



FEDERACIÓN DE HOCKEY DE LA COMUNIDAD VALENCIANA

REGLAMENTO ADAPTADO:

- **HOCKEY HIERBA**
- **HOCKEY SALA**

TEMPORADA 2012- 2013

HOCKEY HIERBA

En este capítulo se describe las diferentes normas de juego del hockey hierba en los Juegos Deportivos Municipales, de manera que constituyen una progresión en el aprendizaje de este deporte. La adaptación de las normas de juego se ha organizado, dispuesto y modificado respecto a su estructura formal (espacio y subespacios de juegos, móvil, tiempos de juego...) y su estructura funcional (uso del stick, uso del cuerpo, obstrucción, porteros, pase de centro, bully...) en base a las características (de aprendizaje, morfológicas...) de los participantes por categorías (edad y género) y del propio deporte. Con ello se busca que el aprendizaje sea progresivo y adecuado para que la evolución de cada niño/a sea el apropiado y no produzca en él efectos contraproducentes desde el punto de vista deportivo, educativo y de salud.

El hockey hierba se disputa entre dos equipos de **11 jugadores cada uno en cadetes y juveniles, de 9 jugadores en infantiles, 7 en alevines y de 4 jugadores en benjamines**. El objetivo de cada equipo es introducir la bola por completo en la portería (gol) del adversario y defender la propia para evitar que el otro equipo lo consiga. Todo ello evitado por el portero que está ubicado en el espacio que circunda la portería (área de portería), el cual tiene como objetivo evitar que la pelota se introduzca en su portería. La bola puede ser jugada con el stick o efectuar desplazamientos y regates en cualquier dirección dentro de los límites fijados por las reglas que se mencionan en cada adaptación.

Las normativas que se describen son las de minihockey hierba, hockey hierba modificado y hockey hierba, donde las dos primeras se describen con profundidad y se presenta las diferentes modificaciones del propio juego realizadas. El hockey hierba aparece reflejado a modo de esquema en el apartado de adaptaciones estructurales progresivas como última reglamentación a la que se llega.

Aún siendo la competición la principal motivación en la práctica de cualquier deporte, el aspecto educativo y pedagógico a estas edades juega un papel decisivo.

Si los dos equipos que juegan son de iniciación se dejará seguir el juego aplicando la ley de la ventaja, y si los dos equipos tienen un nivel más alto, se aplicará de manera más rigurosa el reglamento.

El minihockey es una modalidad única y no hay diferencias si se juega sobre cemento o sobre hierba.

En el minihockey hierba y hockey hierba modificado se debe buscar como objetivo principal el respeto a los demás y a las reglas libremente aceptadas, desarrollar el juego limpio y el trabajo en equipo y encaminar a todos los que participan a practicar el hockey hierba en la vida adulta; porque la finalidad perseguida es educar a personas para que disfruten y jueguen al hockey hierba.

El minihockey hierba es el reglamento con el que se inician los jugadores, dentro de un proceso pedagógico que incluye la adaptación de las reglas y las condiciones de juego a los niños y niñas para facilitar y permitir su aprendizaje. Esta adaptación está orientada para la categoría de benjamín.

Después los participantes juegan con la normativa del hockey hierba modificado, que se corresponde a las categorías alevín e infantil. De esta manera, esta modificación es un reglamento intermedio entre el de minihockey y el hockey hierba absoluto. **A partir de la categoría cadete, se emplea el Reglamento Oficial de Hockey Hierba.**

Por todo ello, la Fundación Deportiva Municipal de Valencia, ha considerado conveniente editar unidos los reglamentos adaptados de minihockey, hockey modificado y el reglamento oficial de hockey hierba, con el fin de que los participantes y todos los agentes implicados en los Juegos Deportivos Municipales, profesorado de Educación Física, AMPAS, entrenadores, tengan en un sólo documento los distintos pasos y adaptaciones que se van realizando desde el minihockey hierba hasta la categoría absoluta.

VIII.1. MINIHOKEY HIERBA

VIII.1.1. Espacio y subespacios de juego (terreno de juego) y espacios anexos

El espacio de juego es una superficie cuadrada, de hierba sintética y sin obstáculos, cuyas dimensiones de juego son de 20 por 20m.

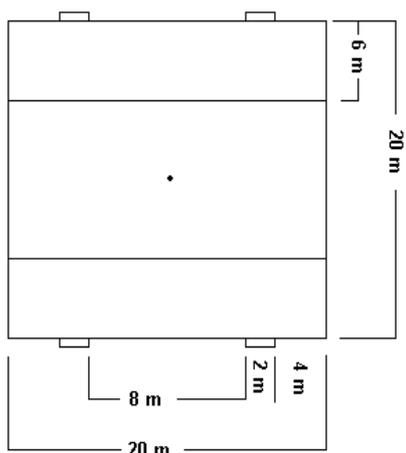
Las líneas de demarcación serán:

- Las líneas de banda y las líneas de fondo.
- La parte de las líneas de fondo que está comprendida entre los postes de la portería se llaman líneas de portería o de gol.

Las áreas estarán determinadas por una línea recta y paralelas a las líneas de fondo y a 6m de ellas. Las áreas podrán delimitarse con conos, situados en la línea de banda, en caso de que no existan o no puedan marcarse estas líneas en la pista.

En cada línea de fondo se colocarán dos porterías de 2m de ancho cada una y 1 metro de altura (marcadas con conos o con porterías reglamentarias).

Entre las dos porterías se dejará una distancia de separación de 8m.



Dibujo VIII.1. Espacio y subespacios de juego (terreno de juego) de minihockey (FHCV, 2005).

VIII.1.2. Móvil, stick e indumentaria

El móvil será una bola esférica, dura y de cualquier material, normalmente PVC. Cada jugador/a utilizará un stick correspondiente a su altura, que medirá aproximadamente 32 pulgadas, y será más o menos grueso según sus preferencias técnicas.

El stick tendrá un mango recto y una pala curvada, y todos sus bordes deben tener forma redondeada. Toda la superficie del stick deberá ser completamente lisa, la parte del stick que no es la cara de juego ha de ser redondeada.

La cara de juego del stick es toda la cara plana.

En cuanto a la indumentaria de los jugadores, se recomienda el uso de protecciones para los tobillos, las espinillas, manos y la boca (se recomienda espinilleras, tobilleras, guantes de foam y protectores bucales).

Los jugadores se asegurarán de que su equipación, por su calidad, diseño o material, no constituye un peligro para si mismos ni para los demás.

El portero llevará encima de cualquier protección corporal, una prenda de color diferente al de los demás jugadores de su propio equipo y del equipo contrario.

Se recomienda que los porteros usen un casco protector, así como una protección en los pies. Se recomienda al portero el uso de otras prendas protectoras (por ejemplo para proteger cuerpo, manos, codos, muslos, rodillas, etc.) durante todo el encuentro.

Es obligatorio para el portero el uso de los pies protectores de corcho.

En el caso de esta categoría benjamín, como el portero también es jugador de campo al igual que sus compañeros de equipo dentro del área, y necesita desplazarse en este espacio de juego, se le permite que juegue sin casco, ya que este le dificulta excesivamente el juego y en esta categoría la bola no se puede elevar.

VIII.1.3. Tiempos de juego

El encuentro tendrá una duración de 3 periodos de 10 minutos a reloj corrido, existiendo de 3 a 5 minutos de descanso entre los periodos.

Cada equipo cambiará de campo en cada periodo.

Los periodos se disputan a tiempo corrido cada uno, excepto cuando por las circunstancias del juego una acción produzca una pérdida de tiempo mayor a la habitual.

El encuentro finaliza cuando el árbitro pita la señal que indica el final del tiempo de juego.

VIII.1.4. Participantes del juego: jugadores, entrenadores y árbitros

Los jugadores y equipos

Cada equipo podrá presentar 12 jugadores como máximo en cada encuentro, estos pueden ser niños o niñas (las competiciones son mixtas). Cada equipo deberá presentar un mínimo de 4 jugadores, para iniciar el encuentro. En caso de ser 3 jugadores o menos, el encuentro se suspenderá dándose por ganado al equipo que cumple con el mínimo de jugadores. El árbitro hará constar esta circunstancia en el dorso del acta.

En el espacio de juego de minihockey deberá haber como máximo 4 jugadores de cada equipo jugando (**3 jugadores de pista y un portero**).

Si durante el encuentro un equipo se queda con 3 jugadores, sea por lesión o por expulsión, se dará el encuentro por finalizado y perderá el encuentro este equipo. Solamente se contempla como excepción la suspensión temporal de un jugador por dos minutos. No obstante se permitirá que un jugador suplente ocupe el lugar de un jugador expulsado.

Cualquier jugador puede jugar de portero, éste tendrá una camiseta de diferente color que los demás jugadores y deberá haber como mínimo un portero diferente en cada parte de juego.

En referencia a las sustituciones, cada uno de los jugadores inscritos en la acta del encuentro deberá jugar un mínimo de un periodo completo, pudiendo jugar un máximo de 2 periodos completos (excepto cuando el equipo no sea en número suficiente para poder cumplir esta norma). Las sustituciones durante los periodos de juego se podrán realizar de manera ilimitada, excepto en el momento en que se señale un ataque libre o penalty libre.

En el caso de un jugador lesionado, es obligatoria su sustitución con el fin de que haya siempre en el terreno de juego el número de jugadores máximo para jugar por equipo. El árbitro hará constar esta circunstancia en la acta del encuentro.

Los cambios se realizarán por la propia línea de fondo o cerca de la línea imaginaria de medio campo.

Todos los jugadores de un equipo llevarán los uniformes con los mismos colores y con numeración en la parte posterior de la camiseta.

El equipo local elegirá la portería que defiende inicialmente y el banquillo. La portería que cada equipo defiende cambiará en cada periodo.

