



I'm not robot



Continue

## Historia del pensamiento economico pdf landreth

Versión deportiva del equipo de hockey jugado en el campo o césped artificial con palos y un balón redondo field hockeyA 2005 partido internacional de hockey sobre hierba masculino entre Argentina y PakistánEl más alto órgano de gobierno Federación Internacional de HockeyPremier jugó en el siglo XIX, Inglaterra, Reino UnidoCaracterísticasContactroLimitedacómiedores10 jugadores de campo, 1 portero, typeeoutdoor e indoorEquipmentHockey ball, palo de hockey, protector bucal, shin guardsPresenceOlympic1908 , 1920, 1928-presente Field Hockey es un deporte de equipo ampliamente jugado por la familia de hockey. El juego se puede jugar en hierba, hierba regada, césped artificial o campo sintético, así como una superficie interior a bordo. Cada equipo juega con diez jugadores de campo y un portero. Los jugadores utilizan madera, fibra de carbono, fibra de vidrio o una combinación de fibra de carbono y fibra de vidrio en diferentes cantidades para golpear una bola de hockey redonda, dura y de plástico. La longitud del palo de hockey se basa en la altura individual del jugador: la parte superior del palo por lo general llega a la cadera de los jugadores, y los jugadores más grandes suelen tener palos más largos. [1] Los palos tienen un lado redondo y un lado plano, y sólo se permite el uso de la cara plana del palo. El uso del otro lado resulta en un fallo. Los porteros a menudo tienen un diseño de palo diferente, aunque también pueden usar un palo de hockey de campo regular. Los palos de portero específicos tienen otra curva al final del palo, que es darle más superficie para bloquear la pelota. El uniforme consta de espinilleras, zapatos, pantalones cortos o una falda, un protector bucal y un maillot. El juego se juega a escala global, especialmente en partes de Europa Occidental, Asia Meridional, Sudáfrica, Australia, Nueva Zelanda, Argentina, y partes de los Estados Unidos, principalmente Nueva Inglaterra y los estados del Atlántico central. [2] Conocido simplemente como hockey en la mayoría de los territorios, el término hockey de campo se utiliza principalmente en Canadá y los Estados Unidos, donde el hockey sobre hielo es más popular. En Suecia, se utiliza el término landhockey, y hasta cierto punto en Noruega, donde el juego se rige por el Norges Bandyforbund. Durante el juego, los porteros son los únicos jugadores a los que se les permite tocar el balón con cualquier parte de su cuerpo, mientras que los jardineros sólo pueden jugar la pelota con el lado plano de su palo. La mano de un jugador se considera parte del palo si sostiene el palo. Si la pelota es tocada por la parte redondeada del palo, el resultado será una penalización. Los porteros no ni jugar la pelota con la parte posterior de su palo. El equipo que marca más goles al final del juego gana. Si el marcador es igual al final del juego, o bien se declara un empate, o bien el juego entra en la prórroga, o hay una tanda de penaltis, dependiendo del formato de la competencia. Hay muchas variaciones del juego de la prórroga que dependen de las reglas de la liga o torneo. En el partido universitario estadounidense, un período de tiempo extra de siete caras consiste en un gol de oro de 10 minutos con siete jugadores para cada equipo. Si queda un empate, el juego entra en una competición cara a cara donde cada equipo selecciona a cinco jugadores para regatear desde la línea de 25 yardas (23 m) hasta el círculo contra el portero contrario. El jugador tiene ocho segundos para marcar contra el portero manteniendo el balón dentro de los límites. El partido termina después de que se marca un gol, la pelota se sale de los límites, se comete una falta (terminando con un tiro de penalti o un tiro o el final del cara a cara) o el tiempo expira. Si el empate persiste, se juegan más rondas hasta que un equipo haya anotado. El órgano rector del hockey sobre hierba es la Federación Internacional de Hockey (FIH), conocida como la Federación Internacional de Hockey Francés, con hombres y mujeres representados internacionalmente en competiciones como los Juegos Olímpicos, la Copa del Mundo, la Liga Mundial, el Trofeo de Campeones y la Copa del Mundo Junior, con muchos países participando en extensas competiciones de clubes junior. , personas de la tercera edad y maestros. La FIH también es responsable de organizar el Consejo de Reglas de Hockey y desarrollar las reglas del juego. Una variante popular del hockey sobre hierba es el hockey de campo bajo cubierta, que difiere en muchos sentidos mientras que encarna los principios principales del hockey. El hockey de interior es una variante de 5 pies, utilizando un campo que se reduce a unos 40 m × 20 m (131 pies × 66 pies). Aunque muchas de las reglas siguen siendo las mismas, incluyendo la obstrucción y los pies, hay varias variantes clave: los jugadores no pueden levantar la pelota a menos que disparen a la portería, los jugadores no pueden golpear la pelota, en lugar de usar empujones para transferirla, y las líneas laterales son reemplazadas por barreras sólidas , de la cual la pelota rebotará y permanecerá en juego. [5] Además, las pautas reglamentarias para el palo de hockey de campo interior requieren un palo ligeramente más delgado y ligero que un palo exterior. [6] Artículo principal de la historia: Historia del terreno de hockey sobre hierba del 510 a. C. J.-C., representando a antiguos jugadores griegos de ker-t-zein, una forma ancestral de hockey o piscina de tierra; en el Museo Arqueológico Nacional de Atenas Hay una representación de un partido de hockey de campo en la antigua Grecia, que data de c. 510 a. C. J.-C., cuando el juego pudo haber sido llamado 'kert-zein' porque se jugaba con un cuerno (keras, en griego antiguo) y una pelota. [7] Los investigadores no están de acuerdo sobre cómo interpretar esta imagen. Podría ser un equipo o una actividad uno-a-uno (la representación muestra dos jugadores activos, y otros personajes que pueden ser compañeros de equipo esperando un cara a cara, o no jugadores esperando su turno en juego). Historiadores de la Stein y Rubino creen que formaba parte de los juegos ancestrales de juegos de campo como el hockey y la piscina de tierra, y representaciones casi idénticas (pero con sólo dos figuras) aparecen tanto en la tumba de Beni Hasan del antiguo administrador egipcio Khety de la dinastía XI (circa 2000 antes de OURI), como en manuscritos europeos iluminados y otras obras del siglo XIV. Siglo. siglo XVII, mostrando la vida coural y clerical contemporánea. En Asia oriental, un juego similar fue entretenido, utilizando un palo de madera tallada y una bola delantera, en el año 300 a. C. En Mongolia Interior, China, el pueblo Daur ha estado jugando beikou durante unos 1000 años, un juego con algunas similitudes con el hockey sobre hierba. Una variante similar de hockey de campo o piscina de tierra, llamada suigan, se jugó en China durante la dinastía Ming (1368-1644, después de la fecha de la dinastía Yuan gobernada por los mongoles). [8] Un juego similar al hockey sobre hierba se jugó en el siglo XVII en el estado de Punjab en la India bajo el nombre khido khundi (khido se refiere a la bola de lana, y khundi al palo). En América del Sur, particularmente en Chile, los nativos locales del siglo XVI jugaron un juego llamado chueca, que también comparte elementos comunes con el hockey. [12] En el norte de Europa, los juegos de lanzamiento (Irlanda) y Knattleikr (Islandia), los dos jugadores de béisbol juegan con palos para conducir una pelota a la meta de los oponentes, fecha al menos hasta la Edad Media temprana. En el siglo