

# Hockey Hierba

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



### MINI-HOCKEY

### Benjamines

#### 1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y PORTERÍAS.

##### 1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

El terreno de juego es un rectángulo de 40 m. de largo por 23 m. de ancho. En cada línea de fondo se colocan 2 porterías con una separación de 7 metros entre ambas.

##### a) Señalización básica.

Las áreas son dos líneas rectas paralelas a las de portería y a 6 metros de cada una de ellas.

##### b) Forma y dimensiones de las porterías.

Las porterías las forman dos conos separados por una distancia de 2 metros. Entre ambas porterías debe haber una distancia de 7 metros y de la línea de banda al primer cono deben haber 5,95 metros.

#### 2. COMPOSICIÓN DE EQUIPOS. ROTACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE JUGADORES.

##### 2.1. Composición de los equipos.

##### a) Jugadores en el terreno de juego.

En el terreno de juego, y al mismo tiempo, sólo debe haber un máximo de 4 jugadores (3 jugadores de campo y 1 defensor que no puede salir de su área y que defiende ambas porterías).

No se puede jugar con menos de 3 jugadores.

##### 2.2. Rotación y sustitución de jugadores.

a) Las sustituciones pueden realizarse en cualquier momento.

b) El jugador que entra al campo debe hacerlo por la línea de fondo de su portería y una vez que su compañero haya abandonado el terreno de juego.

#### 3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS Y MARCADOR.

La duración del partido es de 4 tiempos de 10 minutos con 3 minutos de descanso entre ellos.

En caso de jugarse más de un partido el mismo día tan sólo se disputan 3 tiempos de 10 minutos con 3 minutos de descanso entre ellos.

#### 4. MATERIAL E INDUMENTARIA.

##### Material

a) La *pelota* ha de ser esférica y dura, de superficie lisa y de color blanco o acordado en consenso. Su peso puede oscilar entre 156 y 163 gr. y su circunferencia entre 22,40 y 23,50cm.

b) El *stick* se divide en cara y revés. La *cara* comprende toda la parte plana, el borde de la parte redondeada y la parte del mango por encima de ella en toda su longitud y el *revés* es la parte restante en toda su longitud. La cabeza o pala ha de ser curvada, de madera y no puede superar los 10cm. de longitud y el resto ha de ser recto y nunca de metal. Su peso máximo es 737gr.

##### Indumentaria

a) Los jugadores no pueden llevar nada que se considere peligroso para otros jugadores y se les recomienda que usen protecciones para tobillos, espinillas y boca.

#### 5. REGLAS TÉCNICAS.

##### 5.1. Saque inicial.

Siempre mediante un "*bully*": El árbitro elige un punto, más o menos, en el centro del terreno de juego donde colocar la bola.

# Hockey Hierba



## ADECUACIONES AL REGLAMENTO

Dos jugadores, uno de cada equipo, se colocan frente a frente dejando su línea de fondo respectiva a la derecha.

Ambos jugadores golpean ligeramente con sus sticks primero el suelo a la derecha de la bola y luego la cara plana del stick de su oponente por encima de la pelota 1 vez.

Una vez realizado esto deben intentar jugar la pelota para ponerla en juego.

Todos los demás jugadores deben colocarse al menos a 5m. de la bola hasta que ésta sea puesta en juego.

### 5.2. Saque de Fondo.

Se produce cuando la pelota traspasa la línea de fondo impulsada por un atacante y no es gol, o por un defensor de forma involuntaria. Pone la pelota en juego un jugador del equipo contrario del que la ha mandado fuera en un punto de la línea del área a la altura de donde ha salido la pelota.

Para poner la bola en juego se puede realizar un pase a un compañero o salir con la misma en conducción, debiendo estar los jugadores del equipo contrario a una distancia mínima de 3m.

### 5.3. Saque de Banda.

Se produce cuando la pelota traspasa completamente esta línea.

Pone en juego la pelota un jugador del equipo contrario del que la ha mandado fuera y debe hacerlo desde la banda por donde ha salido la pelota.

Para poner la bola en juego se puede realizar un pase a un compañero o salir con la misma en conducción, debiendo estar los jugadores del equipo contrario a una distancia mínima de 3m.

El jugador que pone la pelota en juego no está obligado a estar enteramente ni dentro ni fuera de la línea de banda.

