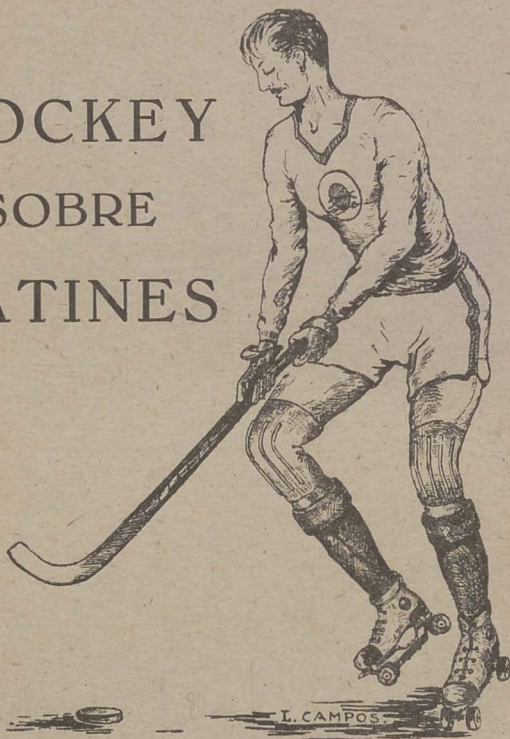


ESCUELA CENTRAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

HOCKEY SOBRE PATINES



REGLAMENTO DE JUEGO

ESCUELA CENTRAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

Hockey

Sobre Patines

REGLAMENTO DE JUEGO

EDITORIAL CATÓLICA TOLEDANA
1944

REGLAMENTO DE JUEGO

Definición

ARTÍCULO 1.º El juego de Hockey Sobre Ruedas se disputa entre dos equipos compuestos de cinco jugadores cada uno, sobre una pista de cemento, asfalto o madera; esta pista podrá estar al aire libre o bien cubierta. En todo caso queda prohibido el piso encerado o pulimentado.

La pista de juego estará completamente rodeada por listones o placas de madera cuya altura oscilará entre 15 y 20 centímetros y estarán colocadas tocando al suelo. Cada equipo ocupará la mitad del campo que se le designe por sorteo e intentará valiéndose de unos palos curvados de madera introducir el disco dentro de la portería contraria, ganando el bando o equipo que lo efectúe mayor número de veces; atendiéndose en todo momento al presente reglamento, de cuyo cumplimiento cuidará un árbitro, a las órdenes del cual habrá dos jueces de línea.

De la pista

ART. 2.º Estarán marcadas en la pista con líneas cuyo grueso puede oscilar entre cinco y seis centímetros, las reglamentarias señaladas en el artículo tercero y el diagrama anexo.

ART 3.º Las líneas con que irá marcada la pista se designarán de la forma siguiente:

a) Las líneas más largas con el nombre de *líneas laterales* y su longitud máxima y mínima será de 40 y 30 metros respectivamente.

b) Las líneas que unen las líneas laterales a las cuales son perpendiculares, constituyen las *líneas de fondo* y su longitud máxima y mínima será de 20 y 12 metros respectivamente.

c) La línea que divide el campo en dos partes iguales uniendo los puntos medios de las líneas laterales se llama *línea central*.

d) La señal en el punto medio de la línea central constituye el *centro del campo*.

e) Las porterías estarán equidistantes de las líneas laterales y a una distancia de las de fondo no superior a siete metros ni inferior a uno, y paralelas a dichas líneas.

f) Delante de las porterías, habrá una pequeña área denominada *área de portería* cuya longitud será de cincuenta centímetros y su anchura igual a la misma o sea 1,25 metros.