XII, un juego de pelota de equipo llamado soul o choule, similar a una versión caótica y a veces de larga distancia de hockey o rugby (dependiendo de si los palos se utilizaban en una variante local en particular), se jugaba regularmente en Francia y el sur de Gran Bretaña entre pueblos o parroquias. A lo largo de la Edad Media hasta el comienzo de la era moderna, estos juegos a menudo involucraban al clero local o a la aristocracia secular, y a veces se limitaban a ellos por varios edictos anti-juego, o incluso totalmente prohibidos. Stein y Rubino, entre otros, finalmente trazan aspectos de estos juegos tanto a rituales en la Antigüedad que involucran orbes y cetros (en el lado aristocrático y clerical), como a ejercicios de entrenamiento militar antiguo (en el lado popular); Polo (principalmente hockey sobre caballos) fue diseñado por los antiguos persas para el entrenamiento de caballería, basado en el juego de pies proto-hockey local de la zona. [8] La palabra hockey en sí no tiene un origen claro. Una creencia es que se registró en 1363 cuando Eduardo III de Inglaterra emitió la proclamación: Además, ordenamos que prohíba bajo pena todos y varios lanzamientos de piedra, madera y hierro; balonmano, fútbol o hockey; coursing y la lucha contra pollas, u otros juegos ociosos. La creencia se basa en traducciones modernas de la proclamación, que originalmente estaba en latín y prohibió explícitamente los juegos Pilam Manualem, Pedivam y Bacularem: 'ad Canibucam y Gallorum Pugnam'. Se puede recordar en este punto que baculum es latín para stick, por lo que la referencia parece ser a un juego jugado con palos. El historiador y biógrafo inglés John no usó la palabra hockey cuando tradujo la proclamación en 1720, y la palabra hockey sigue siendo de origen desconocido. El juego moderno pasó de las

escuelas públicas inglesas a principios del siglo XIX. El primero primero fue en 1849 en Blackheath en el sureste de Londres, pero las reglas modernas nacieron de una versión jugada por los clubes de cricket de Middlesex para el juego de invierno. Reconocimientos[editar] Teddington Hockey Club formó el juego moderno introduciendo el círculo de strike y cambiando la pelota a una esfera de un cubo de goma. La Asociación de Hockey fue fundada en 1886. El primer concurso internacional se celebró en 1895 (Irlanda 3, Gales 0), y el International Rules Board fue fundado en 1900. Un partido de hockey jugado entre Alemania y Escocia en los Juegos Olímpicos de Londres 1908 se jugó en los Juegos Olímpicos de 1908 y 1920. Fue abandonado en 1924, lo que llevó a la fundación de la Federación Internacional de Hockey sobre El Campo (FIH) como órgano de gobierno internacional por siete naciones europeas continentales; y el hockey fue reinstalado como un partido olímpico en 1928. El hockey masculino se unió bajo la FIH en 1970. Los dos trofeos más antiguos son la Irish Senior Cup, que se remonta a 1894, y la Irish Junior Cup, una segunda competición xi-ovi[clarificación necesaria] instituida en 1895. En la India, la Copa Beighton y el torneo Aga Khan comenzaron dentro de diez años. [aclaración necesaria] Compiendo en los Juegos Olímpicos de 1928, India ganó los cinco juegos sin conceder un gol, ganando de 1932 a 1956, luego en 1964 y 1980. Pakistán ganó en 1960, 1968 y 1984. El jugador indio Dhyan Chand ganó medallas de oro olímpicas para su equipo en 1928, 1932 y 1936. [16] Photo lo muestra anotando un gol contra Alemania en la final de hockey de los Juegos Olímpicos de 1936. A principios de la década de 1970, el césped artificial comenzó a utilizarse. Los campos sintéticos han cambiado la mayoría de los aspectos del hockey de campo, ganando velocidad. Se han desarrollado nuevas tácticas y técnicas, como el regate indio, seguidas de nuevas reglas a tener en cuenta. El cambio a las superficies sintéticas puso fin al gobierno indio y pakistani porque el césped artificial era demasiado caro en los países en desarrollo. Desde la década de 1970, Australia, los Países Bajos y Alemania han dominado en los Juegos Olímpicos y la Copa del Mundo. El hockey sobre hierba femenino se jugó por primera vez en universidades y escuelas británicas. El primer club, las Molesey Ladies, fue fundado en 1887. Reconocimientos[editar] La primera asociación nacional fue la Irish Ladies Hockey Union en 1894, y aunque rechazada por la Asociación de Hockey, el hockey sobre hierba femenino ha crecido rápidamente en todo el mundo. Esto condujo a la Federación Internacional de la Asociación de Hockey Femenino (IFWHA) en 1927, aunque esto no incluía a muchos países europeos continentales donde las mujeres jugaban como asociaciones de hombres y estaban afiliados a la FIH. IFWHA celebraba conferencias cada tres años, y los torneos asociados eran las principales competiciones de la IFWHA. Estos torneos no fueron competitivos hasta 1975. A principios de la década de 1970, hubo 22 asociaciones con secciones de mujeres de la FIH y 36 asociaciones IFWHA. Las discusiones han condecido un libro de reglas común. La FIH introdujo torneos competitivos en 1974, obligando a IFWHA a aceptar el principio del hockey de campo competitivo en 1973. No fue hasta 1982 que las dos organizaciones se fusionaron, pero esto condujo a la introducción del hockey de campo femenino en los Juegos Olímpicos de 1980 donde, como en los hombres, los Países Bajos, Alemania y Australia siempre han sido fuertes. Argentina se ha convertido en un equipo a tener en cuenta desde 2000, ganando los campeonatos del mundo en 2002 y 2010 y medallas en los últimos tres Juegos Olímpicos. En los Estados Unidos, el hockey sobre hierba es jugado principalmente por las mujeres. Sin embargo, fuera de América del Norte, la participación es ahora bastante equilibrada entre hombres y mujeres. Por ejemplo, en Inglaterra, England Hockey informa que en 2008-09, había 2.488 equipos masculinos registrados, 1969 equipos femeninos, 1.042 equipos masculinos, 966 equipos femeninos y 274 equipos mixtos. [17] En 2006, la Asociación Irlandesa de Hockey informó que la división de género entre sus jugadores era de aproximadamente 65% femenina y 35% masculina. [18] En su censo de 2008, Hockey Australia reportó 40.534 jugadores masculinos de clubes y 41.542 mujeres. [19] Sin embargo, en los Estados Unidos de América, hay pocos clubes de hockey sobre hierba, la mayoría de los acuerdos de juego entre los equipos de secundaria o universitarios, que consisten casi en su totalidad en mujeres. La fuerza del hockey de campo universitario refleja el impacto del Título IX, que requería que las universidades financiaran los programas de juego de hombres y mujeres de una manera comparable. Las raíces del juego en la escuela pública de las niñas inglesas significan que el juego se asocia en el Reino Unido con mujeres activas o de rendimiento superior de clase media y alta. Por ejemplo, en la novela de George Orwell Nineteen Eighty-Four, el personaje principal Winston Smith no le gusta Julia, la mujer que llega a amar, debido a la atmósfera de campos de hockey y baños fríos y paseos comunitarios y la limpieza general que logró llevar consigo. [20] El juego de hockey sobre hierba también está muy presente en los Estados Unidos. Muchas escuelas secundarias y universidades en los Estados Unidos ofrecen deporte y en algunas áreas incluso se ofrece a los atletas jóvenes. Reconocimientos[editar] Se ha jugado principalmente en la costa este, especialmente en el medio del Atlántico en estados como Nueva Jersey, Nueva York, Pensilvania, Maryland y Virginia. Reconocimientos[editar] En los últimos años [¿cuándo?] sin embargo, se ha vuelto cada vez más presente en la costa oeste y en el medio oeste.

