

HOCKEY LINEA

3 X 3



REGLAMENTO

Modalidad creada por:
Club Patín Línea Valladolid
Octubre 2002

3x3 IN LINE

EL JUEGO

La modalidad del 3x3 IN LINE viene a ser el hermano pequeño del hockey en línea oficial, teniendo como veréis a continuación gran parte del reglamento en común.

El 3x3 se disputa entre dos equipos de tres jugadores en pista cada uno, provistos de patines de ruedas en línea y un stick o palo de juego, en una pista rectangular de superficie plana y lisa, de madera, cemento pulido, pavimento sintético o terrazo que ha de estar en buen estado.

CONDICIONES PARA LA REALIZACIÓN DEL JUEGO

Los instrumentos de juego son el puck oficial (pastilla, disco,...) un stick de los usados en hockey hielo y las dos porterías.

Cada equipo ocupa la mitad de su campo y cada jugador procura introducir el puck en la portería del equipo contrario.

Un árbitro se encargará de hacer cumplir las reglas de juego; ayudados por un anotador-cronometrador si es necesario.

LA PISTA / ÁREA DE GOL / PUNTOS DE SAQUE

Se jugará en una superficie demarcada entre vallas siendo esta de 20 metros de larga por 13 de ancha (se puede adaptar siempre que quede bien demarcada y sea proporcional) . El árbitro antes del partido debe verificar las señalizaciones del campo. Con especial atención a las dimensiones del área de gol.

Tanto las líneas de demarcación del área de gol como las dimensiones de las porterías aparecen en el anexo I.

Ningún jugador (si la pala de su stick) puede permanecer en el área de gol atacando, si se marca en estas condiciones la jugada queda invalidada. Ningún jugador puede estar dentro del área de gol propia defendiendo, cualquier parada en esta situación tendrá como resultado un lanzamiento de penalti.

No se puede defender en zona, si el árbitro observa esta situación, la primera vez avisará al entrenador. En la segunda ocasión y sucesivas, se concederá un tiro de penalti al conjunto rival.

Los puntos de saque los determina el árbitro.

EQUIPO DE PROTECCIÓN

Cada jugador aparte del stick y los patines deberá llevar obligatoriamente un casco oficial con su correspondiente protección facial. El resto de protecciones son aconsejables pero no obligatorias

UNIFORMES

Los uniformes requerirán camisetas iguales para todos los miembros del equipo. Las camisetas deberían estar numeradas en la parte de la espalda.

El capitán del equipo debería llevar una C visible en el frente de la camiseta así como una A el asistente. En su ausencia basta como distintivo un brazalete o similar.

COMPOSICIÓN DEL EQUIPO

Un equipo en la pista no puede tener más de tres jugadores durante el encuentro.

En la lista de alineación de cada partido no puede haber más de 10 jugadores ni menos de cinco para comenzar el partido.

EL CAPITAN

Cada equipo ha de designar un capitán y un asistente. Solo estos jugadores tienen el privilegio de “discutir” con el árbitro cualquier cuestión relativa a la interpretación de las reglas. Siempre debe estar al menos uno de los dos en pista y si están los dos únicamente conserva sus derechos el portador de la C.

SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

Los jugadores se pueden sustituir en cualquier momento, con la única condición de que el jugador que abandona el juego este a menos de un metro del banquillo antes de la entrada del sustituto en pista. El jugador que abandona debe desentenderse del puck en el momento que su compañero entra en el campo.

PROTOCOLO ÉTICO DEPORTIVO

En todos los partidos es recomendable que antes del encuentro los dos capitanes se encuentren en el área central y se saluden dándose la mano. Se presentan entre ellos y al árbitro.

TIEMPO DE DURACIÓN

Un partido consta siempre de dos partes. Cada uno de estos dos periodos dura 12 minutos en la categoría pre-benjamín, 14 en benjamín. La alevín en caso de jugarse sería de 18. El resto de categorías ya deben participar en 4x4. El 3x3 será siempre a reloj corrido con un descanso intermedio de 3 minutos.

TIEMPO MUERTO

En 3x3 no se dispone de ningún tiempo muerto.

INICIO DEL ENCUENTRO

El encuentro se inicia a la hora programada con un saque neutral (Face-off , Bulling,...)
Al reinicio después del descanso se comenzará de igual manera.

FUERAS DE JUEGO

En el caso de que la pastilla abandone el terreno de juego saliendo fuera de las vallas de la periferia del campo, el árbitro pitará saque neutral. Este se efectuará en el lugar cercano al que abandono el campo, siempre claro está, que no se tirara fuera deliberadamente.
En el caso de que el puck golpee las vallas pero no abandone la superficie del juego este debe continuar sin ningún tipo de interrupción.

SAQUES NEUTRALES (FACE-OFF)

Los dos jugadores que los disputan estarán situados uno frente al otro con la pala apoyada en el suelo y separados por el largo de un stick.
El resto de jugadores deben estar al menos a dos metros de ambos jugadores y en posición correcta en SU parte del campo.
Mientras se lleva a cabo un saque neutral ningún jugador debe estar en contacto físico con su contrario.

El árbitro no está obligado a esperar a que los jugadores se coloquen, pudiendo sacar si a pesar del aviso continuarán “perdiendo el tiempo”.

DEFINICIÓN DE GOL

Se considerará gol cuando el puck empujado por el stick de un jugador TRASPASE los postes de la portería desde el frente y por debajo del travesaño y la línea de gol de la portería.

También es gol cuando el puck traspase la portería empujado o rebotado por un jugador defensor o atacante si el árbitro estima que este último lo hizo involuntariamente.(sin intencionalidad).