Al finalizar el encuentro se pedirá a los jugadores que se saluden afectivamente entre ellos y entre los miembros del otro equipo, felicitándolos por el juego (el árbitro, los entrenadores...).

Los entrenadores

Cada equipo tiene un entrenador que es el educador y director del equipo. Además, puede haber un ayudante de entrenador.

El entrenador asesora a los jugadores desde la banda, es el responsable de las sustituciones de los jugadores y solicita los tiempos muertos. Será también el responsable del comportamiento de los jugadores, los suplentes o los acompañantes, y mantendrá una actitud respetuosa hacia todos los participantes en el encuentro. También colaborará con el árbitro en situaciones problemáticas y estará asistido por el capitán del equipo.

Árbitros

El encuentro será dirigido por un árbitro principal o por un árbitro colaborador.

Los árbitros son los responsables de las decisiones en el terreno de juego, de la señalización de las faltas e incorrecciones, de conceder o anular los goles y de administrar las penalizaciones de acuerdo con las presentes reglas. También es el responsable de la acta del encuentro y de los informes anexos. Llevará el registro cronológico de los goles obtenidos, y es el responsable de controlar el tiempo de juego, de indicar el final de cada periodo. El árbitro controlará el tiempo de juego sin parar el reloj, salvo en los casos siguientes:

- Al finalizar el tiempo de un periodo.
- Cuando un jugador está lesionado.

- Cuando por las circunstancias del juego una acción produzca una pérdida de tiempo mayor a la habitual.
- Para el arbitraje debe preverse el siguiente equipo técnico:
- El cronómetro de juego.
 - La acta oficial del encuentro.
 - Silbato y tarjetas.

VIII.1.5. Objetivo del juego: el gol y el marcador

Se consigue un gol cuando la bola jugada desde dentro del área y sin salir de ella, cruza completamente la línea de portería entre los postes, o conos, y por debajo del larguero.

El equipo ganador será el que consiga marcar el mayor número de goles en la portería del adversario.

Un jugador no podrá marcar directamente gol después de salir en conducción al sacar un tiro libre (falta) o un saque de banda. Siempre deberá realizar como mínimo un pase a un compañero, excepto para un ataque libre o penalty libre, en que podrá marcar directamente una vez entre en el área contraria.

En el caso en que se disponga de conos en lugar de porterías, el árbitro decidirá cuando la bola pase sobre un cono si lo ha hecho por la mitad interior, caso en que será gol, o lo ha hecho por la mitad exterior, caso en el que no será gol.

(No se aplica la regla del AUTOGOL)

VIII.1.6. Acciones motrices del juego (individuales y de equipo)

Uso del stick y equipo de juego

No está permitido:

- Jugar la bola intencionadamente con la parte curvada del stick.
- Tomar parte o interferir el juego a menos que tengan su stick en la mano.
- Jugar la bola con alguna parte del cuerpo (excepto el portero).
- Jugar la bola por encima de la rodilla o con alguna parte del stick.
- Elevar la bola de forma peligrosa, ni para realizar un lanzamiento a portería (se deberá ser un poco permisivo con las recepciones y pases en los que se eleva mínimamente la bola sin provocar juego peligroso, se valorará la altura que toma la bola así como la velocidad de la misma y la proximidad de los otros jugadores).
- Golpear el stick de un jugador contrario que posee la bola.
- Golpear la bola cogiendo el stick con las dos manos juntas, pero si que se podrá hacer con las manos separadas.
- Levantar su stick por encima de la cadera de otros jugadores.
- Usar su stick de forma peligrosa intimidando o estorbando a otros jugadores.
- Jugar la bola peligrosamente o de tal modo que conduzca con probabilidad a juego peligroso. Una bola es peligrosa si provoca una comprensible acción evasiva de los jugadores.

Uso del cuerpo, manos y pies por los jugadores con la excepción del portero

No está permitido parar la bola con la mano o cogerla. No existe impedimento alguno para que los jugadores puedan usar las manos para protegerse del peligro de bolas altas.

Igualmente, no está permitido parar, patear, impulsar, recoger, lanzar o acarrear la bola con ninguna parte de su cuerpo intencionadamente; usar el pie o la pierna para apoyar el stick en una entrada; intencionadamente entrar en la portería contraria o permanecer en la línea de gol de sus oponentes; correr intencionadamente por detrás de cualquiera de las porterías.

No existe necesariamente infracción si la bola golpea el pie o el cuerpo de un jugador. En muchas ocasiones cuando una bola golpea el pie o cuerpo de un jugador no existe infracción y el juego ha de continuar. Solamente se comete infracción si la bola golpea el pie o el cuerpo de un jugador, y este jugador:

- se ha movido intencionadamente hacia la trayectoria de la bola, o
- no hace nada para evitar que la bola le golpee, o
- está situado con clara intención de parar la bola con el pie o el cuerpo, o
- se beneficia con ello.

Bola elevada

No está permitido elevar intencionadamente la bola.

Obstrucción

No está permitido impedir a un oponente que pueda jugar la bola con acciones tales como:

- Moverse o interponerse él mismo o su stick.
- Proteger la bola con su stick o cualquier parte de su cuerpo.
- Interferir físicamente el stick o el cuerpo de un oponente.

Los porteros

Los porteros, cuando la bola está en su propia área, pueden usar su stick, defensas y protecciones para impulsar la bola. También pueden usar cualquier parte del cuerpo -incluyendo las manos- para parar la bola, pero no para impulsarla ni tenderse sobre ella, siempre que tal acción no sea peligrosa en si misma ni cause peligro.

Un portero tendido sobre la bola está cometiendo obstrucción.

El portero no podrá golpear la bola en el aire, solamente pararla.

El portero podrá sacar el saque de fondo con el stick, nunca con el pie.

El portero no podrá salir de su área para intervenir en el juego. Tampoco podrá enviar las bolas fuera del área de forma que sean peligrosas para el resto de jugadores. Tampoco podrá enviar la bola por la línea de fondo de manera intencionada.

Saque de centro

En el inicio de cada parte la bola siempre se pondrá en juego con un bully.

En el caso de que se haya obtenido un gol, el equipo que lo ha recibido sacará de centro del campo. En este caso un jugador del equipo que recibe el gol realizará un pase desde el centro del campo. Todos los oponentes deben estar al menos a 3m de la bola. La bola no debe elevarse intencionadamente ni de tal forma que produzca juego peligroso.

Bola fuera del campo

Cuando la bola traspasa completamente la línea de banda o la línea de fondo estará fuera del juego y esta misma bola, u otra, se usará para reanudarla. Pone en juego la bola un jugador del equipo contrario, el cual podrá realizar un pase, o bien salir en conducción. El jugador que pone la bola en

juego no está obligado a estar enteramente dentro ni fuera de la línea de banda.

- Por la línea de banda. Se realizará el saque por un jugador del equipo contrario, desde 1m como máximo del lugar por donde ha salido la pelota; si este punto es dentro del área o a menos de 3m de ésta, se saca desde fuera del área, a 3m del punto donde la línea del área se une con las bandas o línea de banda.

- Por la línea de fondo.

Pondrá en juego la bola siempre un jugador de campo o portero del equipo que defiende las porterías que están sobre esa línea. No hay corner.

Para realizar el saque se colocará la bola en cualquier punto del área. Todos los jugadores defensores estarán a más de 3m de la bola y todos ellos fuera del área. El saque se realizará mediante un pase o en conducción, si saca el portero sólo lo podrá hacer con un pase.

Si un jugador lanza intencionadamente la bola por la línea de fondo de su propio campo, con el objetivo de evitar el peligro de la presión contraria, se señalará un ataque libre en contra de esta acción.

Bully

Se reanuda el juego con un bully cuando:

- Al inicio de cada periodo, desde el centro del campo.
- La bola con la que se juega ha de reemplazarse.
- Cometan simultáneamente falta, jugadores de los dos equipos.
- Se ha parado el tiempo por una lesión u otra razón sin haberse cometido infracción.

En un punto elegido por el árbitro, pero no dentro del área, (si el incidente ocurre en el área, se realiza en un punto a 5m fuera de ella y en línea con el punto por donde se ha interrumpido el juego), un jugador de cada equipo se coloca uno frente a otro con su propia línea de fondo a su derecha, se coloca la bola en el suelo entre los dos jugadores, los dos jugadores golpean ligeramente el suelo con sus sticks a la derecha de la bola, luego la cara plana del stick de su oponente por encima de la bola, una sola vez, después de lo cual han de intentar jugar la bola para ponerla en juego. Todos los demás jugadores colocados al menos a 3m de la bola hasta que ésta sea puesta en juego.

Tiro libre

La bola será puesta en juego por un jugador atacante del equipo al que se le ha hecho la falta mediante un pase o una salida en conducción.

Las faltas que se producen a más de 3m del área se sacarán desde el puntodonde se han cometido. Todos los jugadores defensores se colocarán al menos a 3m de distancia de la bola.

Las faltas que se producen a más de 3m del área se sacarán desde el punto donde se han cometido.

Si la falta se ha provocado a menos de 3m del área se sacarán a 3m de esta.

El jugador puede sacar en conducción, pero no puede marcar gol si no la ha jugado un compañero de su equipo o del equipo contrario. (AUTOPASE)

Ataque libre

Esta acción será realizada por un jugador atacante del equipo que ha sufrido la falta. Éste colocará la bola en el centro del campo. Todos los demás

jugadores se colocarán detrás de la línea del área que queda detrás de la bola, a excepción del portero defensor, que estará sobre su línea de fondo.

El árbitro mantendrá un brazo en alto hasta que todos los jugadores estén correctamente colocados. Cuando indique al atacante que puede iniciar el ataque libre, bajará el brazo, y este jugador podrá salir con la bola hacia el área contraria donde tratará de marcar gol, pudiendo apoyarse en sus compañeros si lo cree conveniente.

