



Asociación Paranaense de Hockey sobre Césped

Fundada en 1.983

REGLAMENTO DE JUECES DE MESA

Art. 1-ATRIBUCIONES El juez de mesa es la segunda autoridad del partido y colaborador directo de los árbitros. Ante cualquier situación que genere duda y/o falta de imparcialidad los jueces de mesa deben solicitar a los árbitros su intervención para definir la actitud a seguir. El juez de mesa debe mantener la postura y el comportamiento, evitar festejos, por una cuestión de respeto a su par en la mesa de control, y de esta manera también poder hacer respetar su autoridad ante el resto de los presentes en la mesa de control y los bancos de suplentes. JURISDICCIÓN Su jurisdicción es el espacio físico comprendido dentro del cerco perimetral del campo de juego. Cualquier hecho o incidente que a su juicio salga de lo normal, debe comunicárselo a los árbitros para que estos actúen en consecuencia y debe quedar asentado en un informe correspondiente al partido y elevado a la APH, aparte de la planilla oficial, ya sea en su ámbito de jurisdicción o fuera del campo de juego.

Art. 2 -OBLIGATORIEDAD Será de carácter obligatorio su presencia en los partidos de Sub 12 a Primera en todos los Torneos Oficiales. Por lo tanto es obligación de cada club – local y visitante – presentar un Juez de Mesa,

Art. 3 – HABILITADOS Están habilitados para ejercer la función de Juez de Mesa todo mayor de dieciocho (18) años con carnet habilitante emitido por la APH, habiendo completado el curso que determine la APH. El Juez de Mesa deberá asentar en la planilla oficial sus datos; Apellido y Nombre.

JUGADORES HABILITADOS Los jugadores que cumplieren con los requisitos de habilitados. Podrán actuar, no solamente para su club, sino para cualquier otra afiliada.

Art. 4 -INHABILITADOS No podrán ejercer la función los miembros del Consejo Directivo, Fiscalización, Tribunal de Disciplina de la APH e integrantes de la Sub Comisión de árbitros.

Art. 5 -AUSENCIAS Al inicio del partido deben estar presentes ambos Jueces de Mesa – del equipo local y del visitante - , debiendo informarse las ausencias. Sanciones por Ausencias 1ª Llamado de Atención 2ª Amonestación 3ª Apercibimiento por escrito a la institución 4ª Multa equivalente a un fichaje de Damas Mayores y así sucesivamente ante la reiteración de la falta.

Art. 6 -MESA DE CONTROL Y CARNETS: Carnets Deberá controlar los carnets de todos los jugadores como medio de acreditación. De faltar alguno deberá solicitar Documento de Identidad.

Jugadores sin carnets En caso de faltar Carnet y DNI el jugador no podrá ingresar al campo de juego. Tanto el Juez de Mesa como los Árbitros NO podrán autorizar a ningún jugador sin acreditación para disputar el encuentro. Su participación sin la acreditación correspondiente se considerará inclusión indebida. Los carnets de los jugadores participantes deberán estar en la Mesa de Control hasta la finalización del partido. De no estar el carnet la acreditación con el DNI deberá estar asentada en observaciones antes del inicio del partido. En caso de que a uno o más jugadores se les saque tarjeta roja, el árbitro deberá pedir el carnet a la mesa de control, verificar los datos y dejar asentado en observaciones de la planilla de papel en el caso que este no funcionara por alguna razón debidamente fundamentada, que a “a requerimiento del árbitro, se presentó el carnet del jugador expulsado, o en su defecto DNI” siempre que figure anteriormente que estaba habilitado para jugar con el Documento Nacional de Identidad en esa ocasión. Ningún jugador podrá acreditarse con el DNI más de dos partidos debiendo presentar el inicio del trámite de reimpresión y/o renovación de carnetante la APH correspondiente.

Art. 7 -HORARIOS Los Jueces de Mesa son los responsables de que se cumplan los tiempos de inicio y finalización del partido no obstante los árbitros tienen la potestad, ante diferencias en el cronometraje, de adicionar o no tiempo de juego.

Art. 8 -HABILITADOS A PERMANECER DENTRO DEL ÁREA DE LA MESA DE CONTROL. Solamente pueden permanecer dentro del perímetro: -Jueces de Mesa -Jugadores sancionados con tarjeta verde y/ o amarilla -Veedor del partido -Veedor de árbitros -Árbitro de reserva.

Art. 9 -BANCO DE SUPLENTE Solamente pueden permanecer: -Nueve (9) jugadores de -Director Técnico -Ayudante DT -Preparador Físico quienes deben firmar la planilla antes del comienzo del partido y Médico si lo hubiere consignando número de matrícula en la planilla y su firma . Los Jueces de Mesa son responsables de la conducta de todos los integrantes del banco, debiendo solicitar la intervención del árbitro ante

cualquier situación irregular o de inconducta. Los jugadores del banco sancionados con tarjetas temporarias deben cumplir la sanción en el asiento habilitado para tal fin y deberá salir tantos jugadores del campo de juego como sancionados hubieren en el banco. Los sancionados con tarjeta roja deberán abandonar la cancha.