Reconocimientos[editar] Artículo principal del parque infantil: Campo de hockey en Diagrama de un campo de hockey La mayoría de las dimensiones de los campos de hockey se establecieron originalmente utilizando un gran número de medidas imperiales. Sin embargo, las medidas métricas son ahora las dimensiones oficiales establecidas por la Federación Internacional de Hockey (IHL) en las Reglas de Hockey. El campo es un campo rectangular de 91,4 m × 55 m (100,0 yd × 60,1 pies). En cada extremo hay una lente de meta (7 pies) de alto y 3,66 m (12 pies) de ancho, así como líneas a través del campo de 22,90 m (25 años) desde cada línea final (generalmente llamadas líneas de 23 metros o líneas de 25 yardas) y en el centro del campo. Un punto de 6 pulgadas (0,15 m), llamado punto de penalización o marca de carrera, se coloca con su centro a 6,40 m (7 años) del centro de cada objetivo. El círculo de disparo es de 15 m (16 años) desde la línea de base. Los goles de hockey sobre hierba se componen de dos postes consecutivos, unidos en la parte superior por un travesaño horizontal, con una red colocada para atrapar el balón a medida que pasa a través de los postes de la portería. Los postes de gol y el travesaño deben tener forma blanca y rectangular, y deben tener 2 pulgadas (51 mm) de ancho y 2 a 3 pulgadas (51 a 76 mm) de profundidad. Los goles de hockey sobre hierba también incluyen aparadores y un backboard, que se encuentran a 50 cm (20 pulgadas) del suelo. El borde trasero recorre el ancho completo de 3,66 m (12,0 pies) de la lente, mientras que los paneles laterales tienen 1,2 m (3 pies 11 s) de profundidad. [22] Jugando a la superficie Históricamente el juego desarrollado en el césped natural. A principios de la década de 1970, los campos de césped sintético comenzaron a utilizarse para el hockey, y con los primeros Juegos Olímpicos en esta superficie teniendo lugar en Montreal en 1976. Las canchas sintéticas son ahora obligatorias para todos los torneos internacionales y para la mayoría de las competiciones nacionales. Aunque el hockey todavía se juega en las canchas de hierba tradicionales a nivel local y en divisiones nacionales más pequeñas, ha sido reemplazado por superficies sintéticas en casi todas partes del mundo occidental. Hay tres tipos principales de superficie de hockey artificial:[23] [25] Sin relleno o a base de agua - fibras artificiales que están densamente empaquetadas para la estabilización, requiere riesgo o negro para evitar el desgaste en el escalón vestido o arena vestida - las fibras artificiales pueden ser menos densamente empaquetadas y la arena soporta las fibras para parte de la profundidad de la pila llena o llena de arena - fibras artificiales pueden ser más largas y Menos densamente embatado y la arena soporta fibras para el 100% de la profundidad de la pila Desde la década de 1970, el terreno basado en la arena se ha visto favorecido a medida que acelera en gran medida el juego. Sin embargo, en los últimos años, ha habido un aumento masivo en el número de césped artificial a base de agua. El césped sintético a base de agua permite que la bola se transfiera más rápido que en superficies a base de arena. Es esta característica la que la ha convertido en la superficie de elección para competiciones internacionales y nacionales. Las superficies a base de agua también son menos en la arena y reducir el nivel de lesiones sufridas por los jugadores cuando entran en contacto con la superficie. La FIH propone ahora [¿cuándo?] que las nuevas superficies son de una variedad híbrida que requieren menos riego. Esto se debe a los efectos ecológicos negativos de las altas necesidades de agua de los campos sintéticos a base de agua. También se dijo que la decisión de hacer que las superficies artificiales fuera obligatoria favorecía en gran medida a los países más ricos que estas nuevas ubicaciones. Reglas y juegos El juego se juega entre dos equipos de once, 10 jugadores de campo y un portero, se les permite estar en el campo a la vez. Los jugadores restantes pueden ser reemplazados en cualquier combinación. Hay un número ilimitado de veces que un equipo puede entrar y salir. Las sustituciones se permiten en cualquier momento del partido, con la excepción del premio y el final de una penalización; Dos excepciones a esta regla es por lesión o suspensión del portero defensivo, que no está permitido cuando juegas con un guardián en el campo, o un jugador puede salir del campo, pero tienes que esperar hasta que el insertado toque el balón para poner a alguien en. Los jugadores pueden jugar la pelota con el plano en el lado de la cara y con los bordes de la cabeza y el mango del palo de hockey de campo, excepto que, por razones de seguridad, la pelota no puede ser golpeada dura con una patada de borde de derecha, debido a la dificultad de controlar la altura y la dirección de la pelota de ese tiro. El lado plano siempre está en el lado natural para una persona diestra balanceando el palo a la pelota de derecha a izquierda. Los palos zurdos son raros, pero disponibles; sin embargo, son inútiles que las reglas prohíben su uso en un juego. Para golpear la pelota de izquierda a derecha, el jugador debe presentar el apartamento desde la cara del palo a la pelota invirtiendo la cabeza del palo, es decir, girando el mango a través de unos 180 grados (mientras que una patada inversa rotaría la cabeza del palo a través de unos 90 grados desde la posición con una derecha con la cara de la cabeza). Edge golpeando la pelota ha sufrido un período experimental de dos años, el doble de la longitud habitual de una prueba experimental y sigue siendo una cuestión de cierta controversia en el juego. Ric Charlesworth, el ex entrenador australiano, ha sido un fuerte crítico del uso sin restricciones del golpe de ventaja inversa. La derecha dura fue prohibida después de que se expresaron preocupaciones similares sobre la capacidad de los jugadores para dirigir la pelota con precisión, pero la patada inversa no parece ser más predecible y controlable que su contraparte. Este tipo de disparo ahora se conoce más comúnmente como el barrido de derecha donde la pelota es golpeada con el lado plano o natural del lado del palo y no el borde redondeado. Otras reglas incluyen; sin contacto pie a bola, sin uso de manos, sin obstrucción de otros jugadores, sin balanceo de espalda alta, sin piratería, y sin terceros. Si un jugador regatea la pelota y pierde el control y patea la pelota u otro jugador interfiere que el jugador no puede tomar el control seguir regateando. Las reglas no permiten que la persona que pateó el balón tomar la ventaja en la patada, por lo que la pelota se transmitirá automáticamente al equipo contrario. Por el contrario, si no se extrae ninguna ventaja de patear la pelota, el juego debe continuar. Jugadores Jugadores no obstruclen las posibilidades de que otro golpee la pelota de ninguna manera. No empujar / usar su cuerpo / palo para evitar el avance en el otro equipo. Penalti por esto es que el equipo contrario recibe la pelota y si el problema persiste, el jugador puede ser cardado. Mientras que un jugador toma un tiro libre o iniciar una esquina de la espalda swing su tiro puede no ser demasiado alto, ya que esto se considera peligroso. Por último, es posible que no haya tres jugadores tocando la pelota al mismo tiempo. Dos jugadores de equipos contrarios pueden luchar por la pelota, pero si otro jugador interfiere, se considera tercero y la pelota va automáticamente al equipo que sólo tiene un jugador involucrado en el tercero. El juego A generalmente consiste en dos períodos de 35 minutos y un intervalo de tiempo de medio minuto de 5 minutos. Otros períodos e intervalos pueden ser acordados por ambos equipos, excepto según lo especificado en el Reglamento para