La misma señal del árbitro será válida para los demás jugadores atacantes que están detrás del área opuesta, los cuales podrán apoyar al jugador que inicia el ataque libre. Al mismo tiempo los defensores podrán ayudar a la recuperación legal de la bola o a la defensa de sus porterías.

Los jugadores atacantes se alternarán cada vez para ejecutar los diferentes ataques libres que se produzcan. No se permitirá que siempre los realice el mismo jugador.

Penalty libre

El penalty libre lo realizará un jugador atacante del equipo que ha sufrido la falta. Éste colocará la bola en el centro del campo. El portero defensor se colocará sobre la línea de fondo. Solamente estos dos jugadores podrán participar en esta jugada.

El árbitro mantendrá un brazo en alto hasta que los dos jugadores estén correctamente colocados. Cuando indique al atacante que puede iniciar el penalty libre, bajará el brazo, y éste jugador saldrá con la bola en dirección al área contraria donde tratará de marcar gol en un tiempo máximo de 10 segundos. Solamente tendrá opción a un único tiro a puerta, si el portero para la bola, o ésta sale fuera, se dará por finalizada esta jugada.

En el caso de que el atacante logre el gol en una de las porterías contrarias, el juego se iniciará con un pase desde el centro del campo, por parte del equipo defensor del penalty libre.

Si el jugador atacante agota los 10 segundos de tiempo y no ha marcado, el juego se reanudará con un saque desde la línea del área por parte del equipo defensor del penalty libre.

Si la bola sale del área o por fuera de banda o de fondo, la pondrá en juego el equipo defensor.

Los jugadores atacantes se alternarán cada vez para ejecutar los diferentes penaltys libres que se produzcan. No se permitirá que siempre los realice el mismo jugador.

VIII.1.7. Incorrecciones de la acción de juego

Una incorrección es una infracción de las reglas de juego por la cual el árbitro parará inmediatamente el juego y concederá la bola a los oponentes. Las Infracciones se penalizarán con tiro libre, ataque libre o penalty libre, y con la correspondiente amonestación, expulsión o exclusión, en su caso.

Solamente se concederá un castigo, cuando un jugador o equipo salga claramente desfavorecido a causa de la infracción de su oponente.

Los jugadores no deben forzar a un oponente a cometer falta no intencionadamente.

Se concederá un tiro libre por:

- Una falta de un atacante.

- Una infracción no intencionada de la defensa fuera de su área.

Se señalará un ataque libre por:

- Un defensor cometa una falta dentro de su área.
- Se cometa una infracción por parte del portero defensor.
- Un jugador defensor realice una infracción grave o intencionada fuera de su área, pero dentro de su mitad de campo.
- El equipo defensor realice cualquier infracción durante la ejecución de un ataque libre.
- Un jugador lanza intencionadamente la bola por la línea de fondo de su propio campo, con el objetivo de evitar el peligro de la presión contraria.
- Una infracción a las reglas relativas a la sustitución, al equipamiento de los jugadores, o a su vestimenta.

Se señalará penalty libre cuando:

- Se cometa una falta intencionada o no, por parte de un defensor, la cual evite la consecución segura de un gol, dentro de su área, incluyendo al portero.
- Se cometa una falta grave e intencionada de un jugador defensor dentro de su área, incluyendo al portero.
- Repetidas salidas anticipadas de los defensores en el lanzamiento de un ataque libre.

No se puede entrar al terreno de juego con objetos peligrosos (colgantes, brazaletes, relojes, anillos, pendientes...).

Amonestación, exclusión y expulsión. Por juego duro o peligroso, mala conducta, o cualquier falta voluntaria, el árbitro además de conceder el castigo apropiado puede:

- Advertir al jugador infractor.
- Amonestar al infractor: tarjeta verde. La amonestación se ejecutará con un saque del equipo contrario desde el punto donde se ha parado el juego. Está prohibido coger, golpear o zancadillear a un jugador esto se considerará amonestación, y según lo peligroso que sea la acción, o si se es reticente, el árbitro puede aumentar la sanción a suspensión.
- Exclusión: suspender temporalmente al infractor: tarjeta amarilla. La exclusión se ejecutará con un saque del equipo contrario desde el punto del campo donde se ha parado el juego, y además el jugador suspendido deberá abandonar el terreno de juego durante dos minutos.
- Por suspensión se podrá considerar cualquier acción que considere el árbitro que no cumple las reglas de juego expuestas en este reglamento o conductas antideportivas, siendo considerada infracción o suspensión en base la reticencia en la acción incorrecta o el grado de peligrosidad de la misma.
- Expulsión o descalificación: tarjeta roja. Cuando un jugador comete dos suspensiones en un encuentro no podrá volver a jugar este encuentro, será expulsado.
- Toda infracción flagrante de carácter antideportivo realizada por un jugador, o bien por un entrenador o acompañante es una falta descalificante. Este tipo de falta será anotada en la acta del encuentro.
- En el caso de un jugador expulsado, se permitirá que después de cumplir con dos minutos de exclusión, un jugador suplente entre en su lugar.

Conducta antideportiva: amonestación, suspensión o exclusión de los entrenadores, suplentes o acompañantes

Por mala conducta de un jugador del banquillo, el árbitro puede advertir, amonestar, suspender temporalmente o expulsar al infractor. Durante una suspensión temporal el equipo infractor ha de jugar con un jugador menos.

El entrenador, el ayudante del entrenador o los acompañantes, no pueden dirigirse de forma irrespetuosa a los árbitros, a los auxiliares, ni a los adversarios.

Tampoco podrán salir de la zona del banquillo de su equipo, a excepción que sea para atender a un jugador lesionado después de haber recibido el permiso del árbitro, y los suplentes para solicitar sustitución a la mesa de auxiliares.

En los casos anteriores el árbitro podrá señalar amonestación o exclusión al entrenador y le será anotada en su cuenta. Si es amonestación se concederá un saque al equipo contrario desde el punto del campo donde se ha parado el juego, y si es exclusión, además del mismo saque del equipo contrario, un jugador de campo del equipo amonestado deberá abandonar el terreno de juego durante dos minutos. Cuando a un entrenador se le señala una segunda exclusión será automáticamente descalificado, y tendrá que abandonar la zona del banquillo del equipo y el terreno de juego.

Cuando los acompañantes (padres, madres, amigos/as...) realicen un comportamiento antideportivo hacia los participantes del juego (jugadores, entrenadores y árbitros) u otros acompañantes, se amonestará a su equipo y dicha amonestación se enviará al centro educativo, asociación o club correspondiente. Cuando un equipo tenga más de tres amonestaciones, el comité de competición y disciplina deportiva de los Juegos Deportivos Municipales estudiará su comportamiento y, en su caso, si se considera conveniente, determinará las sanciones oportunas.

Otras reglas

Se pueden producir otras situaciones a parte de las previstas en este reglamento. En estas situaciones se deberán aplicar los principios establecidos en el reglamento oficial de juego de hockey hierba.

VIII.2. HOCKEY HIERBA MODIFICADO

Este reglamento es el oficial y será de obligatoria aplicación para los árbitros, entrenadores y jugadores de los Juegos Deportivos Municipales. El hockey hierba modificado es una modalidad que se juega en las **categorías de alevines e infantiles**, cada una con sus propias adaptaciones que se especifican.

La competición tendrá principalmente un objetivo educativo, será participativa y adaptada al desarrollo de los niños. Se primará el valor recreativo sobre el competitivo, sobre todo en la categoría benjamín iniciación. Este reglamento se aplicará de manera rigurosa, pero siempre se primará el juego y la continuidad del mismo.

Se busca una especificidad y una seriedad progresiva en cuanto a adaptación y aplicación del reglamento a medida que se van desarrollando los niños, después de esta categoría, la evolución del juego continua en cadetes donde el reglamento es el absoluto.

Se espera de todos los participantes que sean conscientes de estas reglas y lleven a cabo sus responsabilidades en lo que a ellas se refiere, especialmente en lograr un juego seguro.

Para todo ello se exponen las siguientes adaptaciones del reglamento en función de las dos categorías. Para todas las modificaciones que no se mencionan se seguirá el reglamento de juego absoluto de la Real Federación Española de Hockey.

VIII.2.1. Espacio y subespacios de juego (terreno de juego) y espacios anexos

El espacio de juego es una superficie rectangular, de hierba (natural o artificial) y sin obstáculos.

En alevín las dimensiones serán de 55m de largo por 45,70m de ancho. El campo de juego será la mitad del campo reglamentario. Se jugará a través de la anchura, de una línea lateral a otra. Estas líneas laterales formarán las líneas de fondo, mientras que la línea central y una línea de fondo del campo reglamentario serán las líneas laterales.

En el espacio de juego habrá un área circular con un radio de 14,63m desde cada poste, teniendo la frontal una longitud de 3,66m.

De este modo el espacio de juego consta de dos áreas de portería y un área de juego (véase dibujo VIII.3), con porterías reglamentarias.