### 5.4. Faltas.

Un jugador no puede:

- Jugar la bola con la parte curva y golpear el stick del contrario.
  - Golpear la bola agarrando el stick con las manos juntas en la parte superior del palo, levantando el palo, (si se podrá hacer látigo).
  - Levantar el palo por encima del hombro.
  - Parar o jugar la bola con cualquier parte del cuerpo (ni siquiera el defensor-portero).
  - Golpear la bola de forma peligrosa, sobre todo cuando haya un jugador/a cerca.
  - Proteger la bola con el cuerpo en posición de parado (obstrucción).
  - Elevar la bola peligrosamente, sobre todo cuando haya un jugador/a cerca, incluso en el tiro a portería.
  - Realizar acciones antideportivas y/o peligrosas (empujar, tirar el palo, faltar al respeto de los jugadores o árbitros)
- Golpe franco**

Se produce por una infracción de las reglas en cualquier parte del campo, con excepción de los defensas en su propia área (que sería ataque libre). Para poner la bola en juego se podrá optar entre realizar un pase a un compañero, o salir con la bola en conducción con los jugadores del equipo contrario a una distancia mínima de 3 m., desde donde se haya producido la infracción y cuando la bola esté totalmente parada.

Las faltas que se producen a menos de 3 m. del área, por un defensa, se sacarán todas a 3 m. de ella, y todos los jugadores deberán situarse a más de 3 m.

Cuando un jugador envía la bola intencionadamente a corner, se sancionará con penalty corner

### Ataque libre.

Toda infracción dentro del propio área se penaliza con "ataque libre" ejecutado por un atacante del equipo que no cometió la infracción y desde el punto central del campo. El resto de jugadores, a excepción de un defensa, deben estar tras él a una distancia mínima de 5m. Dicho defensa se sitúa sobre la línea de portería.

El árbitro debe parar el tiempo hasta que todos los jugadores estén en sus posiciones. Una vez logrado esto señala el inicio de la acción.

# Hockey Hierba



## ADECUACIONES AL REGLAMENTO

Los jugadores deben alternarse en la ejecución de cada "ataque libre".

No existen el penalty-corner ni el corner propiamente dichos.

### 5.5 Sanciones Personales

Por cualquier falta intencionada o protesta al árbitro, el jugador/a infractor, puede ser:

- a) Advertido/a de palabra
- b) Suspendiéndole temporalmente por un mínimo de 2 minutos, entrando otro/a jugador/a en su lugar

### 5.6. Gol.

Se marca gol cuando la bola jugada por un atacante que se encuentra en el interior del área contraria atraviesa completamente la línea de meta entre los conos de cualquiera de las dos porterías.

Si durante el partido los conos se desplazan y la bola, a criterio del árbitro, traspasa por completo la línea de meta en las posiciones originarias de las porterías, el gol se considera válido.

Gana el equipo que mayor nº de goles consigue.

## 6. NORMATIVA ESPECIAL

Con el fin de evitar en esta categoría que los técnicos y los jugadores tengan la necesidad de lograr grandes diferencias de goles se aplicará la siguiente norma:

Al dar el resultado no se tendrán en cuenta el número de goles, sino el haber ganado, perdido o empatado cada uno de los cuatro (tres) tiempos. Es decir:

- a) Si el equipo A gana dos tiempos y el B otros dos, el resultado final sería de empate a 2.
- b) Si el equipo A gana tres tiempos y el B uno, el resultado final sería 3-1 para el equipo A.
- c) Si el equipo A gana los cuatro tiempos, el resultado sería de 4-0 para el equipo A.
- d) Si empatan un tiempo, el equipo A gana 2 y el B uno. El resultado sería de 2-1 para el equipo A
- e) Si empatan los cuatro tiempos. El resultado sería de 0-0

# Hockey Hierba

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



### MINI-HOCKEY

### Alevines

#### 1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y PORTERÍAS.

##### 1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

El terreno de juego es un rectángulo de 55 m. de largo por 45,80 m. de ancho.

##### a) Señalización básica.

- ♦ Las **áreas** son circulares con un radio de 9 m. desde cada poste, teniendo la frontal una longitud de 3,66m.
- ♦ La **línea de medio campo** está a 27,50m. de cada línea de fondo.
- ♦ Las **líneas de Fondo** tienen una longitud de 45,80 m. y en ellas se colocan las porterías.
- ♦ El **punto de penalty-stroke** se sitúa a 6,40m. del centro de la portería.

