentsa baten sticka uki dezake erasotzaileak jokatu aurretik edo ondoren.

Gola izango da atezainak *penalti-stroke*-ren araua hauten badu gola saihesteko.

Golik gehien sartzen duen taldeak irabaziko du.

### 5.5. Bullya.

Bully baten bidez ekingo zaio jokoari berriro ondoko kasuetan:

- Pilota aldatu behar denean.
- Bi taldeek aldi berean falta egiten dutenean.
- Pilota atezainaren edo jokalariren baten babesgarrien artean edo epailearen arropetan trabaturik gelditzen denean.
- Norbaitek min hartu duelako edo falta izan ez den beste zerbaitengatik jokoa geldiarazten bada.

Epaileak hautatuko du gune bat areatik kanpo (gorabehera arean gertatu bada, gune bat hautatuko du hondoko marratik 9 metrora) eta atearen erdialdearen parean.

Bi jokalaria, talde bakoitzetik bat, aurrez aurre jarriko dira, nor bere hondo marra eskuinetara duela.

Bi jokalariek beren stickarekin arinki joko dute lehenik zorua, pilotaren eskuinaldean, eta ondoren aurkariaren stickaren alde laua, behin, pilotaren gainetik.

Behin hori egin ondoren, pilota jokatzen ahalegindu behar dute.

Gainerako jokalaria guztiak gutxienez pilotatik 3 metrora jarriko dira, harik eta hura jokoan jarri arte.

### 5.6. Faltak.

Jokalari batek ezingo ditu ondokoak egin:

- Stickaren zati kurbatuarekin edo errebesarekin nahita pilota jokatu.
- Pilota kolpatu edo bultzatu aurretik makila lurrean arrastaka eramatea.
- Pilota altxarazi eta arriskua sortu, area barrutik atera jaurtitzeko ez bada. (10 cm altxatu daiteke gehienez, baina nahi gabe betiere).
- Sticakrekin nahita mugimenduak edo zabuak egin pilota airean kontrolatzen saiatzeko.
- Jokoa oztopatu sticka eskuan izan gabe.
- Sorbaldatik gora pilota jokatu stickaren edozein zatirekin.
- Gorputzaren edozein atalekin pilota geldiarazi edo jokatu (atezaina izan ezik).
- Lurretik jokatu pilota, edo belauarekin, besoarekin edo eskuarekin (stickari eusten ez diona), nahita.

# Areto Hockeya



## ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK

- Aurkarien atean nahita sartu edo aurkarien goleko marran egon.
- Ateen atzealdean korrika egin.
- Aurkari bati baloia joka dezan galarazi.
- Denbora alferrik galdu eta jokoa geroratu.  
Pilota beren arean dagoenean, ondokoak egin ditzakete atezainek:
- Sticka edo babesgarriak erabili pilota bultzatzeko, baina altxarazi gabe; gorputzeko edozein atal erabili, baita eskuak ere, pilota gelditzeko, baina betiere bultzatu edo babestu gabe, eta arriskurik sortu gabe. Ez da falta izango atera jaurti pilota eta atezainaren gorputzean edo jantzietan jotzen badu. Atezaina pilotaren gainean etzaten bada, eragozpentzat hartuko da.
- Lurrean etzanda eta area barnean egonda pilota jokatu.
- Pilota geldiarazi edo desbideratu, baina ez bultzatu, sticka sorbalda gainean duela, non eta joko arriskutsutzat hartzen ez den.
- Langaren gainetik edo zutoinen albotik pilota desbideratu stickaren alde lauarekin, non eta nahi gabe egiten ez den.

### 5.7. Zigorrak.

Jokalari bat edo talde bat argi eta garbi kalteturik irteten denean aurkariak arau-hauste bat egin duelako, zigorrak adierazten dira.