Las líneas de demarcación serán las siguientes:

- Las líneas más largas, 55m, se llaman líneas de banda.
- Las más cortas, 47m, se llaman líneas de fondo.
- La línea de medio campo está a 27,50m de cada línea de fondo.
- Líneas de 30m de largo marcadas fuera del campo en cada línea de banda, paralelas a la línea de fondo y a 14,63m del borde interior de esta línea.
- Líneas de 30m de largo, marcadas fuera del campo en cada línea de banda, con el borde exterior a 5m y paralelo al borde externo de las líneas de fondo.
- Líneas de 30m de largo, marcadas fuera del campo, en cada línea de fondo, a ambos lados de la portería a 5 m y a 10 m desde el borde externo del poste de portería más cercano, siendo tal distancia desde el borde más lejano de estas líneas.
- Puntos de penalty de 15m de diámetro marcado enfrente del centro de cada portería; el centro de cada punto a 6,40m del borde interior de la línea de gol.
- Líneas dentro del campo enfrente a cada centro de las líneas de fondo, de 3,66m de largo, paralela a la línea de fondo y a una distancia de 14,63m desde el exterior de la línea de fondo al borde exterior de dichas líneas. Estas líneas serán continuas e ininterrumpidas hasta encontrarse con las líneas de fondo, formando cuadrantes cuyo centro es la arista frontal interior del poste más cercano a cada uno. Estas líneas se llaman líneas de área; los espacios delimitados por estas líneas incluyendo las líneas mismas, se llaman áreas.
- Se marcarán líneas discontinuas, con su borde exterior a 5 m. del borde exterior de cada línea de área: cada sección de línea, de 30m de largo; los espacios entre cada sección de 3 m y cada línea empezando con una sección pintada en el mismo centro de la línea de área.
- La parte de las líneas de fondo que está comprendida entre los postes de la portería se llaman líneas de portería o de gol.

En infantil el espacio de juego será desde la línea de 22 a la línea de fondo, con unas distancias de 70m de largo y 55m de ancho.

Las líneas del espacio de juego se marcarán adaptadas a las dimensiones de este terreno.

La portería se sitúa en el centro de la línea de fondo y debe estar sólidamente fijada. Está formada por dos postes de 2,14m de altura y separados 3,66m unidos en su parte superior por el larguero de 3,66m de longitud.

Los postes deben estar colocados sobre las marcas exteriores y tener su cara frontal tocando el borde exterior de la línea de fondo, éstos no sobresaldrán de la barra horizontal. Las porterías medirán como mínimo 0,91m de fondo desde la barra horizontal y mínimo 1,22m desde el suelo.

Las tablas laterales tendrán 1,20m de largo como mínimo, y 0,46m de alto.

Las tablas de fondo tendrán 3,66m de largo y 0,46m de alto.

Todas las líneas del espacio de juego forman parte total de la superficie que delimitan. Todas las líneas son de 75 mm de ancho y todas ellas deben ser perfectamente visibles. Las líneas que delimitan el terrero en el sentido longitudinal se denominan líneas de banda, las que delimitan en el sentido transversal se denominan líneas de fondo. La parte de las líneas de fondo comprendida entre los dos postes de la portería se llaman líneas de portería o de gol. Véase dibujos VIII.3 y VIII.4.

VIII.2.2. Móvil, stick e indumentaria

El móvil será una bola esférica, dura y de cualquier material. La superficie será lisa pero se aceptan costuras o muescas.

El peso mínimo es de 156g y máximo 163g. La circunferencia será de un mínimo de 22,40cm, y de un máximo de 23,50cm.

El stick tendrá un mango recto y una pala curvada. Todos los bordes deben tener forma redondeada. Toda la superficie del stick deberá ser completamente lisa, la parte del stick que no es la cara de juego ha de ser redondeada. El peso total no excederá de 737 gr., en categoría alevín se recomienda usar un stick adaptado de 34 pulgadas, y en infantil de 36,5 pulgadas.

En cuanto al material del stick puede ser de, o contener (madera o) cualquier material a excepción de metal o componentes metálicos, con el fin de evitar riesgos para la salud. Pueden aplicarse resinas y recubrimientos pero contanto siempre que la superficie resultante sea completamente lisa.

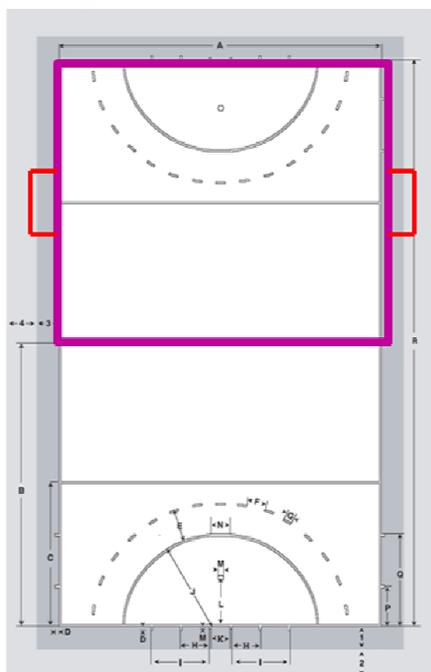
La cara de juego del stick es toda la cara plana.

En cuanto a la indumentaria de los jugadores, se recomienda el uso de protecciones para los tobillos, las espinillas y la boca (se recomienda espinilleras, tobilleras y protectores bucales).

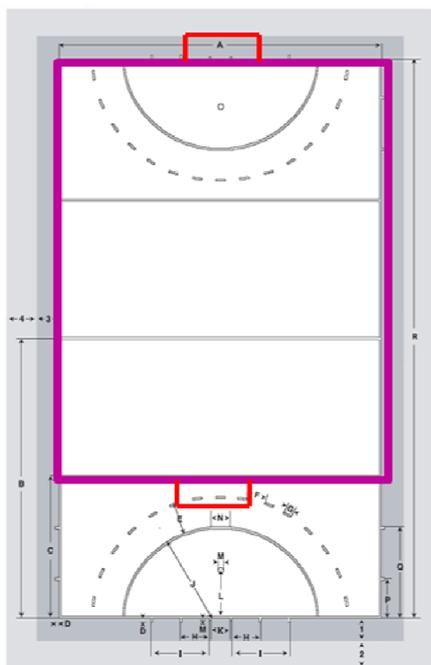
Los jugadores se asegurarán de que su equipación, por su calidad, diseño o material, no constituye un peligro para si mismos ni para los demás.

El portero llevará encima de cualquier protección corporal una prenda de color diferente al de los demás jugadores de su propio equipo y del equipo contrario; deben usar un casco protector completo y seguro. Se recomienda al portero el uso de otras prendas protectoras (por ejemplo para proteger cuerpo, manos, codos, muslos, rodillas, etc.) durante todo el encuentro. Las protecciones siguientes se permiten exclusivamente a los porteros: protectores

para el cuerpo, guardas para pies y piernas, protector de manos, y protectores de muslos, antebrazos y codos.



Dibujo VIII.3. Espacio y subespacios de juego de hockey hierba modificado. Categoría Alevín (FHCV, 2003).



VIII.2.3. Tiempos de juego

En la categoría alevín el encuentro tendrá 4 periodos de 10 minutos, existiendo 3 minutos de descanso entre el primer y segundo periodo, y entre el tercero y cuarto, 5 minutos de descanso entre el segundo y tercer periodo.

En la categoría infantil el encuentro tendrá 2 periodos de 30 minutos, existiendo de 5 a 10 minutos de descanso entre periodos.

Los periodos se disputan a tiempo corrido cada uno, excepto en los tiempos muertos, lanzamientos de penalty stroke y cuando por las circunstancias del juego una acción produzca una pérdida de tiempo mayor a la habitual.

Todos los periodos se iniciarán con un pase de centro del campo, que realizará el equipo que elija saque en el sorteo. Todos los jugadores a excepción del que hace el pase deben estar dentro de su mitad de campo. Este pase de centro se realizará al comienzo del encuentro por un jugador del equipo que no ha escogido campo; después del descanso, por un jugador del equipo que no ha empezado el encuentro; y después de un gol, por un jugador del equipo contra el cual se ha marcado el gol.

Si hay una incorrección, la bola se otorga a los oponentes para que sea puesto en juego. Si la incorrección es cometida por jugadores de los dos equipos, el pase de centro debe repetirse. Al comienzo del segundo tiempo los equipos deben cambiar de campo.

El encuentro finaliza cuando el árbitro pita la señal (con tres silbidos) que indica el final del tiempo de juego. Si es necesaria la prórroga (solamente en los casos cuando hay empate y es competición por sistema de eliminación o cuando sea necesario determinar un ganador) se jugará dos periodos extra de siete minutos y medio con gol de oro, a fin de determinar el equipo ganador. Si después de este periodo persiste el empate, se jugará una competición de penaltys strokes hasta que uno de los dos equipos gane.

En la competición de penaltys strokes se procederá a lanzar alternativamente 5 penaltys strokes por cinco jugadores diferentes cada equipo. El equipo que llegue a transformar mayor número de tantos en sus lanzamientos, será declarado vencedor. Si al terminar de lanzar los penaltys strokes, persistiera el empate, se procederá a lanzar nuevos penaltys strokes, tipo "muerte súbita", por los mismos jugadores que ya hubieran lanzado, de forma alternativa, hasta que uno de los dos equipos no consiga marcar habiéndolo hecho el otro en el declarará vencedor al equipo que marcó su penalty. La secuencia u orden de jugadores no será necesariamente la misma que la utilizada en la serie previa, de todas formas, el equipo cuyo jugador hubiese tirado el primer penalty stroke en la fase previa, no tirará el primer penalty stroke en la serie tipo muerte súbita. Solamente podrán participar en estas tandas de desempate aquellos jugadores de ambos equipos que estuvieran reglamentariamente inscritos en la correspondiente penalty, momento en que se dará por finalizado el desempate y se acta del encuentro antes de su comienzo, y que no hubieran sido expulsados definitivamente por los árbitros durante el transcurso del encuentro, prórroga y tandas de penaltys strokes.

VIII.2.4. Participantes del juego: jugadores, entrenadores y árbitros

Los jugadores y equipos

Cada equipo se compone de un máximo de 20 jugadores y un mínimo de 8 jugadores, según las bases de los Juegos Deportivos Municipales, de los cuales podrán presentar un máximo de 16 jugadores al encuentro. Si los equipos presentan 7 jugadores, se deberá jugar el encuentro. En caso de ser menos de 7 jugadores el encuentro no se jugará. El árbitro hará constar esta circunstancia en el dorso de la acta en ambos casos.