##### 1.2. Forma y dimensiones de las porterías.

Las porterías son las reglamentarias de 3,66x2,14m.

#### 2. COMPOSICIÓN DE EQUIPOS. ROTACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE JUGADORES.

##### 2.1. Composición de los equipos.

##### a) Jugadores en el terreno de juego.

En el terreno de juego, y al mismo tiempo, sólo debe haber un máximo de 6 jugadores (5 jugadores de campo y 1 portero).

No se puede jugar con menos de 4 jugadores

##### 2.2. Rotación y sustitución de jugadores.

- a) Las sustituciones pueden realizarse en cualquier momento.
- b) El jugador que entra al campo debe hacerlo por la línea de fondo de su portería y una vez que su compañero haya abandonado el terreno de juego.

#### 3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS Y MARCADOR.

La duración del partido es de 2 tiempos de 20 minutos con 7 minutos de descanso entre ambos.

#### 4. MATERIAL E INDUMENTARIA.

##### Material

- a) La **pelota** ha de ser esférica y dura, de superficie lisa y de color blanco o acordado en consenso. Su peso puede oscilar entre 156 y 163 gr. y su circunferencia entre 22,40 y 23,50cm.
- b) El **stick** se divide en cara y revés. La **cara** comprende toda la parte plana, el borde de la parte redondeada y la parte del mango por encima de ella en toda su longitud y el **revés** es la parte restante en toda su longitud. La cabeza o pala ha de ser curvada, de madera y no puede superar los 10cm. de longitud y el resto ha de ser recto y nunca de metal. Su peso máximo es 737gr.

##### Indumentaria

- a) Los **jugadores** no pueden llevar nada que se considere peligroso para otros jugadores y se les recomienda que usen protecciones para tobillos, espinillas y boca.
- b) Los **porteros** deben llevar encima de cualquier protección corporal una prenda de color diferente al de los demás jugadores de ambos equipos. Deben usar un casco protector completo y seguro excepto para el lanzamiento (no defensa) de un penalty-stroke. Se les recomienda a su vez que protejan su cuerpo: piernas, pies, manos, brazos.

# Hockey Hierba



## ADECUACIONES AL REGLAMENTO

### 5. REGLAS TÉCNICAS.

#### 5.1. Saque inicial.

Tanto para iniciar como para reanudar un encuentro se lleva a cabo un pase de centro que puede ser mediante un golpeo o un golpeo empujado en cualquier dirección, debiendo moverse la pelota al menos 1 metro.

Todos los jugadores, a excepción del que hace el pase, deben estar dentro de su mitad del campo.

#### 5.2. Saque de fondo.

- Cuando la pelota es enviada por un atacante sin marcar gol o por un defensor de forma involuntaria, la saca un defensor desde el borde del área, a la altura del lugar por donde la pelota haya cruzado la línea de fondo.
- Enviada por un defensor intencionadamente cuando no se ha marcado gol, lo tira un atacante. Esto es *Penalty*.

#### 5.3. Saque de Banda.

Se produce cuando la pelota traspasa completamente esta línea.

Pone en juego la pelota un jugador del equipo contrario del que la ha mandado fuera y debe hacerlo desde la banda por donde ha salido la pelota realizando un pase a un compañero o un auto-pase.

El jugador que pone la pelota en juego no está obligado a estar enteramente ni dentro ni fuera de la línea de banda.

#### 5.4. Faltas y Sanciones.

Un jugador no puede:

- Jugar la bola con la parte curva o revés del stick.
- Tomar parte en el juego sin el stick en la mano.
- Jugar la pelota por encima del hombro con ninguna parte del stick y en consecuencia levantar éste por encima del hombro de manera temeraria.
- Elevar la bola peligrosamente salvo para tirar a portería desde dentro del área.
- Parar o jugar la bola con cualquier parte del cuerpo (a excepción del portero).
- Entrar intencionadamente en la portería contraria o permanecer en la línea de gol de sus oponentes.
- Correr por detrás de las porterías.
- Impedir a un oponente que pueda jugar la pelota.
- Perder el tiempo retrasando el juego.

Si antes del lanzamiento de una falta se comete otra, el lanzamiento puede adelantarse hasta los 10m. y la sanción puede aumentarse de grado y juzgarse como mala conducta o invertirse si la falta la ha cometido el equipo previamente beneficiado.

