

EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES

El juego de Hockey sobre Patines, es disputado por dos equipos, cada uno de ellos constituido por 10 jugadores como límite máximo.

Durante todo el juego, cada equipo no podrá exceder la representación en pista de 5 jugadores.

La pista de Juego, deberá tener una superficie rectangular, el piso plano y liso, de material considerado conveniente, que permita una buena utilización a nivel de adherencia y deslizamiento del patín.

CONDICIONES PARA REALIZACIÓN DEL JUEGO

3. Los jugadores participantes en el juego, en su actuación en pista, son obligados a la utilización de patines, un stick y protecciones adecuadas y reglamentadas, siendo específicas las destinadas a los porteros.

4. En el inicio del Juego, así como cuando uno de los equipos obtenga un "gol" (introducción de la pelota en la portería del adversario), los jugadores de cada equipo deben ocupar la media pista que le sea destinada por sorteo, antes de la realización del Juego.

Después del tiempo de descanso (intervalo), entre los dos períodos de Juego, los equipos ocupan las medias pistas opuestas a las utilizadas en el inicio del Juego.

5. Solo se considera "gol valedero" cuando obtenido a través de la manipulación del Stick y de su utilización de acuerdo con la reglamentación prevista.

LA PISTA

1. La Pista de juego en forma de rectángulo, debe presentar unas dimensiones proporcionadas, en que la extensión longitudinal debe corresponder al doble de la anchura, y cuyos límites son los siguientes:

Mínima - 34 x 17 metros

Standard - 40 x 20 metros

Máxima - 44 x 22 metros

Todo el perímetro de la pista de Juego, está limitado por un zócalo y una valla sustentados por elementos de perfil vertical con fijación al suelo de forma sólida y resistente, y cuya altura no podrá ser inferior a 1 metro para el zócalo, y, de 20 centímetros de altura y 2 de espesor para la valla.

Cada uno de los cuatro cantos del rectángulo de la pista de Juego, debe tener una configuración semicircular, construido con base en un radio de círculo de 1 metro, del vértice del rectángulo de la pista.

Siempre que las áreas de tope y exteriores de la pista de Juego, sean destinadas al pasaje o localización de público, "es obligatoria" la colocación de una red de

protección, que podrá ser amovible, colocada a toda la anchura de la pista de Juego, y tener una altura nunca inferior a 4 metros, medidos a partir de la superficie de la pista.

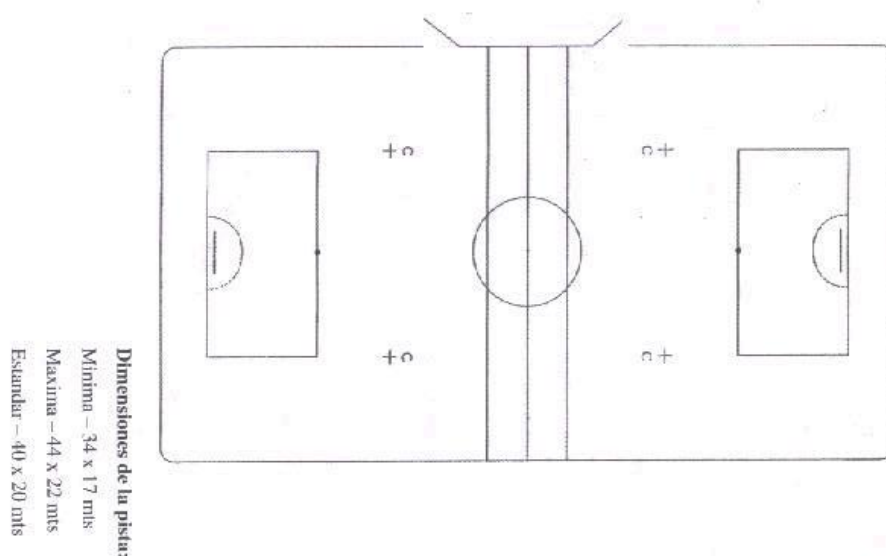
La pista de Juego, deberá tener marcaciones específicas y presentadas en el diagrama, en conformidad con la localización y medidas indicadas.

Se llama — **área de portería** — la superficie interior del rectángulo configurado a partir de la "línea de portería" con 9 metros de largo, la "línea de penalidad" localizada a 5,40 metros y también con 9 metros de largo, paralela a esta, siendo cerrado el perímetro del rectángulo, por dos líneas paralelas a las vallas laterales, con 5,40 metros de ancho, formando vértices con las dos primeras de 9 metros.

La línea de marcación del — semicírculo — esta dibujada con base en el eje del centro de la portería, que debe coincidir con el eje imaginario de la anchura de la pista de Juego, siendo el centro del radio para construcción del arco del semicírculo marcado a 1,987 metros — 1,50 + 0,487 metros

La indicación, en cada media pista, de los "puntos C", destinados solamente a la marcación de golpes libres directos, está localizada en la pista de Juego a 10,40 (diez coma cuarenta) metros, de la línea de portería, y 4,50 (cuatro coma cincuenta) metros a partir de la línea imaginaria del eje de la anchura de la pista de Juego, y para los dos lados de este. La marcación en la pista de Juego está hecha con dos líneas cruzadas entre sí, con 0,20 (cero coma veinte) metros de largo cada una.