En categoría alevín los equipos podrán ser mixtos, formados por niñas y niños.

En categoría infantil los equipos serán de chicos o de chicas, y se formarán grupos con los equipos de cada género. En caso de no haber suficientes equipos para formar un grupo, la federación determinará la organización de los grupos.

En el espacio de juego de hockey deberá haber como máximo nueve jugadores de cada equipo jugando (ocho jugadores de pista y un portero). Se considerará jugador a cualquier miembro de un equipo que se encuentre en el terreno de juego y esté autorizado a jugar, en cualquier otro caso se tratará de un suplente. Uno de los jugadores será designado capitán.

Si durante el encuentro un equipo se queda con menos de 7 jugadores, sea por lesión o por expulsión, se dará el encuentro por finalizado y perderá el encuentro este equipo. Solamente se contempla como excepción la suspensión temporal de un jugador por cinco minutos.

En referencia a las sustituciones, cada uno de los jugadores inscritos en la acta del encuentro, deberá jugar un mínimo de un periodo completo o parcial si el equipo inscribe 15 o 16 jugadores en categoría infantil. En este caso cada jugador deberá jugar como mínimo 10 minutos. Se concederá sustituciones durante los periodos de juego, incluso para sustituir un jugador lesionado (es obligatoria la sustitución de jugadores con el fin de que haya siempre en el terreno de juego el número de jugadores máximo para jugar por equipo).

Cualquier jugador puede jugar de portero, éste tendrá una camiseta de diferente color que los demás jugadores y deberá haber un portero diferente en cada periodo de juego.

Todos los jugadores de un equipo llevarán los uniformes con los mismos colores y con numeración en la parte posterior de la camiseta. Sólo podrán utilizarse los números del 2 al 20 (los jugadores de campo) y el portero será el número 1.

En caso de conflicto por lo que respecta al color de la camiseta, por la coincidencia de los dos equipos, el equipo local tendrá que cambiar el color de las mismas.

El equipo local elegirá la portería que defiende inicialmente y banquillo, donde la portería que cada equipo defiende cambiará en cada periodo, en caso de prórroga se mantendrá la portería en la que se defiende el último periodo.

Los entrenadores

Cada equipo tiene un entrenador que es el educador y director del equipo. Además, puede haber un ayudante de entrenador.

El entrenador asesora a los jugadores desde la banda, es el responsable de las sustituciones de los jugadores y solicita los tiempos muertos. Será también el responsable del comportamiento de los jugadores, los suplentes o los acompañantes, y mantendrá una actitud respetuosa hacia todos los participantes en el encuentro. También colaborará con el árbitro en situaciones problemáticas y estará asistido por el capitán del equipo.

Árbitros

El encuentro será dirigido por un árbitro principal o por un árbitro colaborador. En categoría alevín habrá un árbitro, y en infantil dos. Son los primeros responsables para las decisiones en su mitad de campo durante todo el encuentro sin cambiar de mitad.

Los árbitros son los responsables de la señalización de las faltas e incorrecciones, de conceder o anular los goles y de administrar las penalizaciones de acuerdo con las presentes reglas. También es el responsable de la acta del encuentro. Llevará el registro cronológico de los goles obtenidos, y es el responsable de controlar el tiempo de juego, de indicar el final de cada periodo. El árbitro controlará el tiempo de juego sin parar el reloj, salvo en los casos siguientes:

- Una falta grave o muy grave que necesite la presencia del fisioterapeuta o del entrenador.
- Al finalizar el tiempo de un periodo.
- Cuando un jugador está lesionado.
- Cuando por las circunstancias del juego una acción produzca una pérdida de tiempo mayor a la habitual (por ejemplo, si la bola sale fuera de la instalación)
- Para mostrar una tarjeta a un jugador.
- Cuando señale un penalty stroke.

Después de que el reloj del encuentro haya sido parado, lo pondrá en marcha:

- En el pase de centro, si es en el inicio del periodo, cuando la bola es tocado por primera vez por un jugador.
- Cuando un jugador toca la bola después de un saque desde la línea de fondo o de banda.

Para el arbitraje debe preverse el siguiente equipo técnico:

- El cronómetro de juego.
- Una acta oficial del encuentro.
- Silbato y tarjetas.

VIII.2.5. Objetivo del juego: el gol y el marcador

El objetivo del juego es conseguir más goles que el equipo adversario. Se consigue un gol cuando la bola jugada dentro del área por un atacante y sin salir de ella, cruza completamente la línea de portería entre los postes y por debajo del larguero.

(Si se aplica la norma del AUTOGOL)

VIII.2.6. Acciones motrices del juego (individuales y de equipo)

Uso del stick y equipo de juego. No está permitido:

- Jugar la bola intencionadamente con la parte curva del stick.
- Tomar parte o interferir el juego a menos que tengan su stick en la mano.
- Jugar la bola por encima de las caderas con ninguna parte del stick.

- Levantar sus sticks por encima de los hombros de otros jugadores.
- Usar sus sticks de forma peligrosa intimidando o estorbando a otros jugadores.

- Jugar la bola peligrosamente o de tal modo que conduzca con probabilidad a juego peligroso. Una bola es peligrosa si provoca una comprensible acción evasiva de los jugadores.

Uso del cuerpo, manos y pies por los jugadores con la excepción del portero. No está permitido:

- Parar la bola con la mano o cogerla. No existe impedimento alguno para que los jugadores puedan usar las manos para protegerse del peligro de bolas altas. Igualmente, no está permitido parar, patear, impulsar, recoger, lanzar o acarrear la bola con ninguna parte de su cuerpo intencionadamente.

- Usar el pie o la pierna para apoyar el stick en una entrada.
 - Intencionadamente entrar en la portería contraria o permanecer en la línea de gol de sus oponentes.

- Correr intencionadamente por detrás de cualquiera de las porterías.

No existe necesariamente infracción si la bola golpea el pie o el cuerpo de un jugador. En muchas ocasiones cuando una bola golpea el pie o cuerpo de un jugador no existe infracción y el juego ha de continuar. Solamente se comete infracción si la bola golpea el pie o el cuerpo de un jugador, y este jugador:

- se ha movido intencionadamente hacia la trayectoria de la bola, o
- no hace nada para evitar que la bola le golpee, o
- está situado con clara intención de parar la bola con el pie o el cuerpo,

o

- se beneficia con ello.

Bola elevada

Se puede elevar la bola siempre que no sea peligroso.

Obstrucción

No está permitido Impedir a un oponente que pueda jugar la bola con acciones tales como:

- Moverse o interponerse él mismo o su stick.
- Proteger la bola con su stick o cualquier parte de su cuerpo.
- Interferir físicamente el stick o el cuerpo de un oponente.

Los porteros

Cuando la bola está en su propia área, los porteros pueden usar su stick, defensas y protecciones para impulsar la bola, usar cualquier parte del cuerpo - incluyendo las manos- para parar pero no para impulsar la bola, ni tenderse sobre ella, siempre que tal acción no sea peligrosa en sí misma ni cause peligro, parar o desviar la bola con sus sticks por encima de sus hombros, a menos que sea peligroso o cause juego peligroso, desviar la bola por encima del larguero o alrededor de los postes con la cara plana o el borde de su stick o cualquier parte de su cuerpo. Un portero tendido sobre la bola está cometiendo obstrucción.

Cuando la bola está fuera de su propia área, los porteros pueden tomar parte en el juego sólo dentro de su propia mitad de campo y sin ninguna clase de privilegios, excepto para el lanzamiento de un penalty stroke.

Pase de centro y poner la bola otra vez en juego

Se hace desde el centro de la pista, y puede hacerse en cualquier dirección; todos los jugadores excepto el que hace el pase han de situarse dentro de su propia mitad del campo.

Se realiza:

- Al empezar el encuentro por un jugador del equipo que no ha escogido campo.
- Después del descanso, por un jugador del equipo que no ha empezado el encuentro.
- Después de un gol, por un jugador del equipo contra el que se ha marcado el gol.

Todos los oponentes deben estar al menos a 5m de la bola, ésta debe ser empujada o golpeada y debe moverse al menos 1 metro. Después de jugar la bola, el jugador no volverá a jugarla ni permanecerá o se aproximará a ella a menos de la distancia de juego, hasta que no haya sido jugada por otro jugador. La bola no debe elevarse intencionadamente ni de tal forma que produzca peligroso sea juego peligroso.

Bola fuera del campo

Cuando la bola traspasa completamente la línea de banda o la línea de fondo estará fuera del juego y esta misma bola u otra se usará para reanudarlo.

- Por la línea de banda. El jugador que pone la bola en juego no está obligado a estar enteramente dentro ni fuera de la línea de banda. pone en juego la bola un jugador del equipo contrario.

- Por la línea de fondo por un atacante cuando no se ha marcado gol. Saca un defensor desde un punto enfrente del lugar o junto al lugar por donde la bola haya cruzado la línea de fondo, y en paralelo a la línea de banda. Todos los jugadores de ambos equipos deben estar a 5m de la bola excepto el jugador que lo ejecuta.

- Por la línea de fondo, no intencionadamente por un defensor cuando no se ha marcado gol. Ésta acción se considera corner, un atacante saca desde la línea de banda a 5m del banderín de corner más cercano a donde la bola ha cruzado la línea de fondo. Todos los jugadores de ambos equipos deben estar a 5m de la bola excepto el jugador que lo ejecuta.

- Por la línea de fondo, intencionadamente por los defensores cuando no se ha marcado gol. Es un penalty corner.