competiciones específicas. [27] Desde 2014, algunos partidos internacionales tienen cuatro cuartos de 15 minutos con un descanso de 2 minutos entre cada cuarto y un descanso de 15 minutos entre el cuarto y el tres. En los Juegos de la Commonwealth 2018 en la Costa de Oro en Brisbane, Australia, los juegos de hockey masculino y femenino estuvieron marcados por cuatro cuartos de 15 minutos. En diciembre de 2018, la IFH anunció cambios en las reglas que harían universales los trimestres de 15 minutos a partir de enero de 2019. England Hockey confirmó que si bien no se harían cambios en el partido nacional a mitad de temporada, las nuevas reglas se implementarían al comienzo de la temporada 2019-2020. Sin embargo, en julio de 2019, England Hockey anunció que los cuartos de 17,5 minutos sólo se implementarían en los juegos de élite de clubes nacionales. [28] El partido comienza con un pase de vuelta desde el centro-delantero generalmente a la mitad media de la mitad, el equipo contrario no puede tratar de abordar ese juego hasta que la pelota ha sido empujada hacia atrás. El equipo está formado por once jugadores, los jugadores suelen estar configurados de la siguiente manera: portero, de espalda izquierda, de fullback derecho, 3 semicampos y 4 delanteros que consisten en la banda izquierda, izquierda interna, derecha interna y derecha. [contradictorio] Estas posiciones pueden cambiar y adaptarse a lo largo del juego dependiendo del estilo ofensivo y defensivo de la oposición. Posiciones Un jardinero de Virginia Cavaliers pasando la pelota Cuando se discuten las posiciones de hockey, las nociones de fluidez son muy comunes. Cada equipo puede estar en el campo con un máximo de 11 jugadores y generalmente se organizará en delanteros, centrocampistas y jugadores defensivos (fullbacks) con jugadores moviéndose con frecuencia entre estas líneas con el Juego. Cada equipo también puede jugar con: - un portero con una camisa de diferentes colores y equipo de protección completa, incluyendo al menos sombreros, protectores de piernas y pateadores; Este jugador se conoce correctamente como portero; o - Sólo jardineros; ningún jugador tiene privilegios de portero o lleva una camisa de diferentes colores; ningún jugador puede usar atuendos para la cabeza con la excepción de una máscara facial al defender una esquina de penalización o un golpe. Formaciones Como el hockey tiene un estilo de juego muy dinámico, es difícil simplificar las posiciones a formaciones estáticas que son comunes en el fútbol de asociación. Aunque las posiciones se clasifican generalmente como fullback, halfback, midfielder/inside o attacking, es importante que los jugadores tengan una comprensión de cada posición en el campo. Por ejemplo, no es raro ver una media espalda superpuesta y terminar en cualquiera de las posiciones de ataque, con el centrocampista y los delanteros responsables del reajuste para llenar el espacio que dejaron atrás. El movimiento entre líneas como esta es particularmente común en todas las posiciones. Esta fluida cultura australiana [explicación adicional necesaria] del hockey ha sido responsable de desarrollar una tendencia internacional hacia los jugadores que ocupan espacios de campo que no han asignado posiciones. Aunque pueden tener espacios especiales en el campo ya que son más cómodos y eficientes como jugadores, son responsables de ocupar el espacio más cercano a ellos. Este enfoque fluido del hockey y el movimiento de los jugadores ha hecho que sea fácil para los equipos hacer la transición entre formaciones, por ejemplo: 3 en la parte posterior, 5 centrocampistas, 2 en la parte delantera y más. Porteros Porteros durante el partido Cuando el balón está dentro del círculo que están defendiendo y tienen su bastón en la mano, los porteros que usan equipo de protección completo pueden usar su palo, pies, pateadores o cualquier otra parte de su cuerpo para detener el balón o desviarlo en cualquier dirección, incluso sobre la línea trasera. Del mismo modo, a los jardineros se les permite usar sus palos. No se les permite usar sus pies y piernas para impulsar la pelota, detener la pelota o desviarla en cualquier dirección, incluso en la línea posterior. Sin embargo, ni los porteros ni los jugadores con privilegios de portero pueden conducirse de una manera peligrosa para otros jugadores aprovechando el equipo de protección que llevan. [5] Ni los porteros ni los jugadores con privilegios de portero pueden encontrarse en el balón, sin embargo, se les permite usar armas, manos y cualquier otra parte de su cuerpo para empujar el balón lejos. Mentir deliberadamente sobre el balón resultará en una patada penal, mientras que si un árbitro siente que un portero se ha acostado accidentalmente en el balón (por ejemplo, está atascado equipo de protección), se otorga una pena de esquina. La acción anterior sólo se permite como parte de una acción de ahorro de goles o para mover el balón lejos de la posibilidad de una acción de gol anotador por los oponentes. No permite que un portero o un jugador con privilegios de portero obliguen a impulsar el balón con sus brazos, manos o cuerpo para que viaje una larga distancia cuando el balón esté fuera del círculo que está defendiendo, porteros o jugadores con portero sólo se les permite jugar la pelota con su palo. Además, un portero, o un jugador con privilegios de portero que lleva un casco, no debe participar en el juego fuera del área de 23m que defiende, excepto cuando recibe un tiro de penalización. Un portero debe usar un arnés portero en todo momento, excepto cuando se dispara. Juego general Para los propósitos de las reglas, todos los jugadores del equipo en posesión de la pelota son atacantes, y los del equipo sin la pelota son defensores, pero a lo largo del juego jugado, siempre estás defendiendo tu objetivo y atacando el gol opuesto. [30] Hit sideline en un partido Standard Athletic Club vs British School of Paris (1996) El partido es oficiado por dos árbitros de campo. Tradicionalmente, cada árbitro generalmente controla la mitad del campo, aproximadamente diagonalmente dividido. Estos árbitros son a menudo asistidos por un banco técnico que incluye un cronometrador y un guardián de registros. Antes del comienzo del juego, se lanza una moneda y el capitán ganador puede elegir un final inicial o si tiene que empezar con la pelota. Desde 2017, el juego consta de cuatro períodos de 15 minutos con un descanso de 2 minutos después de cada período, y un intermedio de 15 minutos antes de cambiar al final. Al principio de cada período, así como después del gol anotado, el juego comienza con un pase desde el centro del campo. Todos los jugadores deben comenzar en su medio defensivo (con la excepción del jugador que hace el pase), pero la pelota se puede jugar en cualquier dirección a lo largo del suelo. Cada equipo comienza con el balón en una mitad, y el equipo que concedió el gol tiene posesión para la reanudación. Los equipos intercambian equipos en el medio tiempo. Los jugadores de campo sólo pueden jugar la pelota con la cara del palo. Si se utiliza la parte posterior del palo, es un penalti y el otro equipo recuperará la pelota. El ataque está permitido siempre y cuando el tackler no entre en contacto con el atacante o el palo de la otra persona antes de jugar la pelota (contacto después del tackle también puede ser penalizado si el tackle fue hecho desde una posición donde el contacto era inevitable). Además, el jugador con la pelota no puede usar deliberadamente su cuerpo para empujar a un defensor fuera de la carretera. Los jugadores de campo no pueden jugar la pelota con los pies, pero si la pelota golpea accidentalmente los pies, y el jugador no se beneficia del contacto, entonces el contacto no es penalizado. Aunque hubo un cambio en la