#### Sanciones.

Las sanciones se conceden cuando un jugador o equipo sale claramente desfavorecido a causa de una infracción cometida por su oponente:

**Golpe franco.**-Se produce ante una falta de un jugador fuera de su área de portería o de un atacante en el área contraria.

Ejecución.-Se saca desde el lugar donde se produjo la infracción. En el caso de que el infractor sea un atacante dentro del área contraria, se saca de la frontal del área o su prolongación hacia las bandas (a la altura del lugar donde se haya cometido la falta).

Todos los jugadores del equipo infractor deben estar a no menos de 5m. de la pelota y quien la lanza, la puede empujar, golpear o salir en conducción con un auto-pase.

**Penalty.**- Se produce por una falta de la defensa dentro de su área o por un defensor jugando intencionadamente la pelota más allá de su línea de fondo.

Ejecución. - Todos los jugadores, excepto el portero y el lanzador, deben estar más allá de la línea del área o de la prolongación de la frontal.

El jugador que lanza la pelota ha de permanecer en el punto de penalty, a 6,40m. del centro de la portería, junto a la pelota y detrás de ella. Puede dar un paso adelante pero el pie trasero no puede

# Hockey Hierba



## ADECUACIONES AL REGLAMENTO

sobrepasar la pelota hasta que haya jugado la misma. No puede hacer una finta y sólo puede tocar la pelota una vez, empujándola, lanzándola con un golpe seco de muñeca (flick) o en cuchara (scoop), pudiendo elevarla a cualquier altura.

El portero debe permanecer de pie, con los dos pies en la línea de portería y sin separarse de ésta ni mover ninguno de sus pies hasta que la pelota sea lanzada. No puede quitarse innecesariamente ninguna prenda protectora sólo con la intención de ganar tiempo.

El árbitro debe parar el tiempo y dar la señal para que se produzca el lanzamiento cuando considere que portero, lanzador y resto de jugadores están en sus puestos.

El penalty finaliza en gol o en parada. Si se produce el gol se reanuda el juego con un pase desde el centro del campo y en caso contrario se saca desde los 9m en frente del centro de la línea de portería mediante un golpeo, empuje o conducción de la pelota.

Entre los **castigos personales** por juego duro o peligroso o cualquier falta intencionada, el árbitro además de conceder el castigo apropiado puede:

- *Advertir* al jugador infractor.
- *Amonestarlo*: Tarjeta verde.
- *Suspenderle temporalmente* por un mínimo de 3 minutos: Tarjeta amarilla. Deben permanecer en silencio en un lugar preestablecido hasta que el árbitro vuelva a permitir su participación en el juego.
- *Expulsarlo permanentemente*: Tarjeta roja. Deben abandonar el terreno de juego.

### 5.5. Gol

Se marca gol cuando la bola jugada por un atacante desde el interior del área contraria atraviesa completamente la línea de meta entre los segmentos que conforman la portería.

La pelota puede ser jugada o tocada por el stick o cuerpo de un defensor antes o después de jugarla el atacante en el área.

Gana el equipo que mayor número de goles consigue.

# Hockey Hierba

## ADECUACIONES AL REGLAMENTO



# HOCKEY HIERBA

## Infantiles

### 1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y PORTERÍAS.

#### 1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

El terreno de juego es un rectángulo de 68,50 m. de largo por 55m. de ancho.

##### a) Señalización básica.

- ♦ Las **áreas** son circulares con un radio de 14,63 m. desde cada poste, teniendo la frontal una longitud de 3,66m.
- ♦ La **línea de medio campo** está a 34,25 m. de cada línea de fondo.
- ♦ Las **líneas de Fondo** tienen una longitud de 55m. y en ellas se colocan las porterías.
- ♦ El **punto de penalty-corner** se sitúa a 9,14m. de los postes.
- ♦ El **punto de penalty-stroke** se sitúa a 6,40m. del centro de la portería.

#### 1.2. Forma y dimensiones de las porterías.

Las porterías son las reglamentarias de 3,66 x 2,14m.

### 2. COMPOSICIÓN DE EQUIPOS. ROTACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE JUGADORES.

#### 2.1. Composición de los equipos.

##### a) Jugadores en el terreno de juego.

En el terreno de juego, y al mismo tiempo, sólo debe haber un máximo de 9 jugadores (8 jugadores de campo y 1 portero).