Bully

Se reanuda el juego con un bully cuando:

- La bola con la que se juega ha de reemplazarse.
- Cometan simultáneamente falta, jugadores de los dos equipos.
- Se ha parado el tiempo por una lesión u otra razón sin haberse cometido infracción.

En un punto elegido por el árbitro pero no a menos de 14,63m de la línea de fondo, un jugador de cada equipo se coloca uno frente a otro con su propia línea de fondo a su derecha, se coloca la bola en el suelo entre los dos jugadores, los dos jugadores golpean ligeramente el suelo con sus sticks a la derecha de la bola, luego la cara plana del stick de su oponente por encima de la bola una vez alternativamente, después de lo cual han de intentar jugar la bola para ponerla en juego. Todos los demás jugadores colocados al menos a 5m de la bola hasta que ésta sea puesta en juego.

Tiro libre

Se realiza el tiro libre junto al lugar donde se ha producido la falta, "junto a" permite sacar el tiro-libre a distancia de juego de donde la infracción ha tenido lugar. Con ello se intenta que no se gane ventaja indebida alguna, pero que el ritmo de juego se mantenga.

La pelota ha de estar parada.

Si el jugador que saca el tiro-libre es el jugador que juega la pelota a continuación, las acciones de sacar el tiro-libre y de jugar la pelota a continuación, deben ser dos acciones diferenciadas. (AUTOPASE)

Como consecuencia de un tiro-libre concedido al atacante dentro de su medio campo, la pelota no debe jugarse hacia dentro del AREA hasta que se haya desplazado al menos 3 metros o haya sido tocada por un jugador de cualquiera de los dos equipos. Este jugador debe ser distinto del que sacara el tiro-libre. Ningún jugador puede permanecer a menos de 5 m de la pelota.

La bola **si** se puede elevar intencionadamente, siempre que no haya juego peligroso.

Penalty corner

Procedimiento para la categoría alevín:

- 4 defensas y el portero, se sitúan inicialmente detrás de la propia línea de fondo, y al lado de los dos postes, o dentro de la portería, el resto de defensores se colocarán en el área contraria. En las demás reglas se aplican las de infantiles.

- Los atacantes se alternarán cada vez para ejecutar los diferentes penaltis corner que se produzcan. No se permitirá que siempre los realice el mismo jugador.

Procedimiento para categoría infantil:

- En categoría infantil un atacante empujará o golpeará la bola (sin elevarla) desde un punto sobre la línea de fondo a una distancia de 10m del poste de portería, y del lado de ésta que el equipo prefiera,

- El jugador que realiza el lanzamiento ha de tener al menos un pie fuera de la pista.

- Ningún otro jugador debe encontrarse a menos de 5m de la pelota.

- Los jugadores restantes permanecerán en la pista sin que sus sticks, manos y pies toquen el suelo dentro del área.

- El portero defensor estará en la portería; todos los demás defensores se colocarán en el lado de la portería opuesto a aquel de donde se saca el penalty corner, o dentro de la portería.

- No más de 5 defensores, incluyendo el portero, colocados detrás de la línea de fondo con sus sticks, manos y pies sin tocar la pista dentro del área.

- Ningún defensor, portero incluido, puede apoyarse en los postes.

Hasta que la pelota haya sido jugada, ningún atacante a no ser el lanzador puede entrar en el área, ni ningún defensor cruzar la línea de fondo.

- El atacante que saca el penalty corner no puede jugar la pelota de nuevo ni permanecer o aproximarse a distancia de juego de ella, hasta que ésta haya sido jugada por otro jugador.

- No se puede tirar a puerta hasta que la bola salga fuera del área.

- No hay límite para la altura del tiro, si este es un "push", un "flick" o un "scoop", en el caso de que fuera un golpeo la bola debe cruzar la línea de portería o ir en dirección de cruzarla a una altura no superior a 46m (la altura de las tablas), antes de cualquier desviación para que un gol pueda ser marcado. La bola puede ir más alta de 46m durante su vuelo antes de cruzar la

línea de portería, siempre y cuando no cause peligro y descienda por ella misma a menos de 46m al cruzar la línea.

- Si un defensor está a menos de 5m del primer tiro a puerta durante el lanzamiento de un penalty córner y es golpeado por la bola por debajo de la rodilla, se concederá otro penalty corner.

- Si un defensor está a menos de 5m del primer tiro y es golpeado por encima de la rodilla en su postura normal, el tiro se juzgará peligroso y se concederá un tiro-libre para el equipo defensor.

- El atacante que pone la pelota en juego no puede marcar gol directamente, ni en el caso en que la pelota sea jugada hacia dentro de la portería por un defensa,

- Si la pelota sobrepasa la línea de centro, ya no rige la regla del penalty corner.

Penalty stroke

Se para el tiempo en el momento en que el penalty stroke es señalado y se vuelve a poner en marcha cuando suena el silbato del árbitro para reanudar el juego.

El jugador que lanza el stroke ha de permanecer cerca y detrás de la pelota antes de empezar el lanzamiento.

Todos los demás jugadores, excepto el portero defensor y el jugador que lanza el penalty stroke, permanecerán más allá de la línea de centro, en la pista, y sin influenciar la situación.

El portero defensor ha de continuar llevando el casco protector.

El portero defensor permanecerá de pie, con ambos pies sobre la línea de portería y sin separarse de dicha línea ni mover ninguno de sus pies hasta que la pelota sea lanzada.

El jugador no lanzará el stroke hasta que el árbitro que controla el lanzamiento, después de controlar que tanto el portero como el lanzador están listos, dé la señal con su silbato.

La pelota ha de ser empujada, lanzada con un golpe seco de muñeca (flick), o en cuchara (scoop), desde el punto de penalty.

Se puede elevar la pelota a cualquier altura.

El jugador puede tocar la pelota sólo una vez y a continuación no puede aproximarse ni a la pelota ni al portero.

El jugador no puede hacer una finta al jugar la pelota.

El portero defensor no puede quitarse innecesariamente ninguna prenda protectora sólo con la intención de ganar tiempo.

El árbitro puede conceder un gol de castigo, sin que la pelota cruce la línea de portería, si el portero infringe el reglamento para evitar el gol.

VIII.2.7. Incorrecciones de la acción de juego

Una incorrección es una infracción de las reglas de Juego por la cual el árbitro parará inmediatamente el juego y concederá la bola a los oponentes. Las Infracciones se penalizarán con tiro libre, penalty corner o penalty stroke, y con la correspondiente amonestación, exclusión o expulsión, en su caso.

Solamente se concederá un castigo, cuando un jugador o equipo salga claramente desfavorecido a causa de la infracción de su oponente.

Los jugadores no deben forzar a un oponente a cometer falta no intencionadamente.

Se concederá un tiro libre por:

- Una falta de un atacante.
- Una infracción no intencionada de la defensa fuera de su área.

Se señalará un penalty corner por:

- Una infracción intencionada de la defensa dentro de su mitad de pista pero fuera del área.

- Una falta intencionada de un defensor dentro del área que ni evite un gol ni prive a un atacante de la posesión o probable posesión de la pelota.

- Una falta no intencionada del equipo defensor dentro de su área que no evite la probable obtención de un gol.

- Un jugador del equipo defensor que juegue la pelota intencionadamente por de su línea de fondo.

- Una infracción a las reglas relativas a la sustitución, al equipamiento de los jugadores, o a su vestimenta.

Se señalará penalty stroke por:

- Una falta intencionada de un defensor en el área, para evitar un gol o privar a un atacante de la posesión o probable posesión de la pelota.

- Una infracción no intencionada de un defensor dentro del área que evite la probable consecución de un gol.

- Repetidas salidas anticipadas de los defensores en el lanzamiento de un penalty corner.

No se puede entrar al terreno de juego con objetos peligrosos (colgantes, brazaletes, relojes, anillos, pendientes...).

Castigos personales.

Por juego duro o peligroso, mala conducta, o cualquier falta voluntaria, el árbitro además de conceder el castigo apropiado puede:

- Advertir al jugador infractor.

- Amonestar al infractor: tarjeta verde, suspensión temporal de 2 minutos. La amonestación se ejecutará con un saque del equipo contrario desde la línea de banda a la altura del centro del campo. Está prohibido coger, golpear o zancadillear a un jugador esto se considerará amonestación, y según lo peligroso que sea la acción o si se es reticente el árbitro puede aumentar la sanción a suspensión.

- Suspende temporalmente al infractor: tarjeta amarilla, suspensión temporal de 5 minutos. La exclusión se ejecutará con un saque del equipo contrario desde el punto donde se ha producido la falta; además, el jugador suspendido deberá abandonar el terreno de juego durante cinco minutos.

- Por suspensión se podrá considerar cualquier acción que considere el árbitro que no cumple las reglas de juego expuestas en este reglamento o conductas antideportivas, siendo considerada infracción o suspensión en base la reticencia en la acción incorrecta o el grado de peligrosidad de la misma.

- Expulsión o descalificación: tarjeta roja. Cuando un jugador comete dos suspensiones en un encuentro no podrá volver a jugar este encuentro, será expulsado.

- Toda infracción flagrante de carácter antideportivo realizada por un jugador entrenador o acompañante es una falta descalificante. Este tipo de falta será anotada en la acta del encuentro.

- Por mala conducta de un jugador del banquillo, el árbitro puede advertir, amonestar, suspender temporalmente o expulsar al infractor. Durante una suspensión temporal el equipo infractor ha de jugar con un jugador menos.

En una expulsión definitiva el equipo infractor ha de jugar con un jugador menos durante el resto del encuentro.

Esta expulsión definitiva, tarjeta roja, deberá redactarse en el acta el motivo de la expulsión. AMPLIACION DE ACTA.

Conducta antideportiva: Amonestación o exclusión de los entrenadores, suplentes o acompañantes.