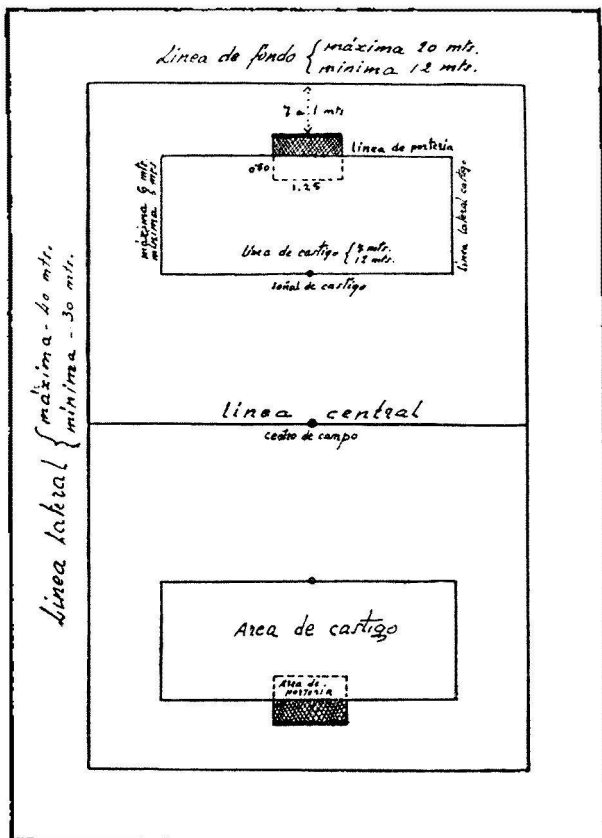
g) Paralelamente a la línea central habrá en cada mitad de campo otra denominada *línea de castigo* equidistante de las líneas laterales; regulándose su longitud en proporción a la pista.

h) En la línea de castigo y en su punto medio habrá una señal denominada *señal de castigo*.

i) La prolongación de la línea que va de poste a poste de la portería colocada según el apartado e) del presente artículo constituye la *línea de portería* de igual longitud que la de castigo.

PISTA

Listones de madera de 15 a 20 cms.



j) Las líneas que unen los extremos de las de castigo y portería constituyen las *líneas laterales de castigo*.

k) El espacio circunscrito entre las líneas de castigo, portería y laterales de castigo forman el *área de castigo*.

Palo de juego

ART. 4.º - Los palos de juego deberán tener:

a) Las dos caras planas.

b) Ser de madera y no presentar ninguna añadidura metálica visible, que a juicio del árbitro pueda ser peligrosa.

c) Tampoco podrán tener los cantos afilados o cortantes, sino ligeramente romos.

d) No podrán medir más de un metro quince centímetros de largo, medidos desde el extremo superior hasta la punta de la curva, pasando por el exterior de la misma.

e) Deberán pasar a través de un anillo de seis centímetros de diámetro interior.

f) La anchura de los mismos no podrá ser inferior a tres centímetros y su peso máximo será de quinientos gramos.

g) La curva deberá ser igual al modelo que proporcionará la Federación correspondiente, a quien lo solicite

De las porterías

ART. 5.º Las porterías consisten en unas jaulas cuya altura interior es de 92 cm., anchura interior 125 cm., la profundidad interior en la parte alta de

35 cm. y en la parte baja de 92 cm. (Esta última medida es la misma que la altura interior de la portería).

Las porterías estarán formadas por marcos de madera entrelazada o machiembreada en sus juntas, la parte superior los laterales y el fondo de las mismas deben estar recubiertas con una red de cordel o metálica en tensión, lo suficientemente sólidas para poder resistir un disco lanzado con cierta violencia. En el interior y a la profundidad de 35 cm. habrá colgada otra red para impedir que el disco rebote. Estará sujeta únicamente en su parte superior y caerá libremente al suelo con objeto de parar y recoger el disco lanzado. Esta red medirá 92 cm. de altura y 125 cm. de ancho.

ART. 6.º La parte exterior del marco de la portería tendrá una anchura de 8 cm. y estará pintada de blanco.

Las porterías estarán colocadas una enfrente de la otra y en cada extremo del campo.

No podrán estar cubiertas por nada que dificulte o moleste la visualidad del árbitro.

Del disco

ART. 7.º El Hockey sobre ruedas se juega con un disco de madera sin añadiduras metálicas. Las dimensiones del cual son 9 cm. de diámetro y dos y medio de grueso, siendo el peso del mismo, máximo 150 grs. y mínimo 100 grs.

Las defensas del portero

ART. 8.º El portero deberá llevar unas defensas para las piernas, cuyas medidas reglamentarias son las siguientes:

Anchura en la pantorrilla.....	30 cms.
» de la rodilla para arriba.....	35 »
Altura total.....	75 »
Espesor máximo.....	4 »

y cuya forma es la del grabado anexo.