redacción de esta regla a partir del 1 de enero de 2007, la declaración actual de los árbitros de la FIH ordena a los árbitros que no cambien la forma en que interpretan esta regla. [31] La obstrucción ocurre típicamente en tres - cuando un defensor se encuentra entre el jugador con posesión y la pelota para evitar que ataque; Cuando el palo de un defensor entre el palo del atacante y la pelota o entra en contacto con el palo o el cuerpo del atacante; y también al bloquear el intento de la oposición de atacar a un compañero de equipo con (llamada obstrucción de terceros). Cuando la pelota pasa completamente por encima de la línea de meta (en la línea de touch todavía está en), volvió a jugar con un touchdown, tomado por un miembro del equipo cuyos jugadores no fueron los últimos en tocar la pelota antes de cruzar la línea de contacto. La pelota debe colocarse en la línea de contacto, con el disparo tomado lo más cerca posible de donde la pelota salió del juego. Si cruza la línea de fondo después de ser golpeado por última vez por un delantero, se otorga un disparo de 16 años. También se otorga una patada de 15 m por delitos cometidos por el bando atacante a menos de 15 metros del final del lanzamiento que están atacando. Set plays Set plays se utilizan a menudo para situaciones específicas como un penal o un tiro libre. Por ejemplo, muchos equipos tienen variaciones de la esquina de penaltiis que pueden usar para vencer al equipo defensivo. El entrenador puede tener juegos que envían el balón entre dos defensores y permite al jugador atacar el gol del equipo contrario. No hay jugadas de set a menos que tu equipo las tenga. Los movimientos Free Hits Free se otorgan cuando se cometen delitos fuera de los círculos de puntuación (el término tiro libre es el uso estándar, pero la pelota no necesita ser tocada). La pelota puede ser golpeada, empujada o levantada en cualquier dirección por el equipo ofendido. La pelota se puede levantar de un tiro libre, pero no golpeando, tienes que pasar a través o scoop para levantar un tiro libre. (En versiones anteriores de las reglas, se permitían disparos en el área fuera del círculo abierto, pero estaba prohibido levantar una dirección con un tiro libre). Los oponentes deben moverse a 5 m (5,5 años) de la pelota cuando se otorga un tiro libre. Un tiro libre debe ser sacado del lugar de la infracción por la que fue otorgado y la pelota debe estar estacionaria cuando se toma el tiro libre. Como se mencionó anteriormente, se otorga un disparo de 15 m si un jugador atacante comete una falta hacia el frente de esa línea, o si la pelota pasa por encima de la línea posterior de un atacante. Estos tiros libres se toman en línea con el lugar donde se cometió la falta (tomando una línea paralela a la línea de contacto entre el lugar donde se cometió la infracción, o la pelota es sacada del juego). Cuando se otorga un tiro libre ofensivo a menos de 5 metros del círculo, todos, incluida la persona que recibe el penalti, deben estar a cinco metros del círculo y todos, excepto la persona que recibe el tiro libre, deben estar a cinco metros de la pelota. Al recibir un tiro libre ofensivo, la pelota no puede ser golpeada directamente en el círculo si se encuentra en su zona de ataque de 23 metros (zona de 25 yardas). Debe viajar 5 metros antes de entrar en 2009 modificaciones experimentales En febrero de 2009, la IFH introdujo, como una experiencia obligatoria para la competencia internacional, una versión actualizada de la regla de free-hit. Los cambios permiten que un jugador que toma un tiro libre se pase la pelota a sí mismo. Es importante destacar que esto no es una situación de juego en, pero el ojo no entrenado puede parecer. El jugador debe jugar la pelota todo dos mociones separadas, antes de proceder como si se trata de una situación de juego. Pueden levantar una pelota aérea o aérea inmediatamente como una segunda acción, o cualquier otro movimiento permitido por las reglas del hockey sobre hierba. A nivel de la escuela secundaria, esto se llama un auto-pass y fue adoptado en Pensilvania en 2010 como una técnica legal para poner la pelota en la línea. Además, todos los jugadores (ambos equipos) deben estar al menos a 5 m de distancia de cualquier tiro libre otorgado al ataque en la zona de 23m. La pelota no puede moverse directamente en el círculo de un tiro libre en ataque en el área de 23m sin ser tocado primero por otro jugador o ser regateado al menos 5m por un jugador haciendo un auto-pase. Estas reglas experimentales se aplican a todas las situaciones de tiro libre, incluidos los tiros táctiles y de esquina. Las asociaciones nacionales también pueden optar por introducir estas normas para sus competiciones nacionales. Esquina larga Un tiro libre desde la línea de 23 metros - llamada esquina larga - se otorga al equipo atacante si el balón pasa por encima de la línea trasera después de ser tocado por última vez por un defensor, siempre que no juegue deliberadamente en la línea trasera, en cuyo caso se otorga un penal. Este tiro libre es jugado por el equipo atacante desde un lugar en la línea de 23 metros, en línea con el lugar donde la pelota salió del juego. Se aplican todos los parámetros de un gol por tiro libre ofensivo en el cuarto ofensivo de la superficie de juego. Esquina de penalización La esquina se otorga: Un grupo de cinco defensores, incluido el portero, se prepara en la línea de fondo para un short corner, pero un delito cometido por un defensor en el círculo que no impide la puntuación probable de un gol; por una ofensa intencional en el círculo por un defensor contra un oponente que no tiene posesión de la pelota o la capacidad de jugar la pelota; por un delito intencional cometido por un defensor fuera del círculo, pero en la zona de 23 metros está defendiendo; por jugar intencionalmente la pelota sobre la línea trasera por un defensor; Cuando la pelota se aloja en la ropa o el equipo de un jugador mientras está en el círculo, se defiende. Los giros cortos comienzan con cinco defensores (generalmente el portero) colocados detrás de la línea trasera y el balón colocado al menos a 10 yardas del poste de la portería más cercana. [32] Todos los demás jugadores en el equipo acusado deben estar más allá de la línea central, que no está en su propia mitad del campo, hasta que la pelota está en juego. Los jugadores atacantes comienzan el juego de pie fuera del círculo de puntuación, con la excepción de un delantero que comienza la esquina jugando la pelota 10m a cada lado de la meta (el círculo tiene un radio de 14,63 m). Este jugador pone la pelota en juego empujando o golpeando la pelota a otros atacantes fuera del círculo; la pelota debe pasar fuera del círculo y luego volver a colocarse en el círculo antes de que los atacantes puedan disparar a la portería desde la cual se puede marcar un gol. Las normas de la FIH no prohíben a la portería antes de que la pelota salga del círculo después de ser insertado, no se prohíbe más que un disparo fuera del círculo, pero un gol no se puede marcar en absoluto si la pelota no está fuera del círculo y no se puede anotar desde un disparo desde fuera del círculo si no es otra vez jugado por un jugador atacante antes de que entre en el gol. Por razones de seguridad, el primer disparo desde un penal no debe superar los 460 m de altura (la altura del backboard de la portería) hasta el punto en que cruza la línea de gol si se golpea. Sin embargo, si se considera que la pelota está por debajo de la altura del tablero trasero, la pelota puede ser desviada por encima de esa altura por otro jugador (defensor o atacante), siempre que esta desviación no conduzca al peligro. Tenga en cuenta que el disparo Bofetada (un movimiento de barrido hacia la pelota, donde el palo se mantiene en o cerca