

En La Pista

El Hockey es el deporte en equipo más rápido del mundo y uno de los más fáciles de entender.

Primero debes entender las tres reglas principales: Hombre Fuera-de-lugar, Pase Fuera-de-lugar, e "Icing", Estas reglas han sido diseñadas para disminuir las demoras, fomentar cooperación en el equipo y para mantener el ritmo rápido del juego (Se explicarán más adelante).

Juegan seis jugadores de cada equipo, a menos que uno de ellos se encuentre en la caja de castigos ("Penalty box o Congeladora").

No hay limite en el número de cambios en el partido, los cambios se hacen cuando la jugada se detiene, o pueden ser también "al aire", mientras la jugada se esta desarrollando. Las posiciones son: Portero, Ala Defensiva: izquierda y derecha, Centro y Ala Delantera: izquierda y derecha.

El juego dura 60 minutos, los cuales se dividen en tres periodos de 20 minutos cada uno. Si el juego queda empatado despues de 60 minutos, se juega un periodo extra de solamente 5 minutos. Si este periodo extra termina en empate, se recurre a la muerte subita, un enfrentamiento de penalties. Cada equipo selecciona a cinco jugadores para la serie de penalties. El equipo que anote mas goles en los cinco intentos, recibe dos puntos para la victoria, mientras que el otro equipo recibe un punto en la columna OTL (over time loss – Derrota en tiempo extra) de la Tabla de posiciones. Un equipo anota cuando algun jugador coloca el disco en la porteria contraria con el baston. A los jugadores que ayudan a que la jugada de gol se realice, se les premia con un record de asistencia, pero solamente puede haber dos asistencias por gol anotado.

El como se defina un partido empatado puede variar dependiendo de cada liga.

El Hockey no tiene una gran variedad de jugadas pre-diseñadas (de pizarrón) como en football. Los jugadores tienen que reaccionar por instinto. La cooperación de equipo es la clave para un buen desempeño.

Los Jugadores

PORTERO: (*Goalkeeper*) Se encarga de prevenir cualquier anotación del equipo contrario en su portería. Es rara la vez que el portero deja descubierta la porteria, y puede comenzar una jugada ofensiva, pasando el disco a algún compañero.

DEFENSAS: (*Defensemen*) Tratan de detener la jugada ofensiva del equipo contrario en su propia linea azul. Su función es bloquear tiros a gol, pases a otros jugadores contrarios, cubrir a delanteros contrarios, y despejar el disco si se encuentra frente a su portería. En ofensiva, mandan el disco al delantero central o a alguno de las alas, y siguen la jugada hasta la zona de ataque, posicionándose estrategicamente en "los puntos", adentro de la linea azul del equipo contrario.

CENTRO: (*Center*) El centro dirige la ofensiva, llevando el disco en movimiento de ataque. Intercambia pases con los otros delanteros, para dirigir la jugada hacia la portería enemiga. En defensiva, trata de romper el ataque del equipo contrario antes de que pase a su area.

ALAS DELANTEROS (Extremos): (*Wings*) Las alas delanteros trabajan con el centro para hacer la jugada de ataque, y asi poder anotar goles. Defensivamente, tratan de prevenir jugadas de los oponentes y de descontrolar cualquier intento de tiro.

Arbitraje

ARBITRO: (*Referee*) Supervisa el juego, marca las faltas, determina los goles, y los "faceoffs" en el centro para empezar cada periodo.

JUEZ DE LINEA: (*Linesmen*) Los dos oficiales de linea a los extremos de la cancha, marcan fueras de lugar, pases fuera de lugar, "icing", y realizan los "faceoffs" (salidas) que no son en el centro. No pueden pitar faltas, pero pueden marcarlas, recomendando al arbitro que una falta ha sido cometida, la cual amerita castigo.

JUEZ DE GOL: (*Goal Judge*) Es la persona que se sienta atras de cada portería, fuera del hielo, y que indica que un gol ha sido anotado prendiendo una luz roja, arriba de cada estación. El arbitro puede pedir su opinion en anotaciones dudosas. Pero el arbitro es el que tiene la ultima palabra y puede anular cualquier marca del juez de portería.

APUNTADOR: (*Scorer*) Determina que jugador anotó, y acredita cualquier asistencia que haya habido. Puede consultar con el arbitro, pero el apuntador decide a quien otorga los puntos.

