



World Hockey



UMPIRE MANAGERS
Briefing for Umpires 2007
(Spanish)

Enero 2007





Preparación

- Se cuidadoso en la preparación de tu partido.
- Estate seguro de que has entendido el Briefing – este es nuestro plan para cada partido – pregunta si no estás seguro.
- 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 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.
- Intenta 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 golpes francos desde el principio.
- Indica desde el principio cuando la bola no está en el lugar correcto en el golpe franco – evita repeticiones.
- Asegúrate que los golpes francos 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 golpe franco 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.
- 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. Júzgala 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 golpes francos 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 2007-2008



- 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.





Porteros

- Cuando lleven casco, los porteros sólo podrán tomar parte dentro de su zona de 23 metros.
- Si se designa un portero que sólo lleva casco, puede tomar parte en el juego fuera de su zona de 23 metros, a condición de que debe quitarse el casco con seguridad y continuar llevando la camiseta o ropa de diferente color a los dos equipos.
- En un penalty corner, un portero lesionado o suspendido sólo puede ser sustituido por otro con la misma equipación. Así es que un portero que sólo lleva casco no puede ser sustituido por otro con equipación de portero completa.





Las acciones del portero

- A los porteros les está permitido echar la bola fuera con sus manos / guantes / brazos / cuerpo, como parte de la acción de una parada.
- Esta acción está permitida en todas las situaciones en las que los atacantes tienen oportunidad de marcar o intentan marcar un gol, también puede ser utilizada para quitar al atacante la posibilidad de posesión de la bola o de otro tiro a portería.
- Sabed que los porteros que 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 golpes francos 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.



Arrastar la bola en los Penalty Strokes y los Golpes Francos



- En los golpes francos cerca del círculo no permitir a los atacantes lanzar la bola desde dentro del círculo – esto se hace a veces para “forzar” penalty corners.
- En el mediocampo – mostrar sentido común y dejad que el juego continúe.
- 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.





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.
- Aplica las interpretaciones del flick arrastrado “*drag flick*”.
- Cooperación necesaria en caso de ser golpeado el defensor que sale – ¿por encima o por debajo 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

- 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 – comunicásele antes.





Peticiones de faltas

- 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.
- Házlo fácil para ti mismo - utiliza tus habilidades y las herramientas a tu disposición para echar fuera estos problemas pronto en el juego.

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 por 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!!