del suelo al golpear la pelota) se clasifica como un disparo, y por lo tanto el primer disparo a la portería debe estar por debajo de la altura del backboard para este tipo de disparo también. Si el primer disparo en la portería en una situación de esquina corta es un empujón, un movimiento o una primicia, especialmente el disparo de arrastre (que se ha vuelto popular para los estándares de la liga internacional y nacional), el tiro puede elavarse por encima de la altura del backboard, siempre y cuando el disparo no se considere peligroso para un oponente. Esta forma de disparo fue desarrollada porque no es la altura limitada de la misma manera que el primer disparo en la portería y los jugadores con buena técnica son capaces de deslizarse con tanta potencia como muchos otros pueden golpear una pelota. Artículo principal de golpe de penalti: Patada de penalti Se otorga una patada de penalti cuando un defensor comete una falta en el círculo (accidental o de otro tipo) que impide un gol probable o comete una falta deliberada en el círculo o si los defensores corren repetidamente desde la línea de fondo demasiado temprano en un penal. El penalti es realizado por un solo delantero en el círculo, contra el portero, desde un lugar a 6,4 metros de la portería. El balón es jugado sólo una vez en la portería por el delantero con un empujón, un empujón o un tiro de cuchara. Si se guarda el disparo, el juego se reinicia con un disparo de 15 m a los defensores. Cuando se marca un gol, el juego se reinicia de la manera normal. Juego peligroso y bolas elevadas De acuerdo con las reglas del hockey 2015[33] emitidas por la FIH, sólo hay dos criterios para una pelota peligrosamente jugada. La primera es una acción evasiva legítima por parte de un oponente (lo que constituye una acción evasiva legítima es un árbitro). El segundo es específico de la regla con respecto a una tanda de penaltiis, es es generalmente, si aplicado a lo largo del partido y en todas las partes del campo: es que una pelota elevada por encima de la altura de la rodilla y a un oponente que está a menos de 5 m de la pelota es ciertamente peligroso. La velocidad de la pelota no se menciona en las reglas con respecto a una pelota peligrosamente jugado. Una pelota que golpaea a un jugador por encima de la rodilla a veces no puede ser queda a discreción del árbitro. Un tackle de jab, por ejemplo, podría levantar accidentalmente la pelota por encima de la altura de la rodilla en un oponente a corta distancia, pero a una velocidad tan baja como para no ser, en opinión del árbitro, juego peligroso. Del mismo modo, un disparo de alta velocidad a muy corta distancia en un oponente, pero por debajo de la altura de la rodilla, podría considerarse un juego peligroso o imprudente en la opinión del árbitro, especialmente cuando hay alternativas más seguras abiertas al atacante de la pelota. Una pelota que ha sido elevada para que caiga entre los oponentes cercanos puede ser considerada potencialmente peligrosa y el juego puede ser detenido por esa razón. Una bola elevada que cae a un jugador en el espacio abierto puede ser potencialmente peligrosa por las acciones de un oponente dentro de 5 m del receptor antes de que la pelota ha sido controlada en el suelo - una regla que a menudo se aplica sólo libremente; la distancia permitida es a menudo sólo lo que podría describirse como una distancia de juego, de 2 a 3 m, y los oponentes tienden a ser permitidos para cerrar la pelota tan pronto como el receptor juega: estas variaciones no oficiales a menudo se basan en la percepción del árbitro de la habilidad de los jugadores, es decir, en el nivel de juego, con el fin de mantener el flujo de juego, , que los árbitros estén generalmente dentro de las normas e informes encargados de hacerlo, no penalizando cuando no es necesario hacerlo; también es un asunto a discreción del árbitro. El término bola caída es importante en lo que se puede llamar delitos de invasión. Generalmente se considera una ofensa invadir un oponente que recibe una pelota elevada que se ha elevado por encima de la altura de la cabeza (aunque la altura no se especifica en la regla) y cae. Así, por ejemplo, un disparo elevado hacia la meta que siempre está subiendo a medida que cruza la línea de gol (o habría estado subiendo a medida que cruzaba la línea de gol) puede ser seguido legítimamente por uno de los equipos atacantes que buscan un rebote. En general, incluso el juego potencialmente peligroso no es penalizado si un oponente no se ve desfavorecido por él o, obviamente, no está herido por él por lo que no puede continuar. Una sanción personal, es decir, una advertencia o suspensión, en lugar de una penalización del equipo, como una pelota libre o un penal, puede ser (muchos dirán que debe ser o incluso debe ser, pero de nuevo es a discreción del árbitro) emitida al culpable después de que una ventaja autorizada por el árbitro se ha jugado en cualquier situación donde se ha producido un delito ha tenido lugar, incluido el juego peligroso (pero una vez que la ventaja se ha concedido al árbitro, entonces no puede recordar el y otorgar una penalización por equipo). No es una ofensa levantar la pelota sobre el palo de un oponente (o cuerpo en el suelo), siempre que se haga con la seguridad del oponente y no peligrosamente. Por ejemplo, un delantero experto puede levantar la pelota sobre un palo de defensores o un cuerpo mentiroso y pasar delante de ellos, pero si el atacante levanta la pelota o el cuerpo del defensor, esto casi con toda seguridad se consideraría peligroso. No está en contra de las reglas para rebotar la pelota en el palo e incluso correr con ella mientras lo hace, siempre y cuando no conduce a un conflicto potencialmente peligroso con un oponente tratando de hacer un tackle. Por ejemplo, dos jugadores que intentan jugar a la pelota en el aire al mismo tiempo, probablemente se considerarían una situación peligrosa y es probable que el jugador que primero puso la pelota o que estaba tan llevando sería penalizado. Las peligrosas reglas de juego también se aplican al uso del palo a medida que se acerca a la pelota, por lo que es un golpe (reemplazando lo que una vez fue llamado la regla palo, que una vez prohibió la elevación de cualquier parte del palo sobre el hombro durante cualquier juego. Esta última restricción ha sido eliminada, pero el palo todavía no debe ser utilizado de una manera que pone en peligro a un oponente) o al intentar atacar, (fallas relacionadas con el disparo, obstrucción y obstrucción). El uso del palo para golpear a un oponente generalmente será tratado con mucho más duremente por los árbitros que los delitos como la suciedad, obstrucción y obstrucción con el cuerpo, aunque estos también se tratan con firmeza, especialmente cuando esas faltas son intencionales: hockey de campo es un juego sin contacto. Los jugadores no pueden jugar o intentar jugar pelota por encima de sus hombros a menos que intenten salvar un tiro que podría entrar en la portería, en cuyo caso se les permite detener el balón o desviarlo de forma segura. Un golpe, como en un tiro, a un tiro alto en la portería (o incluso amplia de la portería) probablemente se considerará un juego peligroso si a los oponentes dentro de 5 m y tal golpe sería contra la regla en estas circunstancias de todos modos. Dentro de la Liga Nacional Inglesa, ahora es una acción legal para tomar una pelota por encima de la altura del hombro si se completa usando una acción controlada. Advertencias y suspensiones La tarjeta verde de las tarjetas de penalización (advertencia con suspensión de 2 min) tarjeta amarilla (suspensión de 5 / 10 minutos dependiendo de la intensidad de la falta) tarjeta roja (suspensión permanente) Hockey utiliza un sistema de tarjeta de penalización de tres niveles