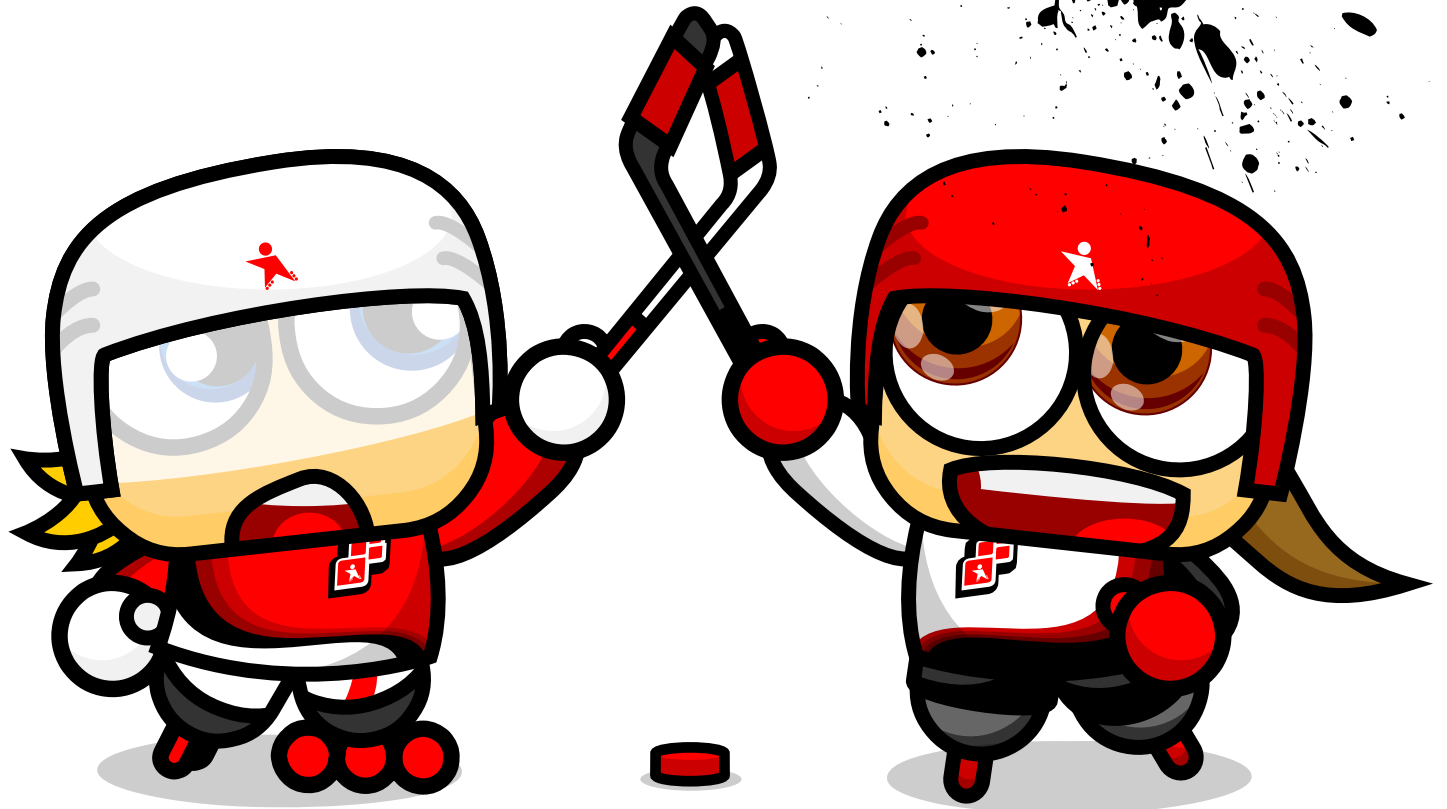


# ● REGLAS JUEGO<sup>1,2</sup>



# ÍNDICE

**ÍNDICE**

**INTRO**

**NORMAS GENERALES**

**PISTA DE JUEGO**

**LOS EQUIPOS**

**EQUIPACIÓN**

**FACEOFFS**

**FALTAS Y SANCIONES**

**COLABORA**



# INTRO **LIGA**

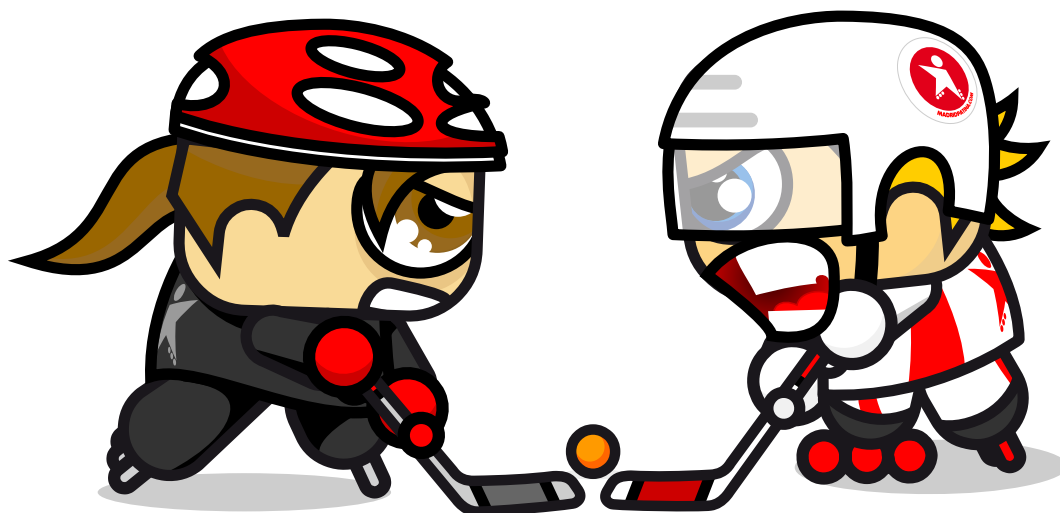
Tras el éxito de pasadas temporadas, **madridpatina** en colaboración con el patronato de deportes de **ALCOBENDAS** organiza la **liga amateur de hockey línea** madridpatina.

Una liga amateur cuyo principal objetivo es dar a conocer esta disciplina, desde el **respeto** y el **juego limpio** como premisas principales, así como poder disfrutar de una competición igualada donde tienen cabida jugadores de hockey de cualquier nivel, sexo o condición física.

Partidos en los que el valor del **juego en equipo** forman parte del propio reglamento, donde la **diversión** es parte fundamental, y el deporte se convierte en un medio para compartir un buen rato con los compañeros y rivales.

En la liga participan **6 equipos con 12 jugadores** cada uno, dichos equipos han sido creados por la organización en base al nivel de cada jugador con el objetivo de crear una competición lo más igualada posible.