Castigos

Cuando un equipo comete una falta, el equipo es penalizado dejandolo sin un jugador (o varios), por un cierto tiempo. A ningún equipo se le puede castigar a tres jugadores al mismo tiempo. Cuando una tercera falta es marcada, esta se pospone hasta que la primera haya terminado. Si existe una falta cometida por el portero, uno de sus compañeros pagará el tiempo en la caja de castigos.

CASTIGO MENOR: (Dos minutos) Se marca por tropezar, sujetar, golpear con el mango del bastón (stick), golpear con el stick completo, cargar, juego rudo, retener, golpear con el codo, o por checar contra la pared.

CASTIGO MAYOR: (Cinco minutos) Por peleas o cuando faltas menores se cometen deliberadamente para lastimar a un contrario. También se marca por golpear con el stick, golpear con el mango del stick, "highsticking", "buttending", y "cross-checking".

CONDUCTA ANTIDEPORTIVA: (Diez minutos) Marcado al los jugadores por insultos al arbitro, juez de linea , o cuando algún jugador comete una segunda falta mayor durante un juego. Esta falta es contra el individuo, y no contra el equipo, por tal motivo se permite hacer una sustitución del jugador.

TIRO DE PENAL: Un tiro libre, sin barrera, excepto por el portero, se le da a un jugador que ha sido detenido ilegalmente por detras mientras tenia el disco en su poder y no existia oponente entre éste y el portero. Al equipo que comete la falta solamente se le penaliza con el tiro penal.

RETRAZO PENAL: Silbatazo de retraso, hasta que el equipo penalizado recupera la posesión del disco.

Definición de Terminos de Hockey

"A" – Letra que lleva el uniforme del asistente del capitán.

Area del Referi – (*Referee's Crease*) Zona de protección del arbitro con un diametro de 10 pies con 2 pulgadas, un semi-circulo, el cual le protege de los jugadores cuando va a conferenciar con el controlador del tiempo. Se encuentra entre las dos cajas de castigos, y aqui es donde reporta su ultima decición sobre un gol o alguna falta.

Asistencias – (*Assists*) Puntos adquiridos por jugadores que ayudaron directamente a conseguir la anotación, usualmente el ultimo o los dos ultimos jugadores que movieron el disco antes de la anotación.

"Backcheck" – Intento legal de los delanteros al regresar a su area defensiva de recuperar el control del disco.

"Butt-ending" – Golpear a un contrario con el mango del baston. Este movimiento es ilegal.

"C" – Letra en el uniforme del Capitan del equipo.

Caja de Castigos (Congeladora) – (*Penalty Box*) Area, fuera del hielo, dentro del zona neutral, donde los jugadores son encerrados por un periodo de tiempo cuando han cometido alguna falta.

Cargar – (*Charging*) Si se toman mas de tres pasos antes de embestir a un contrario, después de que el jugador contrario solto el disco. Esto es ilegal.

Castigo por Conducta Anti-Deportiva – (*Misconduct Penalty*) Un castigo de 10 minutos por faltarle al respeto a un arbitro, u oficial.

Checar – (*Body Checking*) Bloquear o golpear a un contrincante con el cuerpo. Esto es legal cuando el oponente tiene posesión del disco, o si fue el ultimo jugador en haberlo tocado.

Checar Contra la Pared (Baranda) – (*Boarding*) Estampar, o llevar a un contrario contra la pared de protección. Esto es ilegal.

Checar el Puck – (*Poke Checking*) Movimiento legal de robarle el disco a un contrario con el baston o el patin.

"Clearing The Puck" – Cuando el disco es despejado de frente de la portería, o area congestionada.

Conducta Anti-Deportiva – (*Misconduct*) El jugador se penaliza por 10 minutos cuando utiliza conducta abusiva o malas palabras contra algún oficial. Se permite realizar un cambio por el jugador castigado.

Curva de la Paleta – (*Curved Sticks*) Algunos jugadores le hacen una ligera curvatura a la paleta de su baston para mejorar el control del disco.

"Face-off" – Cuando alguno de los oficiales suelta el disco entre un jugador de cada equipo. Es la salida de la jugada después de alguna anotación o falta. En basketball a esto se le llama jump ball (Un dos).

Fintar – (*Deke*) El engaño o farsa que hace el jugador con el disco para burlar a un oponente, o para vencer al portero, haciendo que este se mueva primero, y poder anotar un gol.