No se considerará gol aquel marcado como resultado de un puck desviado directamente a la red por el árbitro.

No es valido aquel gol marcado con alguna parte del cuerpo (patín) dentro del área de gol.

PENALIZACIONES

Las penalizaciones son las realizadas durante el juego y se dividen en :

1/ Penalización menor

2/ Penalización menor de banquillo

3/ Penalización por mala conducta

4/ Penalti

1.PENALIZACIÓN MENOR

Por una penalización menor cualquier jugador será expulsado del terreno de juego durante un minuto, tiempo en el cual no está permitida la sustitución.

Por la segunda penalización menor al mismo jugador este recibirá dos minutos de sanción sin sustitución.

La tercera menor del mismo jugador le privará del juego por el resto del partido aunque al cabo de un minuto pueda entrar un sustituto; y se informará del hecho al comité de sanciones.

Si un equipo está en inferioridad y encaja un gol la expulsión (primera si hubiera más de una) queda anulada volviendo a jugar en igualdad.

Cuando es expulsado otro jugador del mismo equipo debe abandonar la pista y cumplir su sanción pudiendo entrar otro en su lugar.

No puede haber menos de dos jugadores por equipo en la pista.

Si la falta a criterio del árbitro fuera con intención o existiera lesión se puede expulsar directamente dos minutos o incluso el resto del partido.

2.MENOR DE BANQUILLO

Supone la expulsión de la pista de un jugador del equipo sancionado durante un minuto. El jugador expulsado es designado por el entrenador.

3.MALA CONDUCTA

Debe ser impuesta a aquel jugador que utilice un lenguaje obsceno, profano, abusivo o persista en discutir o muestre poco respeto al árbitro durante un partido.

Se impondrá también al jugador que golpee la portería, el suelo o cualquier otro material con su stick.

También al que persista en continuar una pelea o no obedezca al árbitro.

4.PENALTI

Cualquier infracción de las reglas que signifique un tiro de penalti será ejecutada de la siguiente manera:

El puck se colocará sobre el centro del campo, en el cruce de este con la línea imaginaria del medio de portería. El jugador designado para lanzarlo se colocará con la pastilla y el resto de jugadores deberán estar detrás de él sin molestar.

Una vez ejecutado el tiro se considerará la jugada completa y se procederá al saque neutral.

Fuese gol o no, NO existirá expulsión aunque la sanción se deberá de anotar. Si cualquier jugador interfiere en el tiro de penalti este se considerará gol de igual forma.

CUANDO SE DEBE SEÑALAR PENALTI

- 1-Si el defensa interfiere la jugada de ataque con alguna parte del cuerpo en su área de gol.
- 2.- Cuando el árbitro entiende que un equipo está utilizando la defensa en zona. (especialmente cuando un jugador “únicamente defiende la portería”)
- 3-Si algún jugador del equipo defensor lanza intencionadamente su stick con el fin de interferir una jugada
- 4-Cuando no existiendo ningún jugador entre el atacante y la portería contraria este es objeto de falta por detrás impidiendo la clara consecución del gol.
- 5-Si en algún momento el equipo tiene más de tres jugadores en juego en la pista.

APLICACIÓN DE LAS PENALIZACIONES

Todas las penalizaciones señaladas por el árbitro tendrán a discreción del mismo y según el grado de violencia la sanción oportuna de las anteriores.

1- CARGA

Únicamente esta permitido el choque contra un jugador en posesión del puck y completamente de frente a el.

El stick debe permanecer en el suelo y no impactar al contrario.

2- STICK ROTO

Un jugador cuyo stick esté roto puede participar en el juego siempre que deje su stick roto en el suelo.

3-GOLPEAR CON EL PALO

-Ataque deliberado con ambas manos en el stick y ninguna parte de este en el suelo.

-Golpear al contrario con tu pala o con el mango de tu stick.

4-PERDIDA DEL TIEMPO

Ningún jugador debe retrasar deliberadamente el juego, bien sea con PASIVIDAD, o desplazando intencionadamente una portería o fingiendo lesión o echando fuera del campo la pastilla. Según criterio arbitral no se puede tener el puck parado o inmovilizado.

El puck debería estar en continuo movimiento siempre.

5-CODAZOS Y RODILLAZOS

6-AGRESIONES

7-MANEJAR EL PUCK CON LAS MANOS

El puck puede ser cogido con la mano (no del suelo) para controlarlo pero debe arrojarse inmediatamente y jugarlo uno mismo. No se puede pasar de esta manera a otro jugador o despejarla.

8-STICK EN ALTO

El stick no debe sobrepasar la altura de la cintura. Si no existiera peligro por no haber ningún jugador cerca no se señalará con el fin de no parar el juego. No se permitirá gol llevando el stick de esta manera.

9-AGARRAR A UN CONTRARIO

No se puede sujetar a un contrario con las manos, pies, stick, o cualquier otra manera.

10-ENGANCHAR CON EL STICK

11-PATADA A UN JUGADOR

Si se puede golpear con el patín el puck pero el gol así conseguido no tiene validez.

No se puede golpear a otro jugador de esta forma.

12-LANZAMIENTO DEL STICK

13-ZANCADILLA

14-VIOLENCIA INNECESARIA

* SE ADJUNTA UN ANEXO (II) CON LAS SEÑAS QUE UTILIZARÁ EL ÁRBITRO PARA SEÑALAR CADA INFRACCIÓN

* Para cualquier penalización no reflejada en este reglamento el colegiado se regirá por el reglamento oficial del 4x4 de la RFEP.