Los partidos tienen lugar los domingos de 18:00 a 21:00 horas en la pista de hockey de la **Ciudad Deportiva Valde las fuentes** (Alcobendas).



# **NORMAS GENERALES 1**

- Solo puede haber en el campo **4 jugadores** por equipo.
- Todos los jugadores que asistan al partido tienen que **entrar en juego**.
- Se juega **sin portero**.
- No puede haber ningún **jugador parado** dentro del área de gol.
- Los partidos tendrán una duración de **2 tiempos de 20 minutos** (tiempo corrido).
- Un tiempo de **descanso de 4 minutos**.
- Cada equipo podrá pedir un **tiempo muerto** por cada tiempo del partido (1 min.). Solo podrá pedirlo el capitán o auxiliar (que se encuentre dentro del campo).
- Para meter un gol hay que haber hecho **mínimo 1 pase** dentro del campo de juego del equipo contrario.
- Solo valen los goles **dentro del área** de gol marcado (cuando el puck haya pasado la línea marcada a tal efecto).
- Un jugador que está siendo sustituido no puede entrar en juego.
- Los jugadores se pueden sustituir en cualquier momento del partido sin necesidad de parar el juego.
- Los expulsados **en ningún caso pueden hablar**, dirigirse a su equipo, ni al arbitro.
- Para realizar un cambio el jugador sustituido debe estar a menos de **3 metros del banquillo**.
- No se permite **beber agua** dentro de la pista (sanción 2 min.).