La marcación de la "línea de antijuego", está hecha a la distancia de 22 (veinte y dos) metros a partir de la valla de tope y en la dirección de la extensión longitudinal de la pista de Juego, y la marcación en esta, determinada por una línea entre las vallas laterales y paralela a las vallas de tope. En pistas de juego con las medidas de 44 x 22 metros, las líneas de antijuego, pueden coincidir con la marcación de la línea divisoria de cada media pista de Juego.



EL STICK

Las características del stick incluido el del portero - tendrán que obedecer a las siguientes condiciones:

Extensión del "stick", medido del lado exterior de su curvatura:

- a) Extensión máxima 115 cm.
- b) Extensión mínima 90 cm.

Todos los "sticks" deben poder pasar por un aro de 5 centímetros de diámetro.

La parte inferior del stick (también llamada "pala") deberá tener ambos lados completamente planos.

EQUIPO

Un equipo de hockey sobre patines, está compuesto por 6 jugadores. La composición de la misma está formada por 1 portero, 4 jugadores de campo, y además obligatoriamente 1 portero, suplente.

El límite de inscripción de jugadores por equipo, participantes en un Juego, es de 10 jugadores, 5 de los cuales son considerados "suplentes" y que pueden, en el decurso del Juego, substituir sus compañeros de equipo.

La inscripción oficial e identificación de los jugadores de cada equipo, es efectuada a través de los números 1 al 10 insertados individualmente en las camisetas o camisas de los jugadores.

EL PARTIDO

ACTOS PRELIMINARES AL JUEGO

Hasta 10 minutos antes de la hora prevista para el inicio del Juego y junto a la cabina de los Arbitros, tendrá que efectuarse la elección de la media pista, a través del "sorteo" (cara o cruz) llevado a efecto por los Arbitros y en la presencia de los Capitanes de los dos Equipos y / o Delegados de las mismas.

El Capitán y / o el Delegado del equipo vencedor del sorteo, escogerá la media pista que utilizará durante el primer período de Juego, pudiendo como "alternativa" elegir el golpe de salida para inicio del Juego. En cualquiera de las situaciones y de acuerdo con la opción hecha por el representante del equipo con la oportunidad de elegir, el equipo adversario quedará supeditado a la decisión de su opositor y de la correspondiente alternación.

Seguidamente, los Arbitros, aún en presencia de los Capitanes de Equipo y / o Delegados, procederán a la elección de la pelota de Juego, seleccionando una de las pelotas que les hayan sido presentadas por aquellos.

En Torneos o Campeonatos Internacionales, las pelotas de Juego, serán distribuidas por la Organización y colocadas en la Mesa Oficial de Juego, antes del inicio de cada Juego.

TIEMPO NORMAL DE UN JUEGO

Los tiempos normales de un Juego de Hockey sobre Patines, están determinados por escalones de edades, y son los siguientes:

Juegos de la categoría Seniors: 2 períodos de 25 minutos cada uno ó 2 períodos de 20 minutos cada uno, cuando el calendario obliga los equipos a dos Juegos diarios o Juegos diarios y días consecutivos, por un periodo superior a 4 días.

Juegos de categoría Junior: 2 períodos de 20 minutos cada uno.

Juegos de categoría Juveniles: 2 períodos de 15 minutos cada uno.

Entre el primero y el segundo período de Juego, existirá siempre un tiempo de "intervalo" con duración de 10 minutos.

Al final del primer tiempo de juego, habrá cambio de la medallista hasta entonces ocupada por cada equipo.

INICIO DEL JUEGO

En el inicio del juego (primera parte) la pelota se coloca en el centro del círculo de 3 metros, que está marcado en la línea de media pista.

Idéntico procedimiento será seguido en el comienzo de la segunda parte (reinicio) del juego y de cada vez que se marque un gol.

El equipo encargado de efectuar el golpe de salida en el inicio del juego (primera parte) será designado por sorteo, dejando al otro equipo ejecutar el golpe de salida en el comienzo de la segunda parte (reinicio) del juego.

Después de la validación de un gol, el correspondiente golpe de salida será efectuado por el equipo que lo sufrió.

En la ejecución del golpe de salida, todos los jugadores deben permanecer en su media pista y solo 2 de ellos —el jugador ejecutante y un compañero de su equipo— podrán permanecer dentro del círculo central.

ENTRADAS Y SALIDAS DE PISTA

Cada equipo entrará y saldrá de la pista de Juego, por una puerta designada por los Organizadores de la competición.

Cualquier jugador podrá ser substituido por un jugador suplente.

