

HOCKEY SOBRE PATINES

Hockey sobre patines, deporte de equipo que se disputa entre dos conjuntos, integrados por cinco jugadores cada uno de ellos, en una cancha cerrada, con dos porterías, un palo o stick y patines. Como su propio nombre indica, los patines son parte esencial de este deporte. Son los que marcan las diferencias en el mundo del hockey. Si se practica sin ellos, la disciplina deportiva es el hockey sobre hierba y si se juega con un tipo especial de patín que lleva incorporado una afilada cuchilla, la modalidad es el hockey sobre hielo.

Historia

El patín fue inventado por el francés Jean Garcin en 1710. En 1867, unos industriales británicos crearon unos patines de cuatro ruedas de madera y poco después James Leonard Plinton patentó el invento en Nueva York, acoplándole un taco de caucho en la parte delantera que permitía frenar. El hockey sobre patines nació en Chicago (Estados Unidos), pero el documento más antiguo que hace referencia al hockey como tal es un dibujo tallado en una tumba egipcia del valle del Nilo. El británico Edward Crawford introdujo este deporte en Europa a principios del siglo XX. Creó el *rink-hockey*, que era una adaptación del hockey sobre hielo a los suelos de madera europeos. Se hizo muy popular en Inglaterra y en 1905 se fundó la Amateur Hockey Association con lo que comenzaron a disputarse las primeras competiciones. El hockey empezó a extenderse por el resto de Europa, sobre todo en Suiza y Francia, pero hasta 1924 no se organizó internacionalmente. Fue el suizo Fred Renkewitz quien creó la Federación Internacional de Roller Skating (FIRS) en Montreux (Suiza), reuniéndose los representantes de los cuatro países fundadores: Suiza, Francia, Alemania y Gran Bretaña. Más adelante se incorporaron Bélgica, Italia, Portugal y España, que lo hizo en 1946, aunque en Barcelona ya existía el hockey sobre patines desde 1915, y en 1928 Cataluña ya contaba con su propia federación regional. La primera Copa de Europa de clubes se disputó en 1926, y en 1936 se inició el Campeonato del Mundo. Antes de la II Guerra Mundial, Inglaterra era la máxima potencia en este deporte, seguida de Italia, Francia y Portugal, pero a partir de 1947 el panorama varió, con el dominio de Portugal, España e Italia en las competiciones internacionales. En el continente americano, fue Argentina el equipo más potente, destacando jugadores como Daniel Martinazzo.

Materiales y campo de juego

El material necesario para la práctica de este deporte incluye: patines de cuatro ruedas con una bota sujeta a la plantilla mediante unas tuercas; un stick de madera con dos caras planas y con una longitud máxima de 1,15 m y con un peso no superior a 500 gramos, rodilleras, espinilleras, guantes y coquilla. La equipación del portero incluye, además del stick, una careta o casco, guardas, que van sujetas a las piernas, guantes, peto y hombreras. La bola o pelota utilizada en el juego tiene una circunferencia de 23 cm y pesa 155 gramos. El terreno de juego es una pista rectangular denominada *rink*, normalmente cubierta y cerrada por sus cuatro costados por una valla de 1 m de altura y por bordillos de 3 cm de espesor como mínimo y 20 cm de altura. Todas las líneas de demarcación deben tener una anchura de 8 cm; las dos líneas de protección anti-juego, situadas a 22 m del fondo de pista, son de 5 cm de ancho y la línea interior de la portería nunca será del color de la bola. Las dimensiones de la pista pueden variar, pero los límites están entre 34 y 40 m de longitud y de 17 a 20 m de anchura. La portería mide 105 cm de alto por 155 cm de largo, teniendo de fondo 92 cm en la parte inferior y 35 cm en la superior.

Sistema de juego

El hockey sobre patines es un deporte que se practica entre dos equipos y que fundamentalmente consiste en impulsar la bola con un stick con el fin de introducirla en la portería del equipo contrario tantas veces como sea posible. El equipo lo forman cinco jugadores y el partido está dividido en dos tiempos de 25 minutos. Arbitran tres colegiados, uno principal y dos jueces de puerta. El juego comienza con un saque neutral o

balling disputado entre dos jugadores. Si se interrumpe el partido, se sacará de *balling* desde la esquina más próxima al lugar en el que se ha interrumpido el juego. Lo reanudará el equipo que llevaba la bola. En caso de sustitución de un jugador, y para que el juego se mantenga vivo, el cambio se realiza sin necesidad de detener el encuentro por la puerta de entrada a la pista. Si el jugador que es sustituido es el portero, el partido se interrumpe un máximo de 30 segundos.

Son motivo de sanción los contactos irregulares con un contrario, impulsar la pelota con una parte del cuerpo o con el patín, o bien detenerla con la mano. Ningún jugador debe desplazar la portería; en caso de desplazamiento intencionado se pitará penalti y si es de forma involuntaria, se efectuará un saque neutral en el ángulo del área de penalti más próximo al lugar donde se cometió la falta. La obstrucción a un contrario o cualquier tipo de violencia serán igualmente castigadas. Ningún jugador puede intervenir en el juego cuando no esté en posesión del stick o si alguna parte de su cuerpo está en contacto con el suelo. El árbitro principal puede mostrar tres tarjetas: la azul, que supone una expulsión temporal, la roja, que conlleva la expulsión definitiva, y la amarilla, que es una amonestación.

Las sanciones más importantes con que se castiga a un equipo son: el golpe franco, que puede ser directo o indirecto, el penalti y la expulsión temporal o definitiva de alguno de sus jugadores. El golpe franco directo se aplicará en caso de falta grave o expulsión; el jugador del equipo contrario debe situarse a más de 3 m del punto desde el que se pone la bola en juego; en el caso de que la infracción se produzca en el área de penalti, el golpe franco directo se transformará como penalti. Se aplica un libre indirecto desde el punto donde se detuvo el partido, y si es en el área o detrás de la portería, el saque se realiza desde la esquina más cercana. En caso de golpe franco indirecto, la bola debe ser tocada por al menos dos jugadores antes de convertirse en gol. Si la bola entra en la portería directamente de saque, se efectuará un *balling* en el ángulo del área más próximo al punto desde donde se lanzó la falta. Un caso típico de señalización de libre indirecto se produce en el anti-juego. Éste se señala cuando el jugador que lleva la pelota permanece en la zona de anti-juego 10 o más segundos; esa zona está comprendida entre las líneas situadas a 22 m del fondo de pista y el otro fondo de pista.

Cuando el partido finaliza con resultado de empate, se disputa una prórroga de 5 minutos. En caso de persistir la igualdad en el marcador, habrá cinco lanzamientos de penaltis para cada equipo, lanzados de forma alternativa en una misma portería. Como última solución, cada equipo lanzará un penalti hasta que uno de ellos deshaga la igualdad.