No se puede jugar con menos de 6 jugadores.

#### 2.2. Rotación y sustitución de jugadores.

- a) Las sustituciones pueden realizarse en cualquier momento.
- b) El jugador que entra al campo debe hacerlo por la línea de centro del campo una vez que su compañero haya abandonado el terreno de juego.

### 3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS Y MARCADOR.

La duración del partido es de 2 tiempos de 30 minutos con 5 minutos de descanso entre ambos.

### 4. MATERIAL E INDUMENTARIA.

#### Material

- c) La **pelota** ha de ser esférica y dura, de superficie lisa y de color blanco o acordado en consenso. Su peso puede oscilar entre 156 y 163 gr. y su circunferencia entre 22,40 y 23,50cm.
- d) El **stick** se divide en cara y revés. La **cara** comprende toda la parte plana, el borde de la parte redondeada y la parte del mango por encima de ella en toda su longitud y el **revés** es la parte restante en toda su longitud. La cabeza o pala ha de ser curvada, de madera y no puede superar los 10cm. de longitud y el resto ha de ser recto y nunca de metal. Su peso máximo es 737gr.

#### Indumentaria

- a) Los **jugadores** no pueden llevar nada que se considere peligroso para otros jugadores y se les recomienda que usen protecciones para tobillos, espinillas y boca.
- b) Los **porteros** deben llevar encima de cualquier protección corporal una prenda de color diferente al de los demás jugadores de ambos equipos. Deben usar un casco protector completo y seguro excepto para el lanzamiento (no defensa) de un penalty-stroke. Se les recomienda a su vez que protejan su cuerpo: piernas, pies, manos, brazos.

# Hockey Hierba



## ADECUACIONES AL REGLAMENTO

### 5. REGLAS TÉCNICAS.

#### 5.1. Saque inicial.

Tanto para iniciar como para reanudar un encuentro se lleva a cabo un pase de centro que puede ser mediante un golpeo (la bola además de rodar puede elevarse) o un golpeo empujado en cualquier dirección, debiendo moverse la pelota al menos 1 metro.

Todos los jugadores, a excepción del que hace el pase, deben estar dentro de su mitad del campo.

#### 5.2. Saque de Fondo.

- *Cuando la pelota es enviada por un atacante sin marcar gol:* la saca un defensor del borde del área, a la altura del lugar por donde la pelota haya cruzado la línea de fondo, y en paralelo a la línea de banda.
- *Cuando la pelota es enviada por un defensor no intencionadamente cuando no se ha marcado gol:* la saca un atacante desde la línea de fondo a 5m. del banderín de corner más cercano al lugar por donde salió la pelota.
- *Cuando la pelota es enviada por un defensor intencionadamente y no se ha marcado gol:* la saca un atacante desde la línea de fondo a 9,14m. del poste más cercano y desde el lado que prefiera su equipo. Esto es un **Penalty-corner**.

#### 5.3. Saque de Banda.

Se produce cuando la pelota traspasa completamente esta línea.

Pone en juego la pelota un jugador del equipo contrario del que la ha mandado fuera y debe hacerlo desde la banda por donde ha salido la pelota.

El jugador que pone la pelota en juego no está obligado a estar enteramente ni dentro ni fuera de la línea de banda.

#### 5.4. Faltas y Sanciones.

Un jugador no puede:

- Jugar la bola con la parte curva o revés del stick.
- Tomar parte en el juego sin el stick en la mano.
- Jugar la pelota por encima del hombro con ninguna parte del stick y en consecuencia levantar éste por encima del hombro de manera temeraria.
- Elevar la bola peligrosamente salvo para tirar a portería desde dentro del área.
- Parar o jugar la bola con cualquier parte del cuerpo (a excepción del portero).
- Entrar intencionadamente en la portería contraria o permanecer en la línea de gol de sus oponentes.
- Correr por detrás de las porterías.
- Impedir a un oponente que pueda jugar la pelota.
- Perder el tiempo retrasando el juego.

Si antes del lanzamiento de una falta se comete otra, el lanzamiento puede adelantarse hasta los 10m. y la sanción puede aumentarse de grado y juzgarse como mala conducta o invertirse si la falta la ha cometido el equipo previamente beneficiado.