En el 2º tiempo los equipos cambiarán de campo (no así los banquillos)

Al terminar los partidos todos los jugadores de ambos equipos se saludarán.

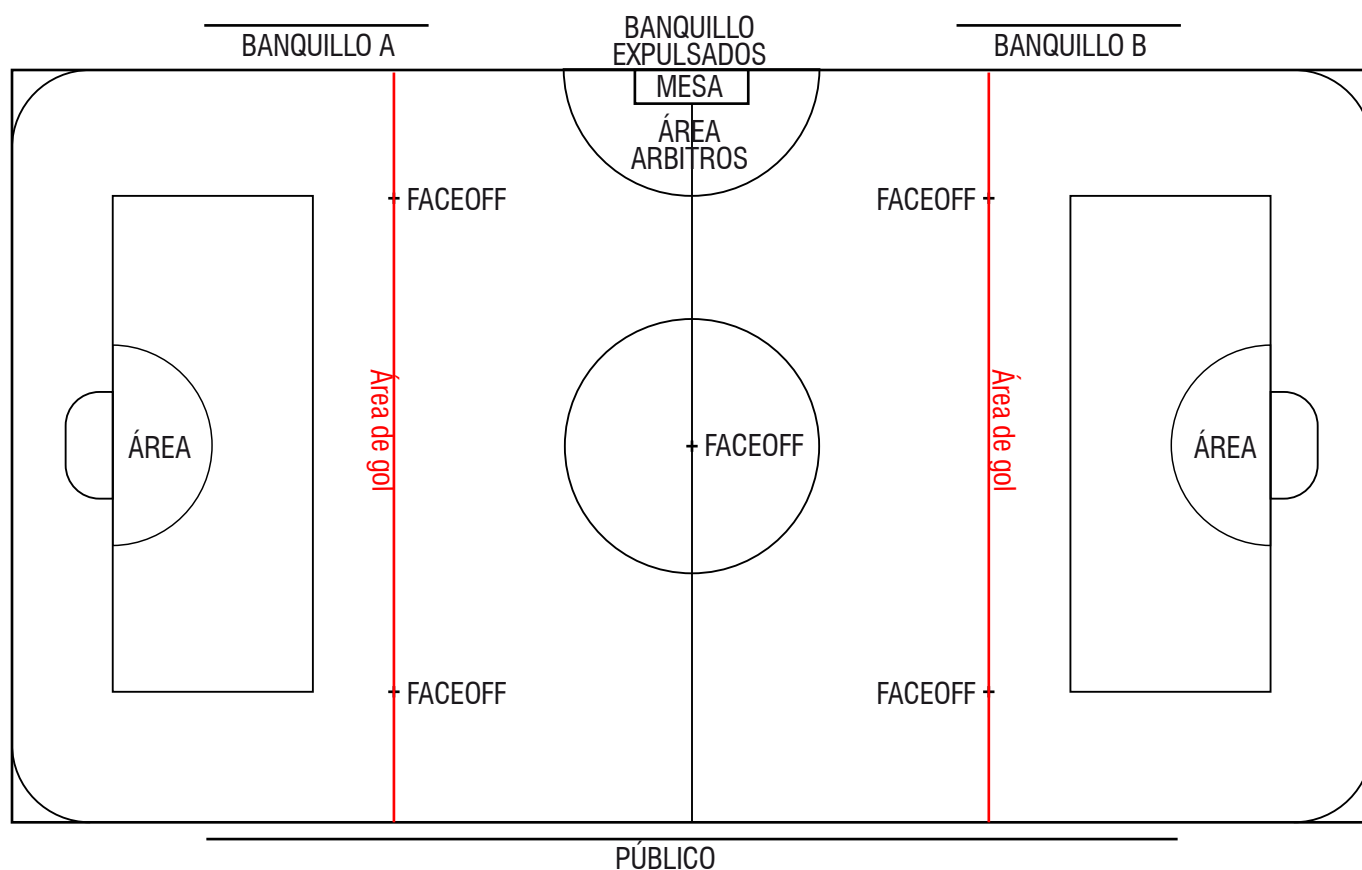
# **NORMAS GENERALES 2**

- El árbitro solo detendrá el tiempo del cronómetro en caso de lesión grave.
- No se puede meter **gol con el pie** voluntariamente.
- En el 2º tiempo los equipos **cambiarán de campo** (no así los banquillos).
- Si el equipo que recibe un gol tiene un expulsado de 2 minutos, este podrá salir sin esperar a terminar el tiempo de sanción.
- No así el de 10 min. que se quedará en el banquillo de los expulsados y será un compañero el que salga por el.
- Si un jugador ha cometido 2 faltas menores (de 2 minutos), la tercera que reciba será mayor (de 10 minutos). A su vez, un jugador de su propio banquillo será expulsado 2 minutos. Una vez pasados estos 2 minutos, éste último será el que entre en juego, manteniéndose el jugador con falta grave expulsado en el banquillo el tiempo que le reste
- Si un jugador está cumpliendo una sanción cuando se llegue al tiempo del descanso, cuando se reanude el juego, deberá cumplir el tiempo que le reste de sanción.
- El equipo que **no cierre la puerta** al hacer cambios o entrar o salir del campo será penado con falta menor (el capitán cumplirá los 2' de expulsión).
- Si hay alguien jugando al que le **falte algún elemento** (casco, guantes o espinilleras) es falta menor (2' expulsión).



# PISTADEJUEGO

- El **área de portería** tendrá un radio desde el centro de la portería de 150cm
- El **área de gol** será aprox. de 1/4 del campo
- Las porterías medirán un máximo de 48cm de altura y 65 de anchura
- Los jugadores que no estén jugando deberán permanecer en el banquillo de su equipo
- El área de expulsados estará en la zona del mesa (mirar dibujo pista)