ART. 9.º—Siendo las defensas un instrumento para protección de las piernas y no para favorecer la defensa de la portería, estarán colocadas alrededor de las mismas y no podrán sobresalir por ningún lado de ellas. Está permitido que el pie del portero esté cubierto por una protección cuyo espesor no exceda de 4 cms. y su longitud y anchura a las del pie. Las espinilleras llevadas debajo de las defensas no podrán exceder a un centímetro de espesor.

Ningún jugador que no sea el portero podrá usar defensas de ninguna clase, y las espinilleras estarán sujetas a las mismas restricciones que las dictadas para el mismo, con una tolerancia de espesor de 2 cms. como máximo.

Las protecciones metálicas estarán absolutamente prohibidas a todos los jugadores.

Guantes del portero

ART. 10. Son igualmente unos instrumentos para la protección de las manos del mismo. La medida máxima tomada sobre el guante extendido será de 25 centímetros de longitud.

Del equipo de los jugadores

ART. 11. Los jugadores irán provistos de patines de ruedas, estando éstos sujetos a las botas por mediación de tornillos, grápas o correas.

Todo jugador, incluso el portero, ha de patinar normalmente y llevar los patines correctamente montados, no podrá tener las ruedas fijadas, ni hierros o cosa parecida en su mitad para disminuir la distancia con el suelo.

Las ruedas podrán ser metálicas, de fibra o madera, debiendo tener un diámetro mínimo de 3 cms.

Durante el partido los jugadores llevarán una camisa o jersey con los colores del club a que pertenecen, pudiendo el portero llevarla distinto, pero que no se preste a confusiones con los del equipo contrario. Todos los jugadores, comprendido el portero, pueden ir provistos de equipo que les proteja, pero nunca de instrumento alguno que, a criterio del árbitro, pueda darles en el juego una ayuda injustificada.

En caso de que los equipos adversarios se presenten a la pista de juego vistiendo camisas o jerseys de colores parecidos, que a criterio del árbitro puedan prestarse a confusión, éste por propia iniciativa o a petición de uno de los capitanes, ordenará al equipo local el cambio de la camisa o jersey por otros cuyos colores no se presten a confusión y que a tal efecto tendrán obligatoriamente dispuestos todos los clubs en su pista oficial.

Del juego

ART. 12. Inmediatamente antes del partido y ya sobre el terreno de juego, los capitanes de equipo, bajo la dirección del árbitro, echarán a suerte cuál de los dos elige campo.

Los equipos cambiarán de campo a la media parte. La duración oficial de cada partido será la siguiente:

1.^a Categoría. 60 minutos de juego separados en su mitad por un intervalo de 15 minutos.

2.^a Categoría. 50 minutos de juego separados en su mitad por un intervalo de 10 minutos.

Categoría Femenina. 40 minutos de juego separados en su mitad por un intervalo de 10 minutos.

Estos tiempos pueden ser variados por la Federación Nacional o Regional correspondiente con autorización de la misma.

ART. 13. El juego se empieza en el centro del campo, con un principio de juego efectuado por un jugador de cada equipo y consiste en lo siguiente:

Los jugadores que han de empezar el juego se sitúan uno enfrente del otro, teniendo un pie en cada lado de la línea central que atraviesa la pista y dando la derecha a su campo. Cada jugador golpea la pista al lado de su campo y luego al Palo de Juego de su adversario por encima del disco (que estará situado en el centro del campo), alternativamente tres veces seguidas, considerándose empezado el juego.

El jugador que al efectuar el principio de juego no lo haga correctamente, será castigado con un golpe franco. La jugada de principio de juego se efectuará en los casos siguientes:

- a) Al empezar el partido.
- b) Después de cada gol.
- c) Al reanudar el partido después del descanso.
- d) Siempre que se pare el juego sin que exista falta alguna (por lesión grave, etc.)
- e) Siempre que dos jugadores de distinto bando cometan una falta simultáneamente.

En los casos de los apartados d) y e) se efectuará en

el mismo lugar donde se haya parado el juego, debiendo en los casos del apartado e) efectuarlo los mismos jugadores que hayan incurrido en la falta.