Durante la ejecución de una gran penalidad (penalti) o golpe libre directo, no pueden ser efectuadas substituciones de jugadores, por parte de cualquiera de los equipos.

Los equipos podrán efectuar cualquier substitución antes de que los Árbitros piten para la ejecución de la gran penalidad o golpe libre directo.

No obstante, si ocurriera cualquier substitución durante la ejecución de una gran penalidad o golpe libre directo, los Arbitros tendrán que interrumpir el juego,

castigando con "tarjeta Azul" y suspensión de 2 minutos, ya sea(n) el(los) jugador(es) sustituido(s), o el (los) jugador(es) sustituto(s).

En esta situación, y después de penalizados los jugadores infractores, el juego recomenzará con la repetición de la gran penalidad o golpe libre directo, que estaba siendo ejecutado.

El jugador sustituto, no podrá entrar en la pista antes de que salga el jugador a substituir, debiendo todas las substituciones realizarse por la puerta apropiada y que sea designada para la utilización de cada uno de los equipos. Los porteros podrán ser substituidos, aprovechando una parada de Juego.

En este caso y después de la notificación, los Árbitros concederán un tiempo máximo de 30 segundos para que la substitución del portero se procese, antes del recomienzo del juego.

En ningún caso un equipo podrá tener mas de 5 jugadores dentro de la pista de Juego.

JUGADORES SUPLENTE

Un jugador que salga de la pista de Juego, es un jugador "suplente" excepto cuando:

Haya sido expulsado (tarjeta roja), situación en que queda definitivamente excluido de cualquier participación en el Juego, siendo obligado a abandonar el banquillo de suplentes;

Haber sido suspendido temporalmente (tarjeta azul), situación en la que, mientras dura el tiempo de suspensión, no puede tener cualquier intervención en el Juego, por lo que no puede considerarse como jugador suplente.

SUBSTITUCION DE LOS PORTEROS

Los porteros pueden ser substituidos en las mismas condiciones que los demás jugadores de campo.

En caso de que se lesionen todos los porteros, serán concedidos 3 minutos para que cualquier otro jugador pueda equiparse y ocupar el puesto de portero.

Si el portero presente en la pista de Juego se lesiona o su equipamiento se estropea, deberá ser substituido inmediatamente por el portero suplente.

FUNDAMENTO TECNICOS

LA PARADA O RECEPCIÓN

Es el gesto técnico que utilizamos para detener la bola de forma controlada, al recibir un pase. Básicamente, podemos considerar dos tipos de paradas o recepciones de la bola; parada de derecho u parada de revés.

Parada de derecho:

Se utiliza cuando la bola le llega al jugador por su derecha. Una vez cogido el stick en empuñadura básica, lo bajamos hasta el suelo, cubriendo de esta manera el mayor espacio de recepción posible; inclinamos ligeramente la cara plana del stick, para evitar que la bola salte por encima del mismo, en el momento del contacto. Previamente, damos un paso adelante con la pierna izquierda, flexionando la rodilla entre los brazos al realizar la parada.

Parada de revés:

Se utiliza cuando la bola llega al jugador por su parte izquierda.

El jugador suelta el agarre de la mano derecha y traslada el stick hacia la parte izquierda de su cuerpo; simultáneamente, va girando hacia dentro la muñeca izquierda hasta conseguir que, en el momento de apoyar el stick en el suelo, éste lo haga por el extremo de la pala (punta curva dirigida al suelo).

El jugador adelanta su pierna izquierda, dirigiéndola hacia la bola. De esta forma estaremos mejor preparados para realizar la siguiente acción.

LANZAMIENTOS A PORTERIA

El lanzamiento a portería en hockey debe reunir las siguientes cualidades:

- **Precisión:** para enviar la bola fuera del alcance del portero
- **Potencia:** para dificultar la detención de la bola
- **Lanzamientos inesperados:** capacidad de sorprender con lanzamientos, que aumentaran las posibilidades de conseguir gol.

CONDUCCIÓN DE LA BOLA

La conducción de la bola puede efectuarse de distintas maneras. Según la situación del juego, se elige y aplica una de estas técnicas de conducción:

Conducción frontal con el derecho del stick:

Durante la conducción la bola deberá estar situada delante de los pies y ligeramente a la derecha de los mismos. El contacto de ésta con la cara plana del stick es continuo.

Manteniendo la bola con suficiente distancia delante del cuerpo, junto a una ligera inclinación del tronco hacia delante, el jugador o jugadora se asegura un amplio campo visual.

Conducción con el derecho y revés (conducción hindú):

Este tipo de conducción requiere mayor exigencia técnica. El jugador desplaza la bola hacia delante, de derecha a izquierda, con trayectoria oblicua, empujándola con el derecho y el revés (punta de la curva dirigida hacia el suelo) de su stick.

El stick cambia su posición de derecho a la de revés, haciendo girar 180º con la mano izquierda, en contra de las agujas del reloj, y dejando que resbale por dentro de la mano derecha. Volverá a su posición original, del derecho, realizando el giro en sentido contrario.