El entrenador, el ayudante del entrenador o los acompañantes no pueden dirigirse de forma irrespetuosa a los árbitros, a los auxiliares de mesa, ni a los adversarios.

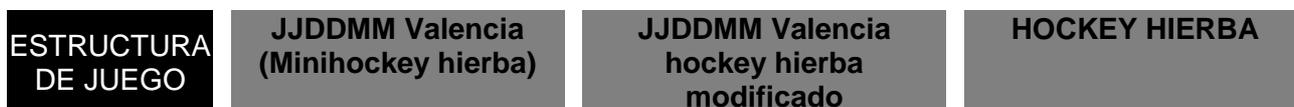
Se evitarán completamente las conductas antideportivas sancionándolas. No se deben permitir discusiones entre compañeros de un equipo o entre rivales.

Tampoco podrán salir de la zona del banquillo de su equipo, a excepción que sea para atender a un jugador lesionado después de haber recibido el permiso del árbitro, y los suplentes, para solicitar sustitución a la mesa de auxiliares.

En los casos anteriores el colegiado podrá señalar amonestación o exclusión al entrenador y le será anotada en su cuenta. Si es amonestación se concederá un saque al equipo contrario desde la línea de banda a la altura del centro del campo, y si es exclusión, además del mismo saque del equipo contrario, un jugador de campo del equipo amonestado deberá abandonar el terreno de juego durante cinco minutos. Cuando a un entrenador se le señala una segunda exclusión será automáticamente descalificado, y tendrá que abandonar la zona del banquillo del equipo y el terreno de juego.

Cuando los acompañantes (padres, madres, amigos/as...) realicen un comportamiento antideportivo hacia los participantes del juego (jugadores, entrenadores y árbitros) u otros acompañantes, se amonestará a su equipo y dicha amonestación se enviará al centro educativo, asociación o club correspondiente. Cuando un equipo tenga más de tres amonestaciones, el comité de competición y disciplina deportiva de los Juegos Deportivos Municipales estudiará su comportamiento y, en su caso, si se considera conveniente, determinará las sanciones oportunas.

VIII.3. ESTRUCTURA PROGRESIVA DE ADAPTACIONES EN HOCKEY HIERBA



Espacio y subespacios de juego (terreno de juego)	20m de largo y 20m de ancho.	Alevín: 55m de largo y 45,70m de ancho. Infantil: de línea de 22 a línea de fondo, 70m de largo y 55m de ancho.	91,4m de largo y 55m de ancho.
Stick	Adaptado a la morfología del jugador/a	Adaptado a la morfología del jugador/a	Stick oficial
Tiempos de juego	3 periodos de 10 minutos	Alevines 4 periodos de 10 minutos. Infantiles 2 periodos de 30 minutos	2 periodos de 35 minutos
Participación	Todos juegan (mixto) 4 jugadores Obligatorio jugar 1 periodo y máximo 2 periodos Cambiar portero cada parte	Todos juegan. Equipo mixto en alevines. En infantiles equipos de chicos o de chicas. 9 jugadores en infantiles y 7 en alevines Obligatorio jugar 1 periodo, si no es posible (categoría infantil) jugar como mínimo 10 min.	No todos juegan 11 jugadores
Sustitución	Si	Sí	Sí
Árbitro	Árbitro/s o árbitro colaborador	Árbitro o árbitro colaborador. En alevín un árbitro y en infantil 2.	2 Árbitros
Uso de stick y bola elevada	Sólo se puede elevar el stick hasta las caderas No se puede elevar la bola.	Sólo se puede elevar el stick hasta los hombros. Se puede elevar la bola siempre que no sea peligroso, excepto en un golpeo que no sea un lanzamiento a portería.	No se puede elevar el stick por encima de la cabeza. Se puede elevar la bola siempre que no sea peligroso, excepto en un golpeo que no sea un lanzamiento a portería.
Porteros	No pueden jugar fuera del área	Pueden jugar fuera del área, pero sólo en su propio campo, excepto penalty stroke	Juegan fuera del área, sólo en su medio campo, excepto para lanzar penalty-stroke.
Acción de saque	Todos los jugadores de los dos equipos deben estar a 3m de la bola, excepto el jugador que lo ejecuta.	Todos los jugadores de los dos equipos deben estar a 5m de la bola, excepto el jugador que lo ejecuta.	Todos los jugadores de los dos equipos deben estar a 5m de la bola, excepto el jugador que lo ejecuta.
Penalty-corner	Ataque libre	Sí	Sí
Penalty-stroke	Penalty libre	Sí	Sí

BIBLIOGRAFÍA

- Bayer, C. (1992). *Enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona: Hispano Europea.
- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Federación de Hockey de Cataluña (2003). *Reglamento de hockey hierba de categorías inferiores*. Barcelona: FCH.
- Federación de Hockey de Cataluña (2003). *Reglamento de hockey sala de categorías inferiores*. Barcelona: FCH.
- Federación de Hockey de la Comunidad Valenciana (2005). *Reglamento de juego de hockey hierba para los Juegos Deportivos Municipales*. (Manuscrito no publicado). Valencia: FHCV:
- Gayoso, F. (1983). *Fundamentos de la táctica deportiva*. Madrid: INEF.
- Graça, A y Olivera, J. (1994). *O ensino dos jogos desportivos*. Oporto (Portugal): Universidad de Oporto.
- Guerra, A. (1998). *Competicones en el hockey base*, Madrid: RFEH.
- Hernández Moreno, J. (1994). *Fundamentos del deporte. análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: INDE.
- Hernández Moreno, J. (1996). *Tiempo de participación y de pausa, y las incidencias reglamentarias en deportes de equipo*. RED, Tomo X, 1, 23-31.
- Hernández Moreno, J. (1996). *Tiempo de participación y de pausa, y las incidencias reglamentarias en deportes de equipo*. RED, Tomo X, 2, 39-42.
- Martínez, C. (1996). *Hockey*. Madrid: MEC.
- Matínez, C. (1991). *Jugar y disfrutar con el Hockey*. Madrid: Gymnos.
- RFEH (2003). *Reglamento de hockey hierba*, Madrid: RFEH.
- Seirul-lo, F. (1981). «Espacio-tiempo en la Educación Física de base», *Apuntes de Medicina del deporte*, Vol XVII, 70.
- Sicilia, A. y Santos, m. (1995). *Actividades físicas extraescolares. Una propuesta alternativa*. Barcelona: INDE.
- Torres Tobio, G. (1991). «Pasar-recibir. Situaciones de aprendizaje», *Comunicación Técnica*, 131. Madrid: RFEBM.
- Wein, H. (1991). *Hockey*. Madrid: COE.
- Wein, H. (1992). *La clave del éxito en el hockey*. Buenos Aires (Argentina): BC producciones.

HOCKEY SALA

En este capítulo se describe las diferentes normas de juego del hockey sala en los Juegos Deportivos Municipales, de manera que constituyen una progresión en el aprendizaje de este deporte. La adaptación de estas normas se ha organizado, dispuesto y modificado respecto a su estructura formal (espacio y subespacios de juegos, móvil, tiempos de juego...) y su estructura funcional (uso del stick, uso del cuerpo, porteros, pase de centro, bully, tiro libre,...) en base a las características (de aprendizaje, morfológicas...) de los participantes por categorías (edad y género) y del propio deporte. Con ello se busca que el aprendizaje sea progresivo y adecuado, para que la evolución de cada niño/a sea la apropiada y no produzca en ellos efectos contraproducentes desde el punto de vista deportivo, educativo y de salud.

El hockey sala se disputa entre dos equipos de 6 jugadores cada uno (a excepción de benjamines donde los equipos están formados por 4 jugadores). El objetivo del juego es conseguir que la bola atraviese la línea de portería del adversario, y defender la propia portería para evitar que el otro equipo lo consiga. Todo ello evitado por el portero que está ubicado en el espacio que circunda o encierra la portería (área de portería) debido a que su objetivo es evitar que la pelota se introduzca en la portería. La bola puede ser jugada con el stick o efectuar desplazamientos y regates en cualquier dirección, dentro de los límites fijados por las reglas que se mencionan en cada adaptación.

Las normativas que describimos son las de minihockey sala, hockey sala modificado y hockey sala. Las dos primeras se describen con profundidad y con las diferentes modificaciones del propio juego realizadas. El hockey sala aparece reflejado a modo de esquema en el apartado de adaptaciones estructurales progresivas como última reglamentación a la que se llega.

Aún siendo la competición la principal motivación en la práctica de cualquier deporte, el aspecto educativo y pedagógico a estas edades juega un papel decisivo.

Si los dos equipos que juegan son de un nivel básico o de iniciación se dejará seguir el juego aplicando la ley de la ventaja, y si los dos equipos tienen un nivel más alto, se aplicará de manera más rigurosa el reglamento.

El minihockey es una modalidad única y no hay diferencias si se juega sobre cemento o sobre hierba.

En el minihockey sala y hockey sala modificado se debe buscar como objetivo principal el respeto a los demás y a las reglas libremente aceptadas, desarrollar el juego limpio y el trabajo en equipo y encaminar a todos los que participan a practicar el hockey sala en la vida adulta, porque lo que nos interesa es educar a *personas* las cuales disfruten y jueguen al hockey sala.

El minihockey sala es el reglamento con el que se inician los jugadores, dentro de un proceso pedagógico que incluye la adaptación de las reglas y las condiciones de juego a los niños y niñas para facilitar y permitir su aprendizaje. Esta adaptación está orientada para la categoría de benjamín.

Después los participantes juegan con el reglamento de hockey sala modificado, que se corresponde a las categorías alevín e infantil. De esta manera, esta normativa está en un nivel intermedio entre el reglamento de minihockey sala y el de hockey sala. A partir de la categoría cadete, se emplea el Reglamento Oficial de Hockey Sala.