Art. 10 - -JUGADORES CON TARJETAS -Deberá controlar el tiempo de suspensión de acuerdo a la tarjeta recibida -Controlar que esté ubicado en el asiento habilitado para tal fin en silencio -Autorizar el reingreso al campo de juego cumplido los tiempos estipulados -Controlar que el ingreso no se haga durante la ejecución de un córner corto, aún con el tiempo cumplido, debiendo esperar que se ejecute el mismo. El jugador que salió con tarjeta podrá ingresar aún cuando se sancione un nuevo corto. Si por el contrario, el jugador retirado con tarjeta es reemplazado por otro jugador, este último no podrá ingresar durante la ejecución de corners subsiguientes, atento a que se trata de un cambio. -Controlar el reingreso del arquero avisando al árbitro el tiempo cumplido, para que este pare el tiempo. Tiempo de suspensión temporaria con TARJETA VERDE: Dos (2) MINUTOS Tiempo de suspensión temporaria con TARJETA AMARILLA: Mínimo Cinco (5) MINUTOS EL ÁRBITRO DETERMINARÁ CLARAMENTE A LOS JUECES DE MESA EL TIEMPO A APLICAR CON TARJETA AMARILLA. SI NO LO HICIERE DEBE CONSIDERARSE LOS CINCO MINUTOS REGLAMENTADOS COMO MINIMO.

Art. 11 -LESIONES DE JUGADORES Al lesionarse un jugador/a el árbitro parará el tiempo si lo considerase. Si el jugador requiere atención médica, autorizará el ingreso del profesional debiendo el jugador, una vez atendido, retirarse por dos (2) minutos del campo de juego. Podrá o no ser sustituido. Se exceptúa al arquero de la reglamentación anterior quien podrá ser atendido por el médico y continuar jugando. Si la lesión se produjera durante la ejecución de un córner corto está permitida la sustitución del jugador. De no ser atendido el jugador podrá permanecer en el campo de juego aún si el árbitro hubiere parado el tiempo. En caso de existir pérdida de sangre deberá retirarse y de ser necesario cambiar la indumentaria pudiendo reingresar una vez que la sangre hubiere parado. La superficie manchada con sangre deberá ser higienizada antes de reanudar el encuentro.

Art. 12 -CAMBIO DE JUGADORES Los cambios de los/las jugadores/as podrán realizarse en cualquier momento del partido por el centro de la cancha y levantando un número para que se advierta el cambio. Solo ingresará cuando su compañero haya salido del campo de juego. Los jugadores que dejen el campo de juego por lesión, cambio de equipamiento, etc. y no por sustitución podrán ingresar nuevamente entre las líneas de 25 yardas. Por sustitución, tarjeta o lesión DEL ARQUERO, podrá hacerse el cambio por cualquier lugar de la cancha. El tiempo deberá detenerse permitiéndole, en tiempos razonables, ajustar el equipamiento protector-NO ESTA PERMITIDO PARAR EL TIEMPO PARA QUE SE PONGA O SAQUE EL EQUIPO COMPLETO. De darse tal situación se continuará con el partido mientras el jugador se viste fuera del campo de juego y

ese puesto será cubierto por un jugador de campo con privilegio de arquero. No se podrá hacer cambios de jugadores una vez sancionado un córner corto o durante su ejecución, salvo por lesión o tarjeta del arquero que defiende.

Art. 13 –FUNCIONES GENERALES DEL JUEZ DE MESA - Obligación como juez de mesa local, que antes del inicio del partido esté completa la planilla de juego. -Colaborar con el árbitro en cualquier cuestión disciplinaria ajena al partido. --Controlar cinta identificadora del capitán que deberá estar en lugar visible. -Control del banco de suplentes tanto en cantidad permitida de integrantes como la conducta. -Observar atentamente toda indicación del árbitro referida a la totalidad de incidencias del partido. -Controlar el tiempo de descanso que deberá ser de Cinco (05) Minutos -Los cronómetros, las planillas y los carnets deberán estar siempre sobre la mesa a la vista de ambos jueces. -En caso que se cometiera un error en el manejo del cronómetro y / o planilla, deberá informarse al otro Juez. -Mantener una conducta acorde a su función de autoridad del partido compartida con el árbitro. -No se realizarán cambios de Jueces de Mesa en un mismo partido, salvo el caso de fuerza mayor, debiendo asentarlos en la planilla -Las únicas personas autorizadas para indicar el corte del tiempo son los Árbitros. -Cuando el Árbitro marca un penal automáticamente detener el tiempo, la reanudación del mismo la indicará el Árbitro -Desalojar el campo de juego, pudiendo para ello solicitar la colaboración de los Árbitros. -Prohibir el uso de elementos de joyería (relojes, anillos, aros, piercing, colgantes, pulseras, cadenas, etc.) que implique un riesgo para otro jugador. -Prohibir fumar dentro del área comprendida dentro del cerco perimetral. -Mantenerse informado de los cambios efectuados al reglamento de juego que se publican a través del Boletín Oficial de la APH.

Art. 14 REFERENTES DE CANCHA: Los referentes deben ser mayor de edad, uno de cada club y debe consignarse en planilla Nombre y Apellido, DNI y firma antes del comienzo del partido y deberá permanecer en el predio atento al juego y al accionar del público de su club.

Art. 15 ELEMENTOS DISTRACTORIOS: No se permite el uso de celular y mate durante el transcurso del partido.