#### Sanciones.

Las sanciones se conceden cuando un jugador o equipo sale claramente desfavorecido a causa de una infracción cometida por su oponente:

**Golpe franco.-Se produce** ante una falta de un jugador fuera del área de su portería o de un atacante en el área contraria.

**Ejecución.-**Se saca desde el punto donde se ha realizado la infracción. En el caso de que el infractor sea un atacante dentro del área contraria, se saca de la frontal del área o su prolongación hacia las bandas (a la altura del lugar donde se haya cometido la falta).

Todos los jugadores del equipo infractor deben estar a no menos de 5m. de la pelota y quien la lanza la puede empujar o golpear y tras eso no puede volver a jugarla hasta que otro jugador lo haya hecho.

**Penalty-corner.- Se produce** por una falta no intencionada de la defensa dentro de su área, o por un defensor jugando intencionadamente la pelota más allá de su línea de fondo.



# Hockey Hierba



## ADECUACIONES AL REGLAMENTO

**Ejecución.-** Se saca desde un punto sobre la línea de fondo y dentro del área, a una distancia de 9,14m. del poste de la portería, del lado de la misma que su equipo prefiera.

Quien la lanza la puede empujar o golpear sin elevarla intencionadamente y tras eso no puede volver a jugarla hasta que otro jugador lo haya hecho sin poder lanzar directamente a puerta.

Debe tener al menos un pie fuera del terreno de juego.

5 defensores, incluido el portero, se sitúan tras la línea de fondo y el resto permanece más allá de la línea central.

Hasta que la pelota no haya sido jugada ningún atacante puede entrar en el área ni tampoco ningún defensor puede cruzar la línea de centro ni la de fondo.

No se puede lanzar un tiro a puerta hasta que la pelota haya salido del área

**Penalty-stroke.-** Se produce por una falta intencionada de un defensor dentro del área para evitar un gol o privar a un atacante de la actual o probable posesión de la pelota, por una infracción involuntaria de un defensor en el área que evite la probable consecución de un gol. o por persistentes salidas anticipadas de los defensores en el lanzamiento de un penalty-corner.

**Ejecución .-** Todos los jugadores, excepto el portero y el lanzador, deben estar más allá de la línea central.

El jugador que lanza la pelota ha de permanecer en el punto de penalty-stroke, junto a la pelota y detrás de ella. Puede dar un paso adelante pero el pie trasero no puede sobrepasar al delantero hasta que haya jugado la pelota. No puede hacer una finta y sólo puede tocar la pelota una vez, empujándola, lanzándola con un golpe seco de muñeca (flick) o en cuchara (scoop), pudiendo elevarla a cualquier altura.

El portero debe permanecer de pie, con los dos pies en la línea de portería y sin separarse de ésta ni mover ninguno de sus pies hasta que la pelota sea lanzada. No puede quitarse innecesariamente ninguna prenda protectora sólo con la intención de ganar tiempo.

El árbitro debe parar el tiempo y dar la señal para que se produzca el lanzamiento cuando considere que portero, lanzador y resto de jugadores están en sus puestos.

El penalty-stroke finaliza en gol o en parada. Si se produce el gol se reanuda el juego con un pase desde el centro del campo y en caso contrario se saca desde los 14,63m. en frente del centro de la línea de portería mediante un golpeo o empuje de la pelota.

Entre los **castigos personales** por juego duro o peligroso o cualquier falta intencionada, el árbitro además de conceder el castigo apropiado puede:

- *Advertir* al jugador infractor.
- *Amonestarlo*: Tarjeta verde.
- *Suspenderle temporalmente* por un mínimo de 5 minutos: Tarjeta amarilla. Deben permanecer en silencio en un lugar preestablecido hasta que el árbitro vuelva a permitir su participación en el juego. Mientras su equipo juega con uno menos.
- *Expulsarlo permanentemente*: Tarjeta roja. Deben abandonar el terreno de juego. Su equipo debe jugar con uno menos lo que reste de partido.

### 5.5. Gol.

Se marca gol cuando la bola jugada por un atacante desde el interior del área contraria atraviesa completamente la línea de meta entre los postes de la portería.

La pelota puede ser jugada o tocada por el stick o cuerpo de un defensor antes o después de jugarla el atacante en el área.

Gana el equipo que mayor número de goles consigue.