

Los VIK HOCKEY ESCOLAR LIBRO DE JUEGOS





KNIGHTS HOCKEY



INDICE DE CONTENINDOS

¿QUÉ ES EL HOCKEY?	4
POSICIONES	5
EQUIPAMIENTO	7
SUPERFICIE DE JUEGO	9
TIEMPO DE JUEGO	10
REGLAS DE JUEGO	11
TIPOS DE PENALTIS	13
SEÑALES DEL ÁRBITRO	14
DESCRIPCIONES DE PENALTIS DE HOCKEY	15
SEGURIDAD	16
HISTORIA DE LOS VEGAS GOLDEN KNIGHTS	17
DESGLOSE DIVISIONAL DE LA NHL	18
COMPAÑEROS DE PISTA DE LOS GOLDEN KNIGHTS	19



¿QUÉ ES EL HOCKEY?

El hockey es un apasionante deporte de equipo que requiere habilidad, fuerza y trabajo en equipo. Existen varias modalidades de hockey: sobre hielo, de calle y en línea.

HOCKEY SOBRE HIELO

El hockey sobre hielo se juega sobre una superficie helada con un disco de goma congelado.

HOCKEY DE CALLE/HOCKEY DE PELOTA

El hockey de calle/de pelota se puede jugar en casi cualquier superficie cubierta o al aire libre. Los estacionamientos vacíos, las pistas de tenis sin red, los patios de recreo, las canchas de baloncesto y los gimnasios cubiertos pueden convertirse en “pistas” de hockey callejero/de pelota.

HOCKEY EN LÍNEA

El hockey en línea es muy parecido al hockey callejero o de pelota, con la diferencia de que los jugadores llevan patines en línea en los pies. El hockey en línea suele denominarse “hockey sobre patines” y puede jugarse en interiores o al aire libre. Se pueden utilizar discos o pelotas especiales.

OBJETO DEL JUEGO

Marcar más goles que el otro equipo lanzando el disco o la pelota a la red del adversario.

EQUIPOS Y JUGADORES

Para jugar al hockey debe haber 12 jugadores en juego en un momento dado (seis por equipo). Las posiciones son tres delanteros, dos defensas y un portero.

FORMATO DEL JUEGO

Un partido reglamentario de la temporada regular de hockey de la NHL consta de tres periodos de 20 minutos y dos periodos intermedios de 17 minutos. Si el marcador está empatado después de los tres periodos, se jugará un periodo extra de cinco minutos, llamado tiempo suplementario. Si el marcador sigue empatado después del tiempo suplementario, se celebrará una tanda de penaltis para determinar el ganador. En un partido de desempate, si el marcador está empatado al final del tiempo reglamentario, los equipos jugarán periodos completos de hockey a muerte súbita hasta que se determine un ganador.

POSICIONES

CENTRAL

El central suele ser el “quarterback” del equipo. Suele dirigir el juego tanto en la zona ofensiva como en la defensiva. También prepara jugadas para que sus compañeros marquen goles en la zona contraria y realiza la mayoría de los saques de banda.

EXTREMO DERECHA/IZQUIERDA

Los extremos o “wingers” juegan a la derecha o a la izquierda del centro. Cubren sus zonas mientras los delanteros centran y juegan en la zona contraria.

DEFENSOR

Los defensas suelen jugar por detrás de los delanteros. Esto les permite mantener el disco en juego en la zona contraria y les mantiene en posición para defender más fácilmente su propia portería cuando la jugada vuelve a su zona. Existen dos posiciones defensivas: defensa derecha y defensa izquierda.

PORTERO

El trabajo del portero consiste en permanecer dentro o cerca de su área de portería. Su responsabilidad es impedir que el disco entre en la portería. Puede patearlo, atraparlo, agarrarlo o golpearlo para apartarlo, pero no debe dejar que traspase la línea de gol. El portero normalmente juega todo el partido y es raro que se aleje de su portería.