Por todo ello, la Fundación Deportiva Municipal de Valencia, ha considerado conveniente editar unidos los reglamentos adaptados de minihockey sala, hockey sala modificado y el reglamento oficial de hockey sala, con el fin de que los participantes y todos los agentes implicados en los Juegos Deportivos Municipales, profesorado de Educación Física, AMPAS, entrenadores, etc., tengan en un sólo documento los distintos pasos y adaptaciones que se van realizando desde el minihockey sala hasta la categoría absoluta.

IX.1. MINIHOCKEY SALA

IX.1.1 Espacio y subespacios de juego (terreno de juego) y espacios anexos.

El espacio de juego es una superficie cuadrada, lisa, dura y sin obstáculos, cuyas dimensiones de juego son de 20 por 20m.

Las líneas de demarcación serán:

Las líneas de banda están delimitadas por bandas de madera de 2m de largo, y con un perímetro de 10x10x10x9cm, inclinadas 1cm hacia la pista. Las bandas han de ser de madera, y no tener soportes o sujeciones que puedan ser peligrosos para jugadores o árbitros.

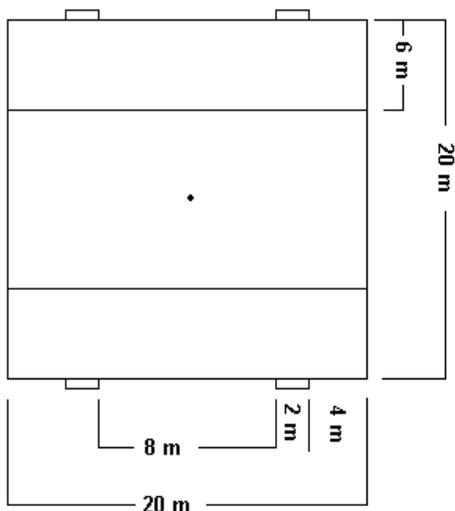
La colocación de estas bandas laterales de madera no es obligatoria, depende de si la instalación o entidad dispone de ellas, así como de la necesidad de su colocación o no, en función de la organización de la jornada.

La parte de las líneas de fondo que está comprendida entre los postes de la portería se llaman líneas de portería o de gol.

Las áreas estarán determinadas por una línea recta y paralelas a las líneas de fondo y a 6m de ellas. Las áreas podrán delimitarse con conos, situados en la línea de banda, en caso de que no existan o no puedan marcarse estas líneas en la pista.

En cada línea de fondo se colocarán dos porterías de 2m de ancho cada una y 1 metro de altura (marcadas con conos o con porterías reglamentarias).

Entre las dos porterías se dejará una distancia de separación de 8m.



Dibujo IX.2. Subespacio de juego. La portería de minihockey sala (FHCV, 2005).

IX.1.2. Móvil, stick e indumentaria

El móvil será una bola esférica, dura y lisa de cualquier material, normalmente PVC. Cada jugador/a utilizará un stick correspondiente a su altura, que medirá aproximadamente 32 pulgadas, y será más o menos grueso según sus preferencias técnicas.

El stick tendrá un mango recto y una pala curvada. Todos los bordes deben tener forma redondeada. Toda la superficie del stick deberá ser completamente lisa, la parte del stick que no es la cara de juego ha de ser redondeada.

La cara de juego del stick es toda la cara plana.

En cuanto a la indumentaria de los jugadores, se recomienda el uso de protecciones para los tobillos, las espinillas, manos y la boca (se recomienda espinilleras, tobilleras, guantes de foam y protectores bucales).

Los jugadores se asegurarán de que su equipación, por su calidad, diseño o material, no constituye un peligro para si mismos ni para los demás.

El portero llevará encima de cualquier protección corporal, una prenda de color diferente al de los demás jugadores de su propio equipo y del equipo contrario.

En el caso de esta categoría benjamín, como el portero también es jugador de campo al igual que sus compañeros de equipo dentro del área, y necesita desplazarse en este espacio de juego, se le permite que juegue sin casco, ya que este le dificulta excesivamente el juego y en esta categoría la bola no se puede elevar.

Es obligatorio para el portero el uso de los pies protectores de corcho.

IX.1.3. Tiempos de juego

El encuentro tendrá una duración de 3 periodos de 10 minutos a reloj corrido, existiendo de 3 a 5 minutos de descanso entre los periodos.

Cada equipo cambiará de campo en cada periodo.

Los periodos se disputan a tiempo corrido cada uno, excepto cuando por las circunstancias del juego una acción produzca una pérdida de tiempo mayor a la habitual.

El encuentro finaliza cuando el árbitro pita la señal que indica el final del tiempo de juego.

IX.1.4. Participantes del juego: jugadores, entrenadores y árbitros

Los jugadores y equipos

Cada equipo podrá presentar 12 jugadores como máximo en cada encuentro: Estos pueden ser niños o niñas (las competiciones son mixtas). Cada equipo deberá presentar un mínimo de 4 jugadores, para iniciar el encuentro. En caso de ser 3 jugadores o menos, el encuentro se suspenderá dándose por ganado al equipo que cumple con el mínimo de jugadores. El árbitro hará constar esta circunstancia en el dorso de la acta.

En el espacio de juego de minihockey deberá haber como máximo 4 jugadores de cada equipo jugando (3 jugadores de pista y un portero).

Si durante el encuentro un equipo se queda con 3 jugadores, sea por lesión o por expulsión, se dará el encuentro por finalizado y perderá el encuentro este equipo. Solamente se contempla como excepción la suspensión temporal de un jugador por dos minutos. No obstante se permitirá que un jugador suplente ocupe el lugar de un jugador expulsado.

Cualquier jugador puede jugar de portero, este tendrá una camiseta de diferente color que los demás jugadores y deberá haber como mínimo un portero diferente en cada parte de juego.

En referencia a las sustituciones, cada uno de los jugadores inscritos en la acta del encuentro deberá jugar un mínimo de un periodo completo, pudiendo jugar un máximo de 2 periodos completos (excepto cuando el equipo no sea en número suficiente para poder cumplir esta norma). Las sustituciones durante los periodos de juego se podrán realizar de manera ilimitada, excepto en el momento en que se señale un ataque libre o penalty libre.

En el caso de un jugador lesionado, es obligatoria su sustitución con el fin de que haya siempre en el terreno de juego el número de jugadores máximo para jugar por equipo. El árbitro hará constar esta circunstancia en la acta del encuentro.

Los cambios se realizarán por la propia línea de fondo o cerca de la línea imaginaria de medio campo.

Todos los jugadores de un equipo llevarán los uniformes con los mismos colores y con numeración en la parte posterior de la camiseta.

El equipo local elegirá la portería que defiende inicialmente y el banquillo. La portería que cada equipo defiende cambiará en cada periodo.

Al finalizar el encuentro se pedirá a los jugadores que se saluden afectivamente entre ellos y entre los miembros del otro equipo, felicitándolos por el juego (el árbitro, los entrenadores...).

Los entrenadores

Cada equipo tiene un entrenador que es el educador y director del equipo. Además, puede haber un ayudante de entrenador.

El entrenador asesora a los jugadores desde la banda, es el responsable de las sustituciones de los jugadores y solicita los tiempos muertos. Será también el responsable del comportamiento de los jugadores, los suplentes o los acompañantes, y mantendrá una actitud respetuosa hacia todos los participantes en el encuentro. También colaborará con el árbitro en situaciones problemáticas y estará asistido por el capitán del equipo.

Árbitros

El encuentro será dirigido por un árbitro principal o por un árbitro colaborador.

Los árbitros son los responsables de las decisiones en el terreno de juego, de la señalización de las faltas e incorrecciones, de conceder o anular los goles y de administrar las penalizaciones de acuerdo con las presentes reglas. También es el responsable de la acta del encuentro y de los informes anexos. Llevará el registro cronológico de los goles obtenidos, y es el responsable de controlar el tiempo de juego, de indicar el final de cada periodo. El árbitro controlará el tiempo de juego sin parar el reloj, salvo en los casos siguientes:

- Al finalizar el tiempo de un periodo.
- Cuando un jugador está lesionado.
- Cuando por las circunstancias del juego una acción produzca una pérdida de tiempo mayor a la habitual.

Para el arbitraje debe preverse el siguiente equipo técnico:

- El cronómetro de juego.
- Una acta oficial del encuentro.
- Silbato y tarjetas.

IX.1.5. Objetivo del juego: el gol y el marcador

Se consigue un gol cuando la bola jugada desde dentro del área y sin salir de ella, cruza completamente la línea de portería entre los postes, o conos, y por debajo del larguero.

El equipo ganador será el que consiga marcar el mayor número de goles en la portería del adversario.

Un jugador no podrá marcar directamente gol después de salir en conducción al sacar un tiro libre (falta) o un saque de banda. Siempre deberá realizar como mínimo un pase a un compañero, excepto para un ataque libre o penalty libre, en que podrá marcar directamente una vez entre en el área contraria.

En el caso en que se disponga de conos en lugar de porterías, el árbitro decidirá cuando la bola pase sobre un cono si lo ha hecho por la mitad interior, caso en que será gol, o lo ha hecho por la mitad exterior, caso en el que no será gol. (No se aplica la regla del AUTGOL)

IX.1.6. Acciones motrices del juego (individuales y de equipo)

Uso del stick y equipo de juego

No está permitido:

- Jugar la bola intencionadamente con la parte curvada del stick.
- Tomar parte o interferir el juego a menos que tengan su stick en la mano.
- Jugar la bola con alguna parte del cuerpo (excepto el portero).
- Jugar la bola por encima de las caderas con alguna parte del stick.

- Elevar la bola de forma peligrosa, ni para realizar un lanzamiento a