de advertencias y suspensiones: Un jugador de Penn State recibe una tarjeta verde. Al recibir una tarjeta verde, el jugador puede tener que salir del campo durante dos minutos, de acuerdo con las regulaciones nacionales, aunque según las normas internacionales, el jugador debe abandonar el campo durante dos minutos, pero cualquier otra infracción dará lugar a una tarjeta amarilla o roja. Una tarjeta amarilla es una suspensión oficial similar a la superficie de hockey sobre hielo. La duración es decidida por el árbitro emisor de la tarjeta y el jugador debe ir a un área predefinida del campo elegido por los árbitros, o por la asociación local / estado / nacional de ese país; en este caso en general, estará en el libro de reglas donde este jugador debe ir, al principio del partido. La mayoría de los árbitros optarán por un mínimo de cinco minutos Sustitución; El retraso máximo queda a discreción del árbitro, dependiendo de la gravedad del delito; por ejemplo, el segundo amarillo para el mismo jugador o el primero para el peligro se puede dar diez minutos. (En algunos modos, incluidos los interiores, se aplican períodos de suspensión más cortos, dependiendo de las normas locales.) Sin embargo, es posible enviar a un jugador fuera por el resto del partido si el tiempo de penalización es más largo que el tiempo restante en el partido. Tres amarillos corren el riesgo de una tarjeta roja, y un sustituto servirá todo el tiempo impuesto por los funcionarios. De acuerdo con las reglas nacionales, si un entrenador es despedido, un jugador puede tener que salir del campo también para el momento en que el entrenador es enviado. Una tarjeta roja, como en el fútbol de asociación, es una exclusión permanente del resto del juego, sin sustitución, y por lo general resulta en que el jugador sea prohibido por un cierto período de tiempo o el número de partidos (esto se rige por las condiciones de juego locales, en lugar de las reglas del hockey de campo). El jugador también debe abandonar el campo y sus alrededores. Si un entrenador es despedido, de acuerdo con las reglas locales, un jugador puede tener que abandonar el campo para la duración restante del juego. Además de sus colores, las tarjetas de penalización de hockey sobre hierba a menudo se forman de manera diferente, por lo que pueden ser fácilmente reconocidas. Las tarjetas verdes son normalmente triangulares, tarjetas amarillas rectangulares y tarjetas rojas circulares. A diferencia del fútbol, un jugador puede recibir más de una tarjeta verde o amarilla. Sin embargo, no pueden recibir la misma tarjeta por la misma infracción (por ejemplo, dos amarillos para el juego peligroso), y la segunda siempre debe ser una carta más grave. En el caso de una segunda tarjeta amarilla por una violación diferente de las reglas (por ejemplo, un amarillo para el tie deliberado, y un segundo más tarde en el juego para el juego peligroso), la suspensión temporal debe ser considerablemente más larga que la primera. Sin embargo, las condiciones de juego locales pueden requerir que las cartas se otorguen solo gradualmente y no permitan una segunda recompensa. Los árbitros, si el tiro libre hubiera estado en la zona de ataque de 23 m, pueden actualizar el tiro libre a un penal por disidencia u otra mala conducta después de que el tiro libre ha sido otorgado. Puntuación El objetivo de los equipos es jugar la pelota en su círculo de ataque y, a partir de ahí, golpear, empujar o deslizar el balón en la portería, anotando un gol. El equipo con más goles después de 60 minutos gana el juego. El tiempo de juego se puede acortar, especialmente cuando los jugadores más jóvenes están involucrados, o para ciertos torneos. Si el juego se juega en un reloj de cuenta regresiva, como hockey sobre hielo, gol sólo puede contar si el balón cruza la línea de gol por completo y en la portería antes de que expire el tiempo, no cuando la pelota deja el palo en el acto de disparar. Artículo principal: Tiros a portería (hockey sobre hierba) En muchas competiciones (como la competición regular de clubes o partidos de billar en torneos internacionales de la FIH como Juegos Olímpicos o la Copa del Mundo), un resultado del sorteo es y la clasificación general de la competición se ajusta en consecuencia. Desde marzo de 2013, la ficha a seguir, la fecha del desempate, las REGLAS oficiales en los torneos de la FIH requieren que no tengas más tiempo extra y voyas directamente a una tanda de penaltiis cuando un partido de clasificación termine en empate. [34] Sin embargo, muchas asociaciones siguen el procedimiento anterior que consiste en dos períodos de tiempo extra de 7,5 minutos de gol de oro durante los cuales el juego termina tan pronto como un equipo anota. Procedimiento para modificar las normas La FIH ha implementado un ciclo de reglas de dos años con la edición 2007-2008 de las normas, con la intención de que las normas se revisen bienalmente. El reglamento de 2009 fue lanzado oficialmente a principios de marzo de 2009 (al 1 de mayo de 2009), pero la IFH publicó los principales cambios en febrero. El libro de reglas actual entra en vigor a partir del 1 de enero de 2019. La IFH ha adoptado una política de inclusión de cambios importantes en las normas como experimentos obligatorios, lo que demuestra que deben jugarse internacionalmente, pero que se tratan como experimentales y que se reavisarán antes de que se publique y modifique el próximo reglamento, se aprueben como normas permanentes o se eliminen. Reglas locales Un jugador de hockey de campo de una escuela secundaria estadounidense con gafas y un protector bucal A veces hay variaciones menores en las reglas, de la competencia a la competencia; por ejemplo, la duración de los partidos suele variar para competiciones junior o carnavales. Diferentes asociaciones nacionales también tienen reglas ligeramente diferentes sobre el equipamiento de los jugadores. La nueva Euro Hockey League y los Juegos Olímpicos han hecho cambios importantes en las reglas para ayudar a los espectadores, como dividir el juego en cuatro cuartos, y tratar de mejorar el comportamiento de los jugadores, como una suspensión de dos minutos para las tarjetas verdes, este último también se utilizó en la Copa del Mundo de 2010 y los Juegos Olímpicos de 2016. En los Estados Unidos, la NCAA tiene sus propias reglas para las competiciones inter-universitarias; las asociaciones de la escuela secundaria juegan de la misma manera con diferentes reglas, generalmente usando reglas publicadas por la Federación Nacional de Asociaciones Estatales de Escuelas Secundarias (NFHS). Este artículo asume las reglas de la IFH a menos que se indique lo contrario. USA Field Hockey produce un resumen anual de las diferencias. En los Estados Unidos, los juegos de la escuela secundaria consisten en cuatro períodos de 12 minutos, mientras que el nivel de la escuela secundaria consta de dos períodos de 30 minutos. Muchas escuelas privadas de LOS EE. UU. juegan turnos de 12 minutos, y algunas han adoptado REGLAS FIH en lugar de reglas NFHS. Los jugadores deben usar protectores bucales y espinilleras para poder jugar el juego. Además, hay una nueva regla que requiere el uso de ciertos tipos de palos. En los últimos años, las reglas de la NFHS se han acercado a la FIH, pero en 2011 se introdujo una nueva regla que requiere gafas para la temporada de otoño de 2011. Más detalles de la regla NFHS que requiere gafas de protección para estudiar que a partir del 1 de enero de 2019, todos los protección debe estar permanentemente etiquetada con el estándar actual ASTM 2713 para hockey sobre hierba. Las gafas de metal estilo jala favorecidas por lacrosse de la escuela secundaria estadounidense y permitidas en el hockey de campo de la escuela secundaria están prohibidas bajo las reglas