POSICIONES HOCKEY SOBRE HIELO



POSICIONES HOCKEY DE CALLE



LEGEND

- C** Central
- ED** Extremo Derecho
- EI** Extremo Izquierdo
- D** Defensa
- P** Portero

EQUIPAMIENTO

EQUIPO DE HOCKEY DE CALLE/PELOTA

El hockey de calle/pelota se juega con palos de hockey de calle (normalmente un palo de madera con una cuchilla de plástico) y un disco de plástico o una pelota sin rebote. Este equipo está especialmente diseñado para el hockey callejero y funciona mejor en parques y gimnasios. Sólo difiere ligeramente del equipo utilizado para jugar al hockey sobre hielo. Debes llevar ropa deportiva cómoda o unos pantalones de mezclilla y una camiseta con tu equipamiento. Debes llevar zapato deportivo adecuado para el gimnasio o el patio de recreo.

EQUIPO PARA DELANTEROS/DEFENSIVOS

En el hockey callejero reglamentario, los delanteros y defensas deben llevar coderas, rodilleras y espinilleras, un protector de boca y un casco protector adecuado. Sin embargo, en la clase de educación física o en un partido con tus amigos, el equipo no es obligatorio, pero sí recomendable.

EQUIPO PARA PORTEROS

Los porteros deben llevar casco con máscara, protector pectoral, guante de bloqueo, guante de recepción y perneras de portero. Los palos de portero están especialmente diseñados con una hoja más ancha. Para la clase de educación física y los partidos con tus amigos se requiere como mínimo un casco con máscara, palo y guantes.

EQUIPO DE HOCKEY SOBRE HIELO

Debido a la característica física del deporte y a la velocidad del juego, el hockey sobre hielo requiere más protecciones. La pieza más importante del equipo son los patines de hielo. Los jugadores de hockey sobre hielo utilizan diferentes palos que generalmente están hechos de un material compuesto y tienen una curva personalizada en la hoja. La mayoría de las protecciones se llevan debajo del uniforme del jugador y no se ven.

EL DISCO

El disco es de cinco onzas de caucho vulcanizado sólido, de tres pulgadas de diámetro y una pulgada de grosor. El disco se congela antes de los partidos para que no rebote.

EQUIPO PARA DELANTEROS/DEFENSIVOS

En el hockey sobre hielo reglamentario, los delanteros y defensas deben llevar casco, hombreras, coderas, guantes, espinilleras y pantalones de hockey. Muchos jugadores optan por llevar una pantalla protectora acoplada al casco y un protector bucal.

EQUIPO PARA PORTEROS

Los porteros deben llevar casco con máscara completa, protector de cuello (para protegerse de las cuchillas de los patines), hombreras y protector pectoral. El equipo característico de un portero es el bloqueador, el guante de recepción y las perneras.

EQUIPAMIENTO PARA PATINADORES

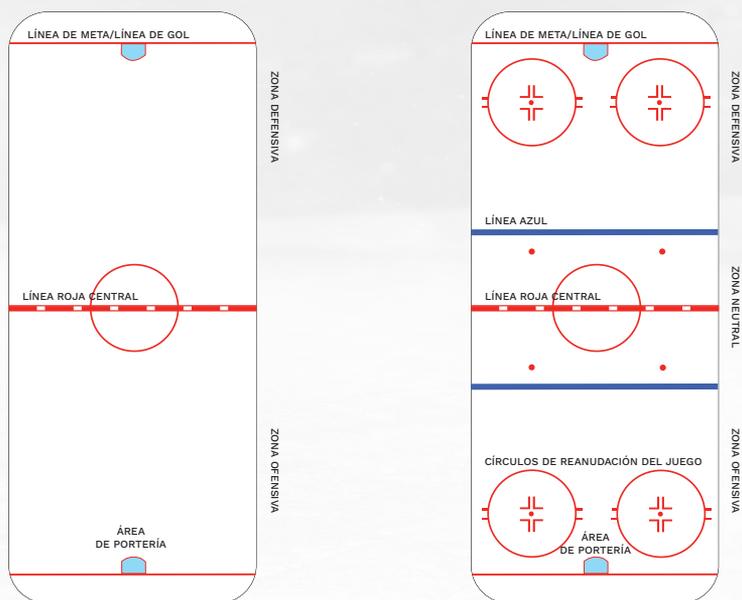


EQUIPAMIENTO PARA PORTEROS



DIVISIÓN DE LA SUPERFICIE

La superficie de juego se divide en distintas secciones o zonas. Estas zonas se denominan zona ofensiva (área que un equipo ataca desde la línea azul hasta el final de los tableros), zona neutral (en hockey sobre hielo, el área entre las líneas azules, dividida por la línea roja) y zona defensiva (área que un equipo defiende desde los tableros de fondo hasta la línea azul). Las zonas están determinadas por líneas pintadas que se extienden por los tableros laterales. Hay cinco líneas principales en la superficie de juego: dos líneas rojas de gol, dos líneas azules y una línea roja central.