Del gol

ART. 14. Será gol cuando el disco atraviere completamente la línea marcada entre los dos postes verticales de la portería (entiéndase línea el filete externo de la misma).

Será gol, cuando el disco entre en la portería, si ésta es movida sin intención.

No será gol, cuando el disco se rompa (no astille), aunque haya entrado la parte mayor en la portería, y se hará principio de juego desde donde se haya tirado a gol, excepto si es dentro del área de gol, en cuyo caso se hará desde el ángulo más próximo del área.

Un gol marcado por un jugador, contra su propio campo con el palo de juego o con cualquier parte del cuerpo, será considerado como tal y no como castigo máximo. El gol no será concedido en caso de que la falta haya sido cometida lejos de la portería y el árbitro haya pitado el castigo antes que el disco haya entrado en la misma, o que cometida cerca de la portería, sea pitada previamente por el árbitro.

Un gol sólo podrá ser ejecutado desde la parte comprendida entre la línea de medio campo y la puerta a la que se chuta.

Un gol marcado desde la parte opuesta del campo será anulado, a menos que haya sido chutado raso y tocado por cualquier otro jugador menos el portero.

Del golpe franco

ART. 15. El golpe franco es el castigo que se impone a un jugador que comete una infracción del presente reglamento, y consiste en poner el disco en el lugar donde se hubiese cometido dicha infracción, lanzándole un jugador adversario al del equipo castigado.

a) Al tirarse un golpe franco todos los jugadores deberán colocarse a una distancia mínima equivalente a dos veces la longitud de un palo de juego aproximadamente, del lugar donde se lance.

b) El jugador que tire un golpe franco lo hará a la señal del árbitro y no podrá volver a jugar el disco mientras no haya sido tocado por otro jugador sea del equipo que sea. En caso de que se retrasara en la ejecución de la falta un espacio de tiempo suficiente para que el árbitro apreciara retención de disco será castigado con un golpe franco.

c) El golpe franco también se ejecutará cuando salga el disco por las líneas laterales, colocándose el mismo en el lugar por donde haya atravesado dicha línea y encima de ella lanzándole el equipo contrario al del último jugador que le haya tocado antes de salir por las mencionadas líneas.

De las faltas

ART. 16. Serán consideradas como faltas y castigados con un golpe franco los casos siguientes:

a) Cogerse a las vallas que circundan la pista.

b) Levantar el palo de juego más alto que el hombro al hacer una jugada.

c) Jugar el disco mientras rueda sin haberlo puesto previamente plano.

d) Levantar el disco sin chutar a gol y aunque así fuera si incurre en el artículo 14, último párrafo.

e) Atacar a un jugador que esté poniendo plano el disco.

f) Entrar simultáneamente dos jugadores de un mismo equipo a uno del contrario.

g) Entrar a dos jugadores de distinto equipo que se están disputando el disco. Exceptuando el portero, si es dentro del área, siendo falta si es fuera de la misma.

h) Poner el palo de juego sobre el de otro jugador.

i) Levantar el palo de juego del adversario por debajo del mismo, siempre que no se haga por detrás de dicho jugador y sin retenérselo en alto.

j) Parar el disco expresamente con el cuerpo o con los patines.

k) Dar golpes al disco con los patines.

l) Dar golpes al disco o a un palo de juego con este mismo objeto, excepto en el apartado i) de este mismo artículo, en el que se permite golpear levemente al palo de juego.

II) Llevarse el disco expresamente siempre que no sea con el palo de juego y en contacto permanente con la pista o sea rozándola.

m) Enganchar, trabar o retener el palo de juego del contrario con el propio.

n) Cogerle a un jugador los patines con el palo de juego.

ñ) Interponer el cuerpo entre el disco y el jugador contrario con el que se disputa.

o) Empujar con el cuerpo o brazos.

p) Intervenir un jugador en el juego cuando se le haya saltado uno o los dos patines.

q) Intervenir en el juego con un solo pedazo del palo de juego si éste se ha roto.

r) Si alguna parte del cuerpo toca el suelo de la pista en el momento de intervenir en el juego.

s) Zancadillas, cargas, etc., etc. o sea todo lo que signifique juego incorrecto.

t) Frenar con lo que no sean los patines o el palo de juego.

u) Arrancar con la punta o puntas de los pies en contacto con el suelo.

v) Descolocar intencionadamente la portería contraria.

x) Tirar los golpes francos directamente a la puerta sin tocar a otro jugador exceptuando al portero.

Saque de esquina

ART. 17. El saque de esquina no es más que un golpe franco realizado en el ángulo de las líneas laterales y de fondo.

a) Se realizará cuando el disco atraviere completamente la línea de fondo, como también cuando se efectúe una infracción de este reglamento dentro del espacio comprendido entre las líneas de portería y de fondo.

b) Siempre se ejecutará en el ángulo más próximo a donde se haya cometido la falta.

El saque de esquina puede ser favorable o contrario a un equipo.

a) Se considerará a favor del equipo defensor cuan-

do el disco antes de atravesar la línea de fondo haya tocado a un jugador del equipo atacante.

b) Se considerará a favor del equipo atacante en el caso contrario del apartado anterior.

c) Cuando el saque de esquina sea a favor del equipo defensor queda sin efecto el artículo 15, apartado a) debiendo todos los jugadores contrarios colocarse en el medio campo correspondiente a su puerta, pudiendo entrar en juego así que el árbitro haya dado la señal de reanudar el mismo. La infracción de este artículo motivará la repetición del saque.

Castigo máximo

ART. 18. El castigo máximo consiste en lanzar un golpe franco desde la señal de castigo contra la puerta correspondiente y sin más obstáculo que el portero

a) Al lanzarse un castigo máximo todos los demás jugadores excepto el portero deberán colocarse a una distancia aproximada de dos veces la longitud del palo de juego detrás del que lo realiza.

b) Se realizará para castigar cualquier falta cometida por el equipo defensor dentro del área de castigo y que fuera de la misma se penaliza con un golpe franco.

ART. 19. Se concederá castigo máximo además de los casos comprendidos en el apartado b) del artículo 18, en los casos siguientes:

a) Cuando un jugador del equipo defensor lance el palo de juego al suelo, sin otro objeto que dificultar el mismo aunque sea fuera del área de castigo (la reincidencia en esta falta podrá motivar la expulsión definitiva

va de la pista del jugador reincidente, juntamente con la concesión de un castigo máximo.

b) Cuando un jugador cambie intencionadamente la posición de su portería.

c) Cuando un jugador, incluso el portero, realice juego peligroso dentro del área de castigo.

ART. 20. Al lanzar el castigo máximo se permite levantar el disco.

El jugador que lo lance está exceptuado del art. 15 apartado b) y podrá volver a jugar el disco después que haya tocado al portero o simplemente a la portería.

El jugador que tire el castigo máximo, podrá hacerlo con un pie fuera y otro dentro del área, centrado sobre la línea de la misma.

A la ejecución del castigo máximo el portero no podrá salir del área de portería.

El árbitro

ART. 21. Sus decisiones son inapelables dentro de la pista de juego y tiene la obligación de hacer cumplir el presente reglamento, resolviendo, según su criterio, los casos no comprendidos en el mismo.

Queda autorizado para suspender temporal o definitivamente el juego.

A todo jugador cuya conducta sea reprehensible, hará presente ésta, pudiendo llegar a la expulsión del mismo, previo aviso o no y con carácter temporal o definitivo, permitiendo o no la salida del reserva, según aprecie la falta de carácter personal o de equipo.

En todos los encuentros oficiales el árbitro será

nombrado por la Federación o Colegio de Arbitros correspondiente.

En los encuentros amistosos podrá ser nombrado de acuerdo con los dos Clubs contendientes.

Arbitrará con la severidad necesaria para que haya un juego correcto y exento de brutalidades, y se desplazará con el mismo

Su misión consiste, además, en comprobar si la pista, accesorios y organización en general, están de conformidad con los Reglamentos.

De los jueces de línea

ART. 22. Los jueces de línea deberán tener por lo menos 18 años de edad, y serán nombrados de la misma forma que los árbitros.

Será misión del juez de línea avisar al árbitro cada vez que el disco salga por las líneas laterales y de fondo, indicándole de qué bando es la salta. Así mismo señalará el árbitro las faltas cometidas cerca de dicha línea, y que a su criterio puedan escapar a la visibilidad del mismo.

Los jueces de línea irán provistos de una banderita con la que llamarán la atención del árbitro en los casos indicados.

Del capitán del equipo

ART. 23. Cada equipo tendrá entre sus jugadores uno titulado «Capitán del equipo».

Incumbe al mismo:

- a) Representar al equipo acerca del árbitro.
- b) Efectuar el sorteo del campo.
- c) Firmar el acta del partido.
- d) Alineación del equipo.

e) Redactar y firmar las protestas al árbitro o Delegado Federativo.

El Capitán será responsable de la conducta de sus jugadores en el terreno de juego.

Alineación de equipos

ART. 24. Un equipo estará constituido por tres delanteros, un defensa y un portero (guardameta).

Todo equipo tendrá dispuesto a un sexto jugador de reserva a punto de actuar. Este jugador solamente podrá intervenir en el juego:

- a) Por lesión reconocida de uno de los jugadores.
- b) Por avería de patín.

En el caso de que la avería o lesión fuese del portero, se concederán tres minutos de intervalo; si transcurridos los cuales no se encuentra en las debidas condiciones, se concederán dos minutos más para proceder al cambio de las defensas con otro jugador del equipo, no pudiendo emplearse este segundo tiempo en la continuación de la reparación o cura, sino exclusivamente al cambio de defensas.

Cada vez que deba sustituirse un jugador por el reserva, se avisará previamente al árbitro.

Un equipo no podrá presentarse en el campo de juego, bajo pena de pérdida de derechos, con menos de cuatro jugadores.

Del portero

ART. 25. Mientras juegue el disco el portero, no puede levantar el palo de juego más arriba de la altura de su hombro. La misma regla observará en cualquier

momento de la fase del chut o del juego en el que tome parte.

El portero puede hacer uso de todas las partes del cuerpo, sin excepción, para parar el disco.

El portero está autorizado para retener entre los patines o entre los patines y el palo de juego, el disco. Puede golpearle, pararle con la mano abierta y darle una patada. En ningún caso puede guardarlo.

Si por resultas del chut el disco entra o cae dentro de las defensas del portero, estará considerado fuera de juego y se realizará un «principio de juego» en el ángulo del área más próxima, comprendida entre las líneas de castigo y laterales de castigo. Se hará lo mismo si el disco hubiese ido a parar a la parte superior exterior de la portería.

El portero podrá salir a jugar y disputar el disco en su campo, pero cuando actúe fuera del área de castigo se considerará como un jugador de los otros y no se le reconocerán las ventajas de que disfruta cuando se encuentra en su lugar de juego. Mientras el disco esté dentro del área de portería no podrá ser tocado por ningún jugador del equipo atacante, castigándose esta infracción con un golpe franco en el ángulo más próximo comprendido entre las líneas de castigo y laterales de castigo.

El portero si entra en juego cuando dos jugadores se disputan el disco dentro del área, no será falta, siéndolo cuando lo haga fuera del área.

El gol introducido por el portero en puerta contraria no es válido, no pudiendo salir éste de su campo para chutar reglamentariamente, exceptuando cuando ejecuta un golpe de castigo.

El portero podrá en todo momento apoyarse en su portería.

ART. 26. En caso de llegar a faltar el portero, podrá ser reemplazado por otro jugador de su equipo, después de haber comunicado el caso al árbitro.

ART. 27. En el caso de un barullo prolongado delante de una puerta en el curso del cual le sería difícil al árbitro observar el juego de una manera eficiente, está facultado para parar el mismo y ordenar la ejecución de un principio de juego en el ángulo más próximo, comprendido entre las líneas de castigo y laterales de castigo.

Toda falta que se cometa durante el tiempo reglamentario del partido deberá ser castigada, aunque sea en los mismos límites del tiempo, no pudiendo, por lo tanto, señalar el final de la primera parte o del partido mientras el disco no esté en juego.

The first part of the paper discusses the importance of understanding the cultural context of the research. It highlights how cultural differences can influence the interpretation of data and the design of the study. The second part of the paper focuses on the methodology used in the study, including the selection of participants and the data collection process. The third part of the paper presents the results of the study, which show that there are significant differences in the way that people from different cultures interpret and use technology. The final part of the paper discusses the implications of these findings for future research and for the design of technology that is culturally sensitive.