- En el **área de árbitros** no puede entrar ningún jugador durante las paradas de juego
- Dentro de la pista no puede haber ninguna persona o **elemento ajeno** a los equipos y al juego



# LOSEQUIPOS

- Los equipos están formados por entre un **mínimo de 8 y un máximo de 12 jugadores**.
- Para poder comenzar un partido deben estar en pista un **mínimo de 3 jugadores**.
- Solo podrá haber **4 jugadores** en el campo por equipo.
- Si por error hay más, el equipo será sancionado con 2 minutos al capitán o auxiliar que haya en el campo.
- Capitán o auxiliar son los únicos que **pueden hablar con el árbitro**. Si están los dos en el campo solo el de mayor rango.
- Los cambios entre las líneas las gestiona el capitán o en su defecto el auxiliar (recomendado uno cada 2 o 3 minutos).



# LA EQUIPACIÓN

- Todos los jugadores deben jugar con **stick de hockey línea**.
- Podrán jugar con **patines de línea** o **tradicionales**.
- Se permite el uso del **freno de taco**.
- Es obligatorio el uso del **casco** (en caso que el árbitro lo vea, le avisará, si el jugador reitera, será sanción de 2 minutos) **guantes** y **espinilleras**. Recomendable todas las demás.
- La organización cederá a cada jugador la **camiseta oficial** de su equipo con la que deben jugar todos los encuentros.
- Al terminar la competición el jugador **deberá devolver** esta camiseta a su capitán o delegado.
- En caso que un jugador olvide la camiseta oficial, podrá utilizar una del mismo color.
- Si durante el transcurso del partido se rompe un stick, se para el juego y se saca del campo.
- Los capitanes y auxiliares deberán llevar un **brazalete identificativo**.  
El brazalete facilitado por la organización deberá ser devuelto al final del partido por el capitán al árbitro.
- El árbitro estará **obligado a llevar casco** y a estar identificado con una camiseta de rallas blancas y negras.



# FACEOFFS

- Todas las **paradas del juego** se sacarán desde los puntos de faceoff.
- Los jugadores en saques neutrales estarán situados enfrentados a la zona del medio campo contrario, separados por el largo de un stick. Con ambos patines mirándose.
- Deben tener toda la pala tocando el suelo. Y ambas palas punta con punta a una distancia que deje caer el puck.
- Dentro de una circunferencia de 3 metros de diámetro, solo participan en la acción **2 jugadores** (uno de cada equipo) y el árbitro.
- Las palas mirándose punta con punta y dejando el espacio entre medias para dejar que el árbitro tire el puck.
- El resto de jugadores estará a cada lado de la línea imaginaria formada por el centro del faceoff.
- En cualquier parada del juego el árbitro se colocará en el faceoff, contará hasta 5 y soltará el puck.
- El árbitro **no está obligado a esperar** a que los jugadores se coloquen en el punto de saque neutral.
- Los jugadores que sacan el faceoff solo podrán moverse una vez **el puck toque el suelo**.
- Mientras se lleva a cabo un saque neutral, ningún jugador debe tener contacto físico con su contrario.
- Cuando el juego es detenido por cualquier razón no establecida específicamente por las reglas oficiales, se debe hacer un saque neutral .
- Si el jugador no toma la posición correcta, el árbitro puede ordenar su sustitución por cualquier compañero de equipo en la pista.
- Una segunda violación de cualquiera de estas disposiciones durante el mismo saque neutral se puede castigar con una penalización menor al jugador que cometa la segunda violación de la regla.
- Mientras se lleva a cabo un saque neutral, ningún jugador debe tener **contacto físico** con su contrario por medio del cuerpo o del stick en ningún lugar de la superficie de juego.

# FALTAS **SANCIONES**

Las faltas se dividen en:

## **Leves**

Expulsión de dos minutos del jugador, en su lugar sale otro jugador del equipo, no quedando el equipo en inferioridad numérica.

## **Graves**

Expulsión de dos minutos, no siendo sustituido por otro jugador, el equipo se queda con 3 jugadores en pista.

## **Muy graves**

Expulsión de 10 minutos del jugador. Este jugador se irá al banquillo de los expulsados y otro jugador de su equipo se irá al banquillo de los expulsados durante 2 minutos, tiempo en el que su equipo jugará con 3 jugadores.

Cuando un jugador comete falta el árbitro tiene la obligación de informar a la mesa y al capitán del motivo de la expulsión

Cuando un jugador es sancionado, debe ir al **banquillo de expulsados** y su equipo **jugará en inferioridad** durante el tiempo marcado.

Solo abandonará el banquillo cuando acaben los 2 minutos de expulsión (le informará el mesa).

1 gol en contra también elimina las sanciones menores de 2 minutos.

En caso de expulsión de partido, un miembro del equipo sancionado deberá cumplir además una sanción menor.

En caso de ser una falta mayor, el jugador continuará los 10 minutos en el banquillo, y en caso de gol del equipo contrario saldrá otro jugador de su equipo.

Será penalti cuando el árbitro interprete que una falta ha impedido una **oportunidad manifiesta de gol**.

El **penalti**: el jugador que ha recibido la falta saldrá desde el centro del campo patinando y tendrá que lanzar a puerta antes de la línea de tiro de gol.

Una vez realizada una falta el árbitro solo expulsará al jugador cuando su equipo esté en posesión de el puck.

# SANCCIONES LEVES

## **HIGH STICK**

Levantar la pala por encima de la cintura.

## **PUCKING**

No se puede levantar el puck por encima de la cintura de los jugadores, siempre que comprometan la seguridad de los jugadores, bien por fuertes, bien por peligrosos.

## **SUELING**

Jugar el puck desde el suelo o protegerlo con el cuerpo en el suelo para evitar que el contrario la juegue. Los jugadores no deben arrojarse al suelo ni deslizarse con el cuerpo por el mismo para bloquear el puck.

## **PERDIDA DE TIEMPO**

Cualquier jugador que, deliberadamente retenga el puck contra las vallas (a no ser que esté siendo atacado por un contrario).

## **POS MENFADO!**

Cualquier jugador que golpee las vallas con su Stick o cualquier parte del equipo en cualquier momento.

## **HANDING :d**

No se puede jugar el puck con la mano (realizar pase o regate).

## **PORTERING**

Cualquier jugador que se quede parado más de 2 segundos en su área con el objetivo de impedir un gol.

# SANCCIONES **GRAVES**

## **BOARDING**

Cualquier carga contra la valla con el cuerpo, stick o codos. Según la intensidad o intencionalidad el árbitro podrá considerarla como grave o muy grave.

## **CHARGING**

Cualquier carga que no sea contra la valla, con cuerpo, stick o codos.

## **KAMIKAZING**

Será juego peligroso, cruzarse demasiado rápido y de forma descontrolada cerca de cualquier otro jugador

## **SLASHING**

Un golpe brusco dado con el stick sobre el stick de un contrario.

## **CROSS-CHECKING**

Si un jugador empuja violentamente a otro con el stick sujetado con las dos manos y horizontal al suelo será sanción

## **TRIPPING**

Colocar el stick, rodilla, pie, brazo, mano o codo, de tal manera que cause un tropiezo o caída a su oponente. Meter el stick entre las piernas de un jugador será interpretado directamente como zancadilla, aunque el jugador no tropiece.

## **HOOKING**

Agarre o enganche tanto con el stick como con las manos.

## **INTERFERENCIA**

Será penalización menor que un jugador interfiera o impida el avance de un contrario que no esté en posesión de el puck

## **MOVING**

Desplazar la portería de forma intencionada (salvo que el puck se haya quedado enganchado en la red)

## **AINS!!**

Soltar el stick para evitar un gol será 1 falta menor y penalti que realizará el jugador que haya realizado la falta.

# SANCCIONES **MUY GRAVES**

## **BUTT-ENDING**

Golpe o intento de golpear con el final del stick de forma intencionada.

## **SPEARING**

Pinchar con la punta de la pala, o lo intente. Indiferentemente si hay o no contacto con el cuerpo.

## **ACUMULACIÓN**

3 faltas graves suponen directamente una muy grave.

## **JUDAS!**

Cualquier jugador que empuje, cargue con el cuerpo o golpee a un adversario por la espalda será falta mayor.