HOCKEY DE CALLE/PELOTA

El hockey de calle/pelota puede jugarse en casi cualquier superficie cubierta o al aire libre. Sin embargo, una pista oficial de hockey callejero se divide en dos secciones o zonas. Estas zonas se denominan zona ofensiva y zona defensiva.

HOCKEY SOBRE HIELO

Una pista oficial de la NHL mide 200 pies de largo y 85 pies de ancho con esquinas redondeadas. Las paredes rodean el hielo para mantener el disco en juego. Estas paredes, llamadas tableros, tienen un metro de altura y un cristal inastillable que sobresale de la parte superior para proteger a los aficionados de los discos voladores.

TIEMPO DE JUEGO

HOCKEY DE CALLE/PELOTA

¡Hora de enfrentarse! Hay tres tipos de enfrentamientos:

1. ENFRENTAMIENTO ESTANDAR

Los centros opuestos se colocan uno frente al otro con sus palos separados por un pie en el suelo. Prepárate porque el árbitro va a dejar caer el disco o la pelota, ¡y entonces será la hora del hockey!

2. ENFRENTAMIENTO DE PALO-A-PALO

Los centrales se enfrentan con sus palos en el suelo y el disco/pelota entre ellos. A continuación, golpeas el suelo y luego el palo de tu oponente tres veces (palo en el suelo, palo en el suelo, palo en el suelo) y vas a por el disco/pelota.

3. ENTRADA DE JUEGO

Cuando el disco/la pelota sale del juego, el último equipo que lo toca pierde la posesión. Los jugadores del equipo defensor deben situarse a una distancia mínima de 3 metros del lugar donde el disco/la pelota salió del terreno de juego, después el equipo que entra pone el disco/la pelota de nuevo en juego. El jugador que entra debe hacer un pase antes de poder lanzar a puerta.

HOCKEY SOBRE HIELO

Cada vez que hay una interrupción del juego en el hockey sobre hielo, se produce un enfrentamiento. El único enfrentamiento utilizado en el hockey sobre hielo es el enfrentamiento estándar, en el que el árbitro deja caer el disco entre dos centros.

DETENCIÓN DEL JUEGO

Durante un partido, el juego se detiene después de un gol, cuando el disco o balón sale de la superficie de juego, cuando el árbitro señala una infracción del reglamento. Cuando el árbitro hace sonar el silbato, significa que hay que dejar de jugar y escuchar la llamada.

MARCANDO UN GOL

Se acredita que un jugador ha marcado un gol cuando es la última persona que toca el disco/la pelota antes de que entre en la red del adversario, que suele ser el jugador que lanza el disco/la pelota a la red. Puedes recibir puntos incluso si el disco/la pelota te toca involuntariamente.

ASISTIR AL GOL

Una asistencia se concede al jugador o jugadores que participan en la jugada inmediatamente anterior al gol. Por ejemplo, a veces cuando un jugador marca un gol recibe ayuda de sus compañeros de equipo en forma de pase. Hasta dos jugadores pueden recibir una asistencia de gol.

REGLAS DE JUEGO

Dado que el hockey de calle y el hockey sobre hielo se juegan en superficies diferentes, existen variaciones de las mismas reglas que se aplican a cada deporte. Cada una de estas reglas dará lugar a una interrupción del juego cuando se produzca.

HOCKEY DE CALLE/PELOTA

ICING – Enviar el disco/la pelota desde detrás de la portería propia hasta más allá de la línea de meta contraria sin ser tocado por nadie del otro equipo. El juego comienza en el punto más cercano al último lugar donde se tocó el disco/la pelota.

Sin embargo, si el portero contrario toca el disco/la pelota cuando llega al otro extremo, el juego continúa normalmente.