de la FIH. [37] Field Hockey Stick Equipment Main Article: Field Hockey Stick Name the parts of the stick Each player lleva un stick que normalmente mide entre 80 y 95 cm (31-38); palos más cortos o más largos están disponibles. Los palos eran tradicionalmente de madera, pero ahora a menudo también se hacen con fibra de vidrio, kevlar o compuestos de fibra de carbono. El metal está prohibido en los palos de hockey de campo debido al riesgo de lesiones en el borde afilado si el palo se rompe. El palo tiene un mango redondeado, tiene un gancho en forma de J en la parte inferior, y se aplana en el lado izquierdo (cuando se mira hacia abajo el mango con el gancho mirando hacia arriba). Todos los palos deben ser diestros; personas zurdas están prohibidas. Tradicionalmente había una ligera curva (normalmente llamada arco, o rastrillo) desde la parte superior hasta la parte inferior del lado de la cara del palo y otra en el borde del talón hacia la parte superior de la manija (generalmente hecha de acuerdo con el ángulo en que se insertó la parte del mango en el empalme de la parte superior del palo), lo que ayudó a colocar la cabeza del palo en relación con la pelota e hizo que la bola golpeará más fácil y más preciso. El gancho en la parte inferior del palo fue sólo recientemente la curva apretada (estilo indio) que tenemos hoy en día. Los viejos palos Inglés tenían un giro más largo, lo que hace que sea muy difícil utilizar el palo en el revés. Por esta razón, los jugadores ahora usan palos curvos apretados. El mango es aproximadamente el tercio superior del palo. Está envuelto en un mango similar al utilizado en la raqueta de tenis. El mango puede estar hecho de una variedad de materiales, incluyendo cuero de buff, que mejora el agarre en mojado y le da al palo un toque más suave y un peso diferente envuelto en un mango preexistente. Recientemente se descubrió que el aumento de la profundidad del arco de la cara hacía más fácil obtener altas velocidades de la dragflick y hacía que correr fuera más fácil de ejecutar. Inicialmente, después de la introducción de esta característica, el Consejo de Reglas de Hockey impuso un límite de 50 mm en la profundidad máxima del arco a lo largo de toda la longitud del palo, pero la experiencia mostró rápidamente que esto era excesivo. Las nuevas reglas ahora limitan esta curva a menos de 25 mm para limitar la potencia con la que se puede mover la bola. Hockey de campo Una pelota de hockey sobre hierba con una pelota de hockey de campo estándar de 5 francos es bolas esféricas duras, hechas de plástico sólido (a veces en un núcleo de corcho), y son generalmente blandas, aunque pueden ser de cualquier color siempre y cuando contrasten con la superficie de juego. Las bolas tienen un diámetro de 71,3-74,8 mm (2,81-2,94 pulgadas) y una masa de 156-163 g (5,5-5,7 oz). La pelota a menudo está cubierta con hendiduras para reducir la hidrofiliación que puede causar una velocidad de bola inconsistente en mojado húmedo Un conjunto de pelotas de hockey de campo y un puck de hockey con ruedas Goaltender Equipment Un portero hace una parada de guante. El equipo usado aquí es un equipo típico para un portero de hockey de campo. El reglamento de 2007 vio cambios importantes en los porteros. Un portero totalmente equipado debe usar un casco, protectores de piernas y pateadores, y como todos los jugadores, deben usar un palo. Los porteros pueden usar el palo de un jardinero o un palo de portero especializado siempre que siempre el palo sea de dimensiones legales. Por lo general, los porteros de hockey de campo también usan muchos equipos de protección adicionales, incluyendo protectores de pecho, pantalones cortos acolchados, protectores de manos fuertemente acolchados, protectores de ingles, protectores de cuello y protectores de brazos. Un portero no puede cruzar la línea de 23m, la única excepción es si el portero tiene que tomar un tiro de penalización en el otro extremo del campo cuando se detiene el reloj. El portero también puede quitarse el casco para esta acción. Mientras que a los porteros se les permite usar sus pies y manos para limpiar el balón, como los jardineros, sólo pueden usar el único lado de su palo. El abordaje de dispositivos está permitido siempre y cuando sea con la intención de despejar la pelota, no destinado a un jugador. Ahora es incluso posible que los equipos tengan un tipo de once jugadores de outfield y ningún portero en absoluto. Ningún jugador puede usar un casco u otro equipo de portero, ningún jugador será capaz de jugar la pelota con otra parte del cuerpo sólo con su palo. Esto se puede utilizar para ofrecer una ventaja táctica, por ejemplo, si un equipo está rezagado con sólo un corto período de tiempo para jugar, o para permitir que el juego comience si no hay ningún portero o kit disponible. Tácticas La táctica básica en el hockey de campo, como en el fútbol de asociación y muchos otros juegos de equipo, es cada vez más numerosa que el oponente en un área particular del campo en algún momento en el tiempo. Cuando está en posesión de la pelota, esta superioridad numérica temporal se puede utilizar para pasar la pelota alrededor de los oponentes de modo que no puedan hacer un tackle porque no pueden estar dentro del alcance de la pelota y utilizar más de esa ventaja numérica para ahorrar tiempo y crear un espacio claro para hacer disparos en la meta del oponente. Cuando no está en posesión de la superioridad numérica de la pelota se utiliza para aislar y canalizar a un oponente en posesión y marcar todas las opciones de paso con el fin de intercepción o un tackle se puede hacer para ganar la posesión. Los jugadores muy hábiles a veces pueden obtener lo mejor de más de un oponente y mantener la pelota y lograr pasar o disparar, pero esto tiene a usar más energía que el pasaje rápido temprano. Cada jugador tiene un papel basado en su relación con la pelota si el equipo se comunica a lo largo del juego. Habrá jugadores en la pelota (ofensivamente - portadores de pelota; defensivamente - presión, jugadores de apoyo y jugadores de movimiento. Los principales métodos por los cuales la pelota es movida alrededor del campo por los jugadores son pasar b) empujar la pelota y correr con ella controlada hacia el frente o a la derecha del cuerpo y c) regatear; donde el jugador controla la pelota con el palo y se mueve en diferentes direcciones con él para escapar de sus oponentes. Para hacer un pase, la pelota puede ser propulsada con un empujón, donde el jugador utiliza sus muñecas para empujar la cabeza del palo a través de la pelota mientras la cabeza del palo está en contacto con ella; el flick o scoop similar al empuje, pero con un brazo y una pierna adicionales y acciones de rotación para levantar la pelota del suelo; y el golpe, donde se toma un colúmbo de bola y el contacto con ella a menudo se hace con gran fuerza, haciendo que la pelota sea propulsada a velocidades superiores a 70 mph (110 km/h). Con el fin de producir un disparo potente, por lo general para viajar largas distancias o disparar a la portería, el palo se eleva más alto y gira con la máxima potencia a la pelota, un disparo a veces conocido como el lector. Los tackles se hacen colocando el palo en el camino de la pelota o jugando la cabeza del palo o el árbol directamente en la pelota. Para aumentar la eficiencia del tackle, los jugadores a menudo colocan todo el palo cerca del suelo horizontalmente, que es una barrera más amplia. Para evitar el tackle, el portador de la pelota le pasará la pelota a un compañero de equipo usando uno de los tiros de empuje, flick, o golpe, o intentar maniobrar o deslizar la pelota alrededor del tackle, tratando de engañar al tackleador. En los últimos años, el penal ha ganado importancia como una oportunidad para marcar