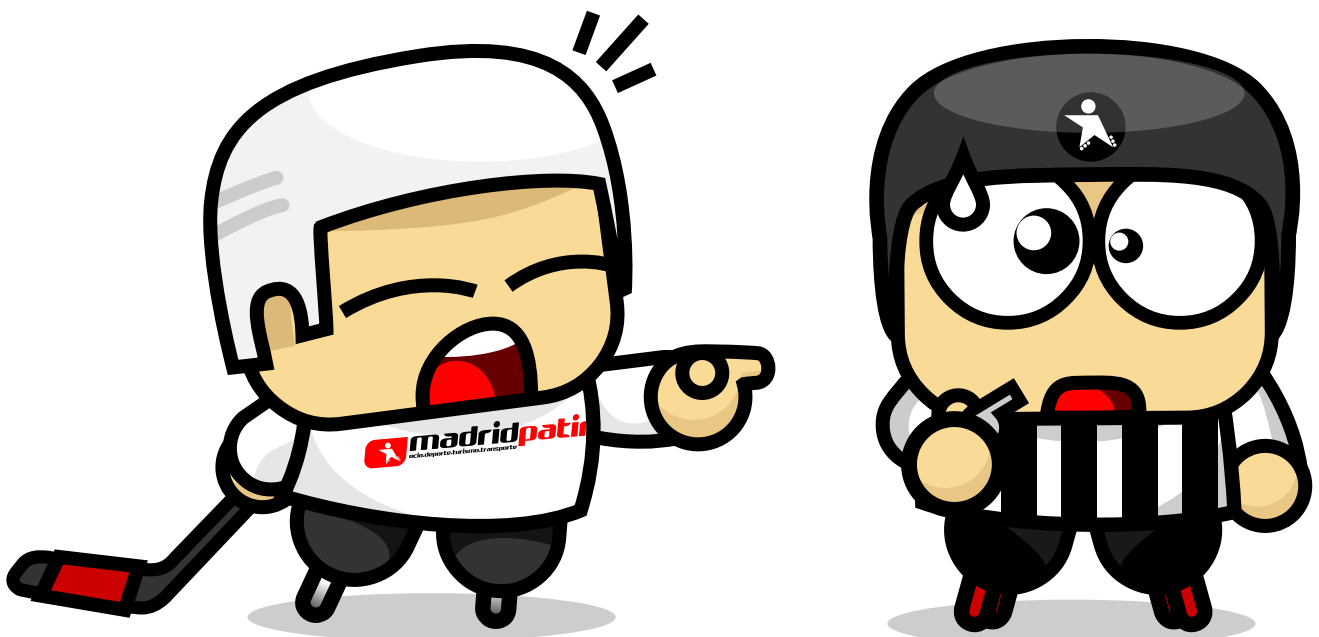
## **MALA CONDUCTA (expulsión directa de partido)**

Se sancionará al jugador que utilice lenguaje o gestos obscenos, blasfemos, discriminatorios por raza, religión o sexo, o insultantes contra cualquier persona o que persista en discutir o muestre poco respeto al árbitro durante un partido.

Cualquier interpretación de juego sucio voluntario.

Cualquier intento deliberado de lesionar a un oponente o árbitro.

Cualquier pelea, agresión o altercado será sancionada inmediatamente con expulsión de partido. (a ambos jugadores)



# PROTOCOLO

Protocolo que realizaremos siempre antes, durante y después de los partidos:

Todos los jugadores se cambiarán en el mismo vestuario.

Mientras unos terminan de cambiarse otros se concentran, estiran o charlan.

Todos los jugadores saldrán del vestuario a la vez, juntos y equipados. Todos entrarán a la pista a la vez.

Se realizará siempre el mismo **calentamiento**, que se comenzará nada más entrar en pista:

4 vueltas patinando frente

4 vueltas patinando espaldas

8 vueltas mientras se calienta (muñeca, brazos, hombros, cintura, flexor, abductores)

2 vueltas de sprint

Se realizará la **charla del capitán**, en una esquina, mientras los jugadores estiran.

Todos irán a su portería y se hará el **grito del equipo**.

Todas las líneas al banquillo menos la 1ª

Al terminar el partido todos los jugadores (sin quitarse el casco, ni las protecciones) **saludan** y **felicitan**:

al equipo contrario (en fila, quitándose un guante y chocando la mano)

al equipo

al público (golpeando el stick en el suelo y levantándolo)

al árbitro (no hace falta darle la mano que la tendréis sudada :P)



**ORGANIZA COLABORA**



**ALCOBENDAS**

Un modelo **de ciudad**



**MADRIDPATINA.COM**  
LIGA HOCKEY @ MADRIDPATINA.COM



**JUEGO LIMPIO**

**MADRIDPATINA.COM**  
LIGA HOCKEY @ MADRIDPATINA.COM