HOCKEY SOBRE HIELO

ICING – Un jugador lanza el disco desde detrás de la línea roja central a través de la línea de meta contraria y el disco no es tocado por un jugador contrario hasta que cruza la línea de meta. Si el equipo contrario toca el disco primero después de que haya cruzado la línea de meta, se considerará que ha habido “icing” y se realizará un enfrentamiento en el extremo opuesto. Si el equipo que lanza el disco lo toca primero después de que haya cruzado la línea de meta, no se señalará hielo y el juego continuará. No se pita “icing” cuando el equipo que lanza el disco está en inferioridad numérica (juega con menos jugadores en el hielo que el otro equipo).



ICING

Un jugador lanza el disco desde detrás de la línea central (roja) a través de la línea de gol del adversario.

FUERA DE LUGAR – En el hockey callejero sólo hay una línea roja central (no hay líneas azules como en el hockey sobre hielo). Estás en fuera de juego si tus dos pies cruzan la línea roja central hacia el lado del campo de tu adversario antes de que el disco/la pelota cruce la línea.

FUERA DE LUGAR – Los dos patines de un jugador cruzan la línea azul del equipo contrario antes de que el disco cruce la línea.



FUERA DE LUGAR

Los dos patines de un jugador cruzan la línea azul del equipo contrario antes de que el disco cruce la línea.

FUERA DE JUEGO – Si el disco/la pelota cae fuera de la superficie de juego, está fuera de los límites. El último equipo en tocarlo pierde la posesión.

FUERA DE JUEGO – Si el disco cae fuera de la superficie de juego, está fuera de los límites. Por lo general, se realiza un enfrentamiento en el lugar donde se lanzó el disco.

TIPOS DE PENALTIS

En el hockey sobre hielo hay penaltis mayores y menores. Si infringes una regla, vas al área de penalización durante un tiempo determinado mientras tu equipo juega con un jugador menos. Esto se conoce como juego de poder para el equipo con un patinador de más, y el equipo que juega con menos jugadores se considera en corto.

PENALIZACIÓN MENOR

Una penalización menor es la forma más común de penalización. Un jugador que recibe una penalización menor debe sentarse en el área de penalización y permanecerá fuera del hielo durante dos minutos. Una doble penalización menor requiere que el jugador se sienta en el área de penalización durante cuatro minutos. Si se marca un gol contra el equipo con menos jugadores, la penalización finaliza inmediatamente.

PENALIZACIÓN MAYOR

Una penalización mayor es un grado más severo de penalización por muchas de las mismas infracciones que se aplican a las penalizaciones menores. Un jugador que recibe una penalización mayor debe sentarse en el área de penalización y permanecerá fuera del hielo durante cinco minutos. Si se marca un gol durante una penalización mayor, la penalización no finaliza.

PENALIZACIÓN POR FALTA DE CONDUCTA

Las penalizaciones por falta de conducta son diferentes de todas las demás penalizaciones, ya que un equipo puede sustituir al jugador que comete la penalización y ningún equipo jugará en inferioridad numérica. Un jugador que recibe una penalización por conducta antideportiva debe sentarse en el área de penalización y permanecer fuera del hielo durante diez minutos. Si se marca un gol durante una sanción por conducta antideportiva, la sanción no finaliza.

EXPLUSIÓN POR CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Es la penalización más grave que puede recibir un jugador de hockey. Un jugador que recibe una penalización por conducta antideportiva es expulsado del partido y enviado al vestuario del equipo. El jugador no puede volver al hielo ni participar en el resto del partido. El equipo puede sustituir al jugador y no puede jugar en corto.

SEÑALES DEL ÁRBITRO

ARBITROS



CARGA CONTRA EL TABLERO

Golpear el puño de una mano contra la palma abierta de la otra



CARGA

Girar los puños uno alrededor del otro delante del pecho



CARGA CON EL PALO

Un movimiento hacia adelante y hacia atrás con ambos puños extendiéndose desde el pecho



SILBATO DEMORADO

El árbitro extiende el brazo y señala al jugador sancionado



DESCARGA

Golpear el codo de la "mano del silbato" con la mano contraria



PALO ALTO

Mantener los dos puños, uno por encima del otro al lado de la cabeza



MANTENIMIENTO

Apretar la muñeca de la "mano del silbato" bien por delante del pecho



ENGANCHE

Un movimiento de tirón con ambos brazos, como si se tirara de algo hacia el estómago



INTERFERENCIA

Brazos cruzados inmóviles delante del pecho con los puños



RODILLADA

Golpear la rodilla con la palma de la mano mientras se mantienen ambos pies sobre el hielo



CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Colocar ambas manos en las caderas



DESBASTE

Un movimiento de empuje con el brazo extendiéndose desde el costado



ACUCHILLAMIENTO

Un movimiento cortante con el canto de una mano sobre el antebrazo contrario



LANZAMIENTO

Un movimiento punzante con ambas manos empujando hacia fuera desde delante del cuerpo



TROPIEZO

Golpear la pierna derecha con la mano derecha por debajo de la rodilla manteniendo ambos pies sobre el hielo.

JUECES DE LÍNEA



GOL ANULADO

Ambos brazos girados lateralmente sobre el cuerpo con las palmas hacia abajo ... Cuando es utilizado por el árbitro significa gol anulado



CONDUCTO ANTIDEPORTIVO

Usar ambas manos para formar una "T" delante del pecho.



ICING

Brazos del juez de línea cruzados sobre la parte superior del pecho



SILBATO DEMORADO

Brazo en el que el silbato no se mantiene extendido por encima de la cabeza. Si el juego vuelve a la zona neutral sin interrupción del juego, el brazo se baja en el momento en que el disco cruzó la línea.



WASH-OUT

Ambos brazos girados lateralmente a la altura de los hombros con las palmas hacia abajo ... Cuando lo utiliza el juez de línea, significa que no hay "icing" ni fuera de lugar.

DESCRIPCIONES DE PENALTIS

Cometer faltas está estrictamente prohibido. La seguridad de todos los jugadores es la prioridad principal. Si se comete una falta, el jugador que la cometa será retirado del juego y permanecerá sentado durante dos minutos, durante los cuales su equipo jugará con el equipo corto.

CARGA CONTRA EL TABLERO – Hacer chocar violentamente a un adversario contra el tablero.

CARGAR – Dar más de tres zancadas o saltar antes de controlar a un adversario.

CARGO CON EL PALO – Golpear a un adversario con ambas manos en el palo y luego extender los brazos mientras se realiza el cargo.

RETRASO DEL JUEGO – Se impone cuando un jugador o guardameta retrasa intencionadamente el juego de cualquier forma. Por ejemplo, derribar la red o despejar el disco por encima del cristal en la zona defensiva.

ELBOWING – Usar el codo para golpear a un adversario.

PELEAR – A fistfight between opposing players. If you fight, you will be removed from the game and face additional punishment.

PALO ALTO – Pelea a puñetazos entre jugadores contrarios. Si se pelea, el jugador será expulsado del juego y se enfrentará a un castigo adicional.

SUJETAR – Agarrar con las manos a un adversario o su equipo.

ENGANCHAR – Impedir el avance de un jugador adversario enganchándolo con la hoja del palo.

INTERFERENCIA – Obstaculizar el avance de un adversario que no tiene el disco o que intenta apoderarse de él.

RODILLADA – Utilizar la rodilla para obstaculizar a un adversario.

CONDUCTA INDEBIDA/INDEPORTIVA – Emplear lenguaje o gestos insultantes o no acatar las órdenes de un árbitro.

DESTABASTE – Empujar o estar involucrado en un altercado menor o refriega, una forma menos severa de lucha.

ACUCHILLAMIENTO – Golpear a un adversario con el palo, impidiéndole avanzar o rompiéndole el palo.

LANZAMIENTO – Usar el palo con un movimiento similar a una puñalada hacia un adversario.

TROPIEZO – Poner la zancadilla a un adversario con el bastón o con cualquier parte del cuerpo.

POR SU SEGURIDAD



MANTENGA EL PALO EN EL SUELO – Es imperativo para la seguridad de todos los jugadores que mantenga la cuchilla del palo en el suelo en todos momentos. Al tirar o pasar, debes mantener un movimiento de “barrido” que se mantenga por debajo de las rodillas. Si llevas el palo por encima de la rodilla, corres el riesgo de ser sancionado o de lesionar a un compañero.

COLOCACIÓN DE LA MANO – Es crucial que mantengas tu mano dominante a la mitad de la varilla del palo para mantener el control de la pala. Intente evitar las “manos de golf”, en las que sus manos están demasiado juntas hacia la parte superior del palo.

CONCIENCIA ESPACIAL – Sé consciente de tu cuerpo y de tu palo, tanto si controlas la pelota o el disco o no.

ESPACIO – Es importante recordar que debes abrirte para recibir un pase y estar en una buena posición para disparar. Una vez que todos comprendan su función en el equipo, les ayudará a trabajar mejor en equipo.

RECUPERACIÓN DE LA PELOTA – Cuando una pelota salga del área del jugador al practicar el desarrollo de habilidades, simplemente camine hacia ella y recójala con las manos en lugar de perseguirla con el palo.

PROHIBIDO CHOCAR – Está prohibido chocar o golpear a un oponente y podría resultar en una penalización que lleve a tu equipo a tener un jugador menos o a lesionar a un compañero.

HISTORIA DE LOS VEGAS GOLDEN KNIGHTS



CONSTRUYENDO UNA MECA DEL HOCKEY

La Liga Nacional de Hockey concedió su 31ª franquicia a Las Vegas en la primavera de 2016. En el poco tiempo transcurrido desde entonces, los Vegas Golden Knights se han convertido en uno de los equipos más exitosos de la liga, dentro y fuera del hielo, y han ayudado a convertir el valle de Las Vegas en una de las comunidades de hockey de más rápido crecimiento de Estados Unidos. El grupo de dueños de los Golden Knights, dirigido por Bill Foley, ha construido varias instalaciones de hockey y ha traído a la región a los Henderson Silver Knights de la Liga Americana de Hockey, al tiempo que ha sido testigo de una explosión en la participación de los jóvenes en el hockey.

PROSPERANDO EN EL T-MOBILE ARENA Y MÁS ALLÁ

Alcanzando la final de la Stanley Cup en su primera temporada, los Vegas Golden Knights se convirtieron en el equipo de expansión más exitoso en la historia del deporte profesional. Ese éxito continuó ya que el equipo estuvo entre los últimos cuatro equipos de la NHL en los playoffs tres de las siguientes cuatro temporadas, y ganó la Copa Stanley en 2023. Los aficionados de Las Vegas apoyaron a los Golden Knights desde el principio y han llenado “La Fortaleza” del T-Mobile Arena constantemente, creando una de las ventajas de jugar en casa más distintivas de toda la NHL.

AMPLIANDO EL ACCESO AL HOCKEY

La llegada de los Henderson Silver Knights al Valle de Las Vegas en 2020-21 añadió otra opción profesional para los aficionados al hockey. Los Silver Knights se trasladaron a su hogar permanente, The Dollar Loan Center en Henderson, en 2022. Las instalaciones de práctica para los equipos de la NHL y la AHL aumentaron drásticamente el número de pistas de hielo en la región, y la participación de los juveniles en este deporte siguió su ejemplo. En los primeros cinco años de existencia de los Golden Knights, la participación en el hockey en el estado de Nevada creció un 287%, con aumentos aún mayores entre grupos clave como los jugadores de 8 años y menores y las jugadoras.

DESGLOSE DIVISIONAL DE LA NHL

CONFERENCIA ESTE

DIVISIÓN ATLÁNTICA



DIVISIÓN METROPOLITANA



CONFERENCIA OESTE

DIVISIÓN CENTRAL



DIVISIÓN PACÍFICA



COMPAÑEROS DE PISTA DE LOS GOLDEN KNIGHTS

Los aficionados pueden ver los entrenamientos y patinar en las mismas instalaciones que los Vegas Golden Knights y los Henderson Silver Knights en el City National Arena de Summerlin y el America First Center de Henderson. Estas instalaciones se han construido ambas desde que los Golden Knights obtuvieron una franquicia de la NHL en 2016 y ofrecen una variedad de programas para aprender a patinar, aprender a jugar y más competitivos para los aspirantes a jugadores de hockey.



**CITY NATIONAL
ARENA**



CITY NATIONAL ARENA

1550 S Pavilion Center Dr.

Las Vegas, NV 89135

P: 702.902.4904

CityNationalArena.com



AMERICA FIRST CENTER
IN HENDERSON



AMERICA FIRST CENTER

222 S Water St.

Henderson, NV 89015

P: 702.201.3032

AmericaFirstCenter.com

KNIGHTS

HOCKEY



VEGASGOLDENKNIGHTS.COM

HTS

KEY



HENDERSONSILVERKNIGHTS.COM

EDUCATION: THE ULTIMATE POWER PLAY



The Power of Good is Always On.