- **Jaurtiketa librea.** - Jokalari batek bere areatik kanpo falta bat egiten duenean adierazten da. Gauzatzea.- Falta egin den lekutik gauzatuko da. Atzelari bati area barnean falta egiten bazaio, areako marraren edozein ertzetatik aterako da; eta erasotzaile bati egiten bazaio areako marratik 3 metro baino gutxiagora, areako marratik 3 metrora aterako da. Pilota geldirik egongo da eta aurkari guztiak pilotatik gutxienez 3 metrora jarriko dira. Jaurtiketa egiten duenak gutxienez 10 cm mugiarazi beharko du pilota, eta ezingo du berriro ukitu harik eta beste norbaitek ukitu arte.
- **Penalti-kornerra.**- Ondoko kasuetan gertatzen da: defentsa lanean ari den taldeak bere zelai zatian baina areatik kanpo falta bat nahita egiten duenean, atzelari batek area barnean falta bat nahita egin eta gola saihesten ez duenean edo aurrelariari baloiaren jabetza kentzen ez dionean, defentsa lanean ari den taldeak area barnean nahi gabe falta egin eta gola izan zitekeen jokaldi bat saihesten ez duenean, jokalari batek bere hondoko marraren atzetik jokatzen duenean nahita baloi bat, edo aldaketa bat egitean edo taldearen jantziari dagokionez arauraren bat urratzen denean. Lehenengo zatian edo partidaren amaierara iritsi eta penalti-korner bat adierazi bada, jokatzen jarraituko da hura atera arte. Pilota erdiko marratik haratago joaten bada, arau hau ez da aplikatuko. Gauzatzea.- Hondoko marraren gaineko puntu batetik aterako da, area barnetik betiere, taldeak aukeratzen duen aldeko zutoinetik 6 metrora. Jaurtiketa egiten duenak bultzatu egin dezake, baina nahita altxarazi gabe, eta ezingo du berriro jokatu beste jokalari batek ukitu arte, eta ezingo du zuzenean atera jaurti. Gutxienez oin bat jokalekutik kanpo eduki beharko du, eta beste jokalari guztiek gutxienez 3 metrora egon beharko dute. Aurkari guztiak jokalekuan egongo dira, baina ezingo dute areako zorua ukitu beren stickekin, eskuekin eta oinekin. Atezainak atean egon behar du eta atzelariak penalti-kornerra aterako den atearen beste aldean, hondoko marraren atzean eta area ukitzen ez dutela. Erasotzaileak ezingo dira arean sartu eta atzelariak ezingo dute hondoko marra zeharkatu harik eta pilota jokoan jarri arte. Ezinda da atera jaurti harik eta pilota geldiarazi arte edo bere kasa gelditu arte areatik kanpo.
- **Penalti-strokea.**- Kasu hauetan gertatzen da: atzelari batek area barnean nahita falta bat egiten duenean gola saihesteko edo erasotzaileari baloia kentzeko, atzelari batek area barnean nahi

# Areto Hockeya



## ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK

gabe falta bat egiten duenean gol aukera bat saihesteko, edo atzelariak behin eta berriro azkarregi irteten direnean penalti-korner bat jaurtitzeko unean.

Gauzatzea.- Jokalari guztiak, atezaina eta jaurtitzaila izan ezik, erdiko marra baino haratago egon beharko dira.

Jaurtiketa egingo duen jokalaria penalti-strokeko puntuan egongo da, pilotaren ondoan, atzerago. Urrats bat egin dezake aurrerantz, baina atzeko oinak ezingo du aurrekoa gainditu pilota jokoan jarri arte. Ezingo du iskin egin, eta pilota behin bakarrik uki dezake; bultzatzeko aukera du, eskumuturrarekin kolpe gogor bat jo (flick), edo koilara moduan (scoop), nahi besteko altuerara altzaraz dezake.

Atezainak zutik egon beharko du, oinak ateko marran dituela, eta ezingo ditu mugitu aurkariak pilota jaurti arte. Ezingo du babesgarririk kendu denbora irabazteko asmoz.

Epaileak erlojua geldiarazi egingo du, eta jaurtitzeko aginduko du atezaina, jaurtitzaila eta beste jokalari guztiak prest daudela ikusten duenean.

Penalty-strokea gol batekin edo gelditu batekin amaituko da. Gola izaten bada, zelai erdiko marratik ekingo zaio berriro jokoari, eta gola izan ez bada, area barneko edozein puntutatik jarriko da jokoan.

Joko gogorra edo arriskutsua erabiltzen bada, edo faltaren bat nahita egiten bada, falta adierazteaz gainera, zera erabaki dezake epaileak:

- Falta egin duen jokalariari *ohartarazi*.
- *Kargu hartu*: Txartel berdea.
- *Gutxienez 2 minuturako kanporatu*: Txartel horia. Isilik egon behar dute, aurrez ezarritako leku batean, harik eta epaileak berriro ere jokatzen hasteko baimena ematen dien arte. Bitartean, bere taldea bat gutxiagorekin ariko da.
- *Partida guztirako kanporatu*. Txartel gorria. Jokalekua utzi behar dute. Bere taldeak lagun bat gutxiagorekin jokatuko beharko du partida amaitu arte.

Aulkian dagoen jokalari bat ohartarazi egin daiteke, txartel horia atera dakioke edo kanporatua izan daiteke portaera desegokia izan duelako. Jokalari bat aldi baterako kanporatzen denean, bere taldeak kide bat gutxiago izango du, eta partida osorako kanporatzen denean, kide bat gutxiago izango du partida amaitu arte.

### 5.8. - Istripuak eta lesioak.

- Norbaitek min hartu duelako edo istripuren bat izan delako jokoa geldiarazi aurretik gola lortzen bada, baliozkoa izango da min hartu duenak jokaldian parte hartu ez badu.
- Jokalari batek min hartzen badu, epaileak jokoa geldiarazi beharko du.
- Jokalari bat zauriturik edo odoletan badago, lehenbailehen irtengo da jokalekutik, eta laguntza jasoko du, non eta dagoen lekutik mugitzea komeni ez den, segurtasunagatik.
- Jokalari zaurituak ezingo dira jokalekura itzuli zauriak behar bezala artatu arte. Jokalari bat ezingo da jokalekura itzuli jantzia odolez zikindurik duela.
- Epaille batek min hartzen badu, jokoa gelditu egingo da, eta zauriturik badago, ordezkoak hartuko haren lekua.
- Bully baten bidez, falta bat aterata edo gola izan bada erdiko sarea eginda, ekingo zaio jokoari.