

LIGA AMATEUR HOCKEY LINEA

WE LOVE

HOCKEY

MADRID PATINA

REGLAS JUEGO

31//10//15

INDICE

INTRO

NORMAS GENERALES

PISTA DE JUEGO

EQUIPOS

EQUIPACIÓN

FACEOFFS

FALTAS Y SANCIONES



INTROLIGA

EL HOCKEY EN **MADRIDPATINA** SE LLEVA PRACTICANDO POR MEDIO DE PACHANGAS DESDE SUS COMIENZOS HACE **12 AÑOS**. EN **2008** SE CREÓ LA **PRIMERA LIGA INTERNA**, GRACIAS AL APOYO DE UN EQUIPO DE **COLABORADORES**. SE COMENZÓ JUGANDO EN PISTAS POLIDEPORTIVAS HASTA QUE DESDE HACE 6 AÑOS CONTAMOS CON LA PISTA OFICIAL GRACIAS A LA COLABORACIÓN DEL **PATRONATO DE DEPORTES DE ALCOBENDAS**.

LA LIGA AMATEUR SE CREÓ CON EL PRINCIPAL OBJETIVO DE DISFRUTAR DEL HOCKEY ENTRE AMIGOS, Y A NIVEL ORGANIZATIVO UNA FORMA DAR A CONOCER ESTA DISCIPLINA, DESDE EL **RESPECTO** 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.

EN LOS PARTIDOS DE ESTA LIGA EL VALOR DEL **JUEGO EN EQUIPO** FORMA PARTE DEL PROPIO REGLAMENTO, DONDE LA **DIVERSIÓN** ES PARTE INDISPENSABLE, 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 **9 JUGADORES** CADA UNO, DICHSOS 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 POLIDEPORTIVO JOSÉ CABALLERO (ALCOBENDAS).



NORMAS GENERALES

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**. EN LA PORTERÍA HAY UNA TABLA CON UN HUECO CENTRAL PARA METER GOL.

LOS PARTIDOS TENDRÁN UNA DURACIÓN DE **2 TIEMPOS DE 7 MIN.** CADA UNO. A **TIEMPO CORRIDO**.

UN TIEMPO DE **DESCANSO DE 1 MINUTO** APROX.

LA **VICTORIA VALDRÁ 2 PUNTOS**, EL EMPATE A 0 GOLES SERÁN 0 PUNTOS PARA AMBOS EQUIPOS, EL EMPATE CON GOLES SE DARÁ 1 PUNTO A CADA EQUIPO Y LA DERROTA SERÁ 0 PUNTOS.

LOS JUGADORES SE PUEDEN **SUSTITUIR EN CUALQUIER MOMENTO** DEL PARTIDO SIN NECESIDAD DE PARAR EL JUEGO.

UN JUGADOR QUE ESTÁ SIENDO SUSTITUIDO NO PUEDE **ENTRAR EN JUEGO**.

PARA REALIZAR UN CAMBIO EL JUGADOR SUSTITUIDO DEBE ESTAR A MENOS DE **3 METROS DEL BANQUILLO**.

EN EL 2º TIEMPO LOS EQUIPOS **CAMBIARÁN DE CAMPO**, PERO NO ASÍ LOS BANQUILLOS.

AL TERMINAR LOS PARTIDOS TODOS LOS JUGADORES DE AMBOS **EQUIPOS SE SALUDARÁN**.



NORMAS GENERALES

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** DEL EQUIPO CONTRARIO.

ESTA TEMPORADA SE **PERMITE TIRAR A PUERTA** DESDE CUALQUIER PUNTO DEL CAMPO DEL EQUIPO CONTRARIO.

NO SE PUEDE **METER GOL CON EL PIE** VOLUNTARIAMENTE.

SI UN PUCK SE TIRA A PUERTA, NO ENTRA A GOL, Y SU **REBOTE SE QUEDA DENTRO DEL ÁREA**, ESTE PUCK SOLO PODRÁ PERMANECER DENTRO DURANTE 3 SEGUNDOS, TRAS LOS MISMOS, EL ÁRBITRO PITARÁ SAQUE NEUTRAL.

NO SE PERMITE **BEBER AGUA** DENTRO DE LA PISTA.

NO PUEDE HABER NINGÚN JUGADOR **PARADO DENTRO DEL ÁREA DE GOL**, NI EN SUS INMEDIACIONES (1 O 2M). NI "PORTERO" NI "PALOMERO", SERÁ AVISADO PRIMERO VERBALMENTE Y LUEGO SANCIONADO POR EL ÁRBITRO COMO "PORTERING" (VER SANCIONES LEVES).



NORMAS GENERALES

EL ÁRBITRO **SOLO DETENDRÁ EL TIEMPO** DEL CRONÓMETRO EN CASO DE LESIÓN GRAVE.

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.

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.

LOS **EXPULSADOS** EN NINGÚN CASO PUEDEN HABLAR, DIRIGIRSE A SU EQUIPO, NI AL ARBITRO.

AUNQUE NO SE RECOMIENDA, SE PERMITE SACAR **LÍNEAS DE POWERPLAY** DE FORMA PUNTUAL.



PISTA JUEGO

LA LIGA SE JUEGA EN UNA PISTA OFICIAL CON UNAS MEDIDAS DE 40X20M.

EL **ÁREA DE PORTERÍA** TENDRÁ UN RADIO DESDE EL CENTRO DE LA PORTERÍA DE 150CM APROX.

LA **ZONA DE GOL** ESTA TEMPORADA SERÁ EL CAMPO CONTRARIO COMPLETO.

LAS **PORTERÍAS AMATEUR** MEDIRÁN UN MÁXIMO DE 48CM DE ALTURA Y 65 DE ANCHURA.

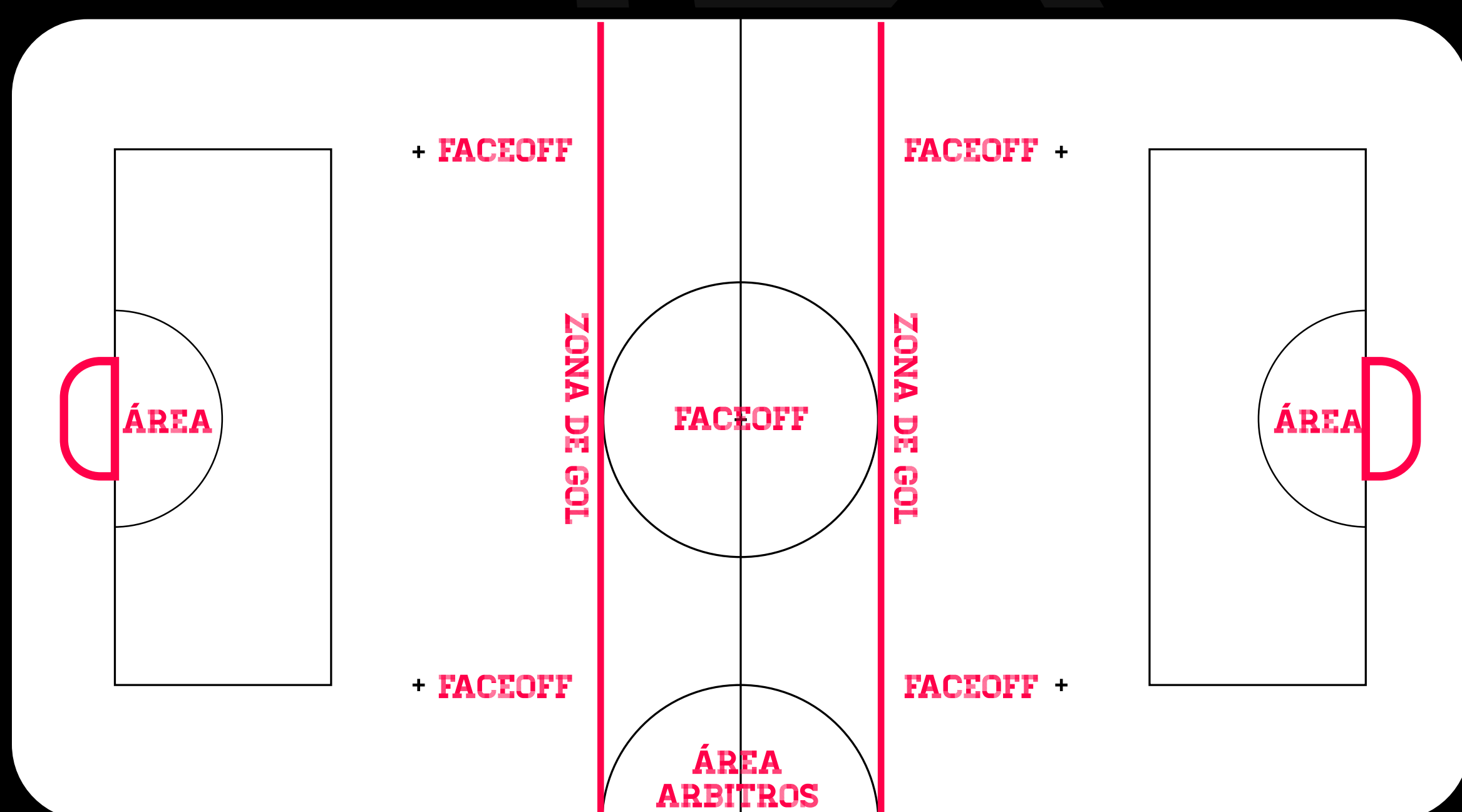
LOS JUGADORES QUE NO ESTÉN JUGANDO DEBERÁN PERMANECER EN EL **BANQUILLO DE SU EQUIPO**.

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.

PÚBLICO



BANQUILLO A

MESA

BANQUILLO B

BANQUILLO
EXPULSADOS

EQUIPOS

LOS EQUIPOS ESTÁN FORMADOS POR ENTRE UN **MÍNIMO DE 8** Y UN MÁXIMO DE 10 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 SOLICITAR EXPLICACIÓN DE UNA FALTA** AL 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 LA PERSONA ACORDADA POR EL EQUIPO.

SE RECOMIENDA REALIZAR **CAMBIOS CADA 2 O 3 MINUTOS**.



EQUIPACION

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, GUANTES Y ESPINILLERAS**. RECOMENDABLE TODAS LAS DEMÁS, EN ESPECIAL LA **REJILLA EN EL CASCO**.

LOS JUGADORES DEBERÁN LLEVAR UNA CAMISETA CON EL **COLOR DE SU EQUIPO**.

AUNQUE NO ES OBLIGATORIO, AGRADECEREMOS DESDE LA ORGANIZACIÓN QUE SE LLEVEN LAS **CAMISETAS OFICIALES** POR UN TEMA DE IMAGEN.

SI DURANTE EL TRANSCURSO DEL PARTIDO SE **ROMPE UN STICK**, SE PARA EL JUEGO Y SE REALIZA UN FACEOFF EN EL CAMPO DEL EQUIPO AL QUE SE LE HAYA ROTO EL STICK.



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 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.

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, SALVO QUE SEA CON AMOR.

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.



FALTAS SANCIONES

LAS FALTAS SE DIVIDEN EN:

LEVES

EXPULSIÓN DE 1 MINUTOS DEL JUGADOR, EN SU LUGAR SALE OTRO JUGADOR DEL EQUIPO, NO QUEDANDO EL EQUIPO EN INFERIORIDAD NUMÉRICA.

GRAVES

EXPULSIÓN DE 1 MINUTO, NO SIENDO SUSTITUIDO POR OTRO JUGADOR, EL EQUIPO SE QUEDA CON 3 JUGADORES EN PISTA.

MUY GRAVES

EXPULSIÓN DE 5 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 1 MINUTO, TIEMPO EN EL QUE SU EQUIPO JUGARÁ CON 3 JUGADORES.



FALTAS SANCIONES

CUANDO UN JUGADOR COMETE FALTA EL ÁRBITRO TIENE LA OBLIGACIÓN DE **INFORMARLE DEL MOTIVO** DE SU EXPULSIÓN.

CUANDO UN JUGADOR ES SANCIONADO, DEBE IR AL **BANQUILLO DE EXPULSADOS**. SOLO ABANDONARÁ EL BANQUILLO CUANDO ACABE SU EXPULSIÓN.

UN **GOL EN CONTRA** TAMBIÉN ELIMINA LAS SANCIONES MENORES DE 2 MINUTOS.

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 OCASIÓN 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. ESTO SE LLAMA **FALTA DIFERIDA**.



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

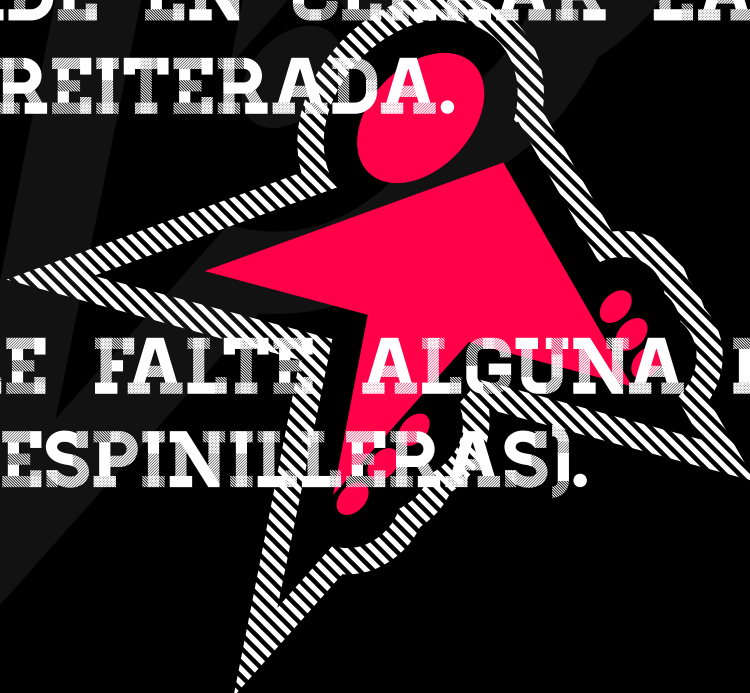
CUALQUIER JUGADOR QUE SE QUEDE PARADO EN SU ÁREA CON EL OBJETIVO DE IMPEDIR UN GOL. PREVIAMENTE EL ÁRBITRO LE HABRÁ APERCIBIDO VERBALMENTE.

THE FUCKING DOOR!

EL EQUIPO QUE TARDE EN CERRAR LA PUERTA AL HACER CAMBIOS DE FORMA REITERADA.

DESPISTADO/A!!

JUGADOR AL QUE LE FALTE ALGUNA PROTECCIÓN BÁSICA (CASCO, GUANTES O ESPINILLERAS).



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

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



SANCCIONES GRAVES

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.

HOOING

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.

TOCA PELOTING

CUALQUIER JUGADOR QUE MUESTRE DE FORMA DIRECTA Y AIRADA UNA QUEJA AL ÁRBITRO.

YA QUE SOLO PUEDE SOLICITAR O PLANTEAR ALGUNA DUDA EL CAPITÁN.



SANCIONES 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)

CUALQUIERA DE ESTAS ACCIONES PUEDEN SER LLEVAR COMO CONSECUENCIA LA **EXPULSIÓN DIRECTA DE LA LIGA AMATEUR DE HOCKEY DE MADRIDPATINA**, SIN DEVOLUCIÓN ALGUNA DE LA INSCRIPCIÓN A LA MISMA.





SEE
MOVE
PLAY
FEEL

#WELOVEHOCKEY

@MADRIDPATINA

ARE
LIVE
NEED
WANT

SHARE THIS