"Forechecking" – Checar a un oponente en su propio campo o zona.

"Hat Trick" – Cuando un jugador anota tres goles en un solo juego.

"Icing" – (*Icing The Puck*) Falta que se comete cuando un jugador lanza el disco desde atras de la linea roja del centro, hasta atras de la linea roja de anotación del equipo contrario (la linea que corre a lo largo de la portería), y un jugador del equipo contrario lo recupera, sin que lo haya tocado ningún jugador.

Interferencia – (*Interference*) Movimiento ilegal de impedir o refrenar a algún jugador que no esta directamente involucrado en la jugada. Se marca falta, y se penaliza con dos minutos.

Manejo del baston – (*Stick Handling*) Acarrear el disco sobre el hielo con el baston. Dominio del baston.

Matar el Tiempo – (*Penalty Killing*) El intento de un equipo incompleto (debido a algún castigo) de evitar que el equipo contrario anote, por la ventaja de contar con más jugadores en el momento. El equipo en desventaja pasea el disco para comerce el tiempo, evitando que un contrario tome posesión del disco. En este caso deja

de funcionar el "Icing" para el equipo con desventaja numerica.

Pase Atrasado – (*Drop Pass*) Cuando un jugador deja el disco atras para que algún compañero que venga por detras lo tome.

Pase Adelantado – (*Headmanning*) Pasar el disco hacia adelante a algún compañero.

"Power Play" – Cuando un equipo tiene mayor cantidad de jugadores sobre el hielo que el otro equipo por faltas cometidas.

Puntos – (*Points*) Puntos en el hielo dentro de la linea azul de cada area. Los defensas los utilizan para situarse en ellos, cuando su equipo lleva la ofensiva y se encuentra en la zona de ataque.

Remplazando al Portero – (*Pulling a Goalie*) Cuando un equipo sustituye a su portero por algún delantero. Esto ocurre más frecuentemente cuando el equipo esta perdiendo (sobre todo si es por un punto) y son los ultimos minutos o segundos del partido.

Retener el Disco – (*Freezing the Puck*) Cuando se detiene el disco contra la baranda con el baston o con un patin.

Rompimiento – (*Breakaway*) Cuando se toma desbalanceada a la defensa y no existen oponentes entre el jugador que lleva el disco y la portería del equipo contrario, con excepción del portero.

Separando la Defensa – (*Splitting The Defense*) Cuando el jugador con el control del disco en una ofensiva, pasa entre los dos defensas, con la finalidad de separarlos.

"Slot" – Area directamente frente a las porterías, de la cual la mayoria de los goles son anotados (fuera del area del portero).

"Smothering The Puck" – Cuando el portero, o algún jugador, cae sobre el disco, cubriendolo y matando la jugada. Esto es legal solamente cuando lo hace el portero, y lo hace para ganar tiempo.

"Sweep Check" – Maniobrar el baston completamente extendido sobre el hielo, para tratar de quitarle el disco a un oponente, o checar barriendose a un oponente. Esto es legal.

"Texas Hat Trick" – Cuando un jugador anota cuatro goles en un solo juego.

Tiro de Golpe – (*Slap Shot*) Se maniobra el baston frente al cuerpo, hacia atras, y luego rapidamente hacia adelante, golpeando el disco fuertemente. El tiro más fuerte que hay.

Tiro de Muñeca – (*Wrist Shot*) Impulsar el disco con el baston, haciendo un movimiento de giro de la muñeca.

Tiro de Revés – (*Backhand*) Aun cuando no se usa comunmente, es un tiro efectivo usando un movimiento mas extenso. El disco se lleva atras de la linea media del cuerpo, y se ejecuta el tiro del lado opuesto de lo normal. Su uso es común cuando no hay tiempo para cambiar el disco al lado natural del jugador.

Tiro Pantalla – (*Screen Shot*) Disparo a gol cuando uno o más jugadores estan entre el tirador y la portería, bloqueandole la visibilidad de la jugada al portero.

Zona del Portero – (*Crease*) El area rectangular de 4 x 8 pies frente a cada portería. Zona de protección del portero. El gol no será valido si un jugador de la ofensiva esta dentro de esta area cuando el disco cruza la linea de anotación.

Zona Neutral – Area en el centro de la pista, entre la zona de defensa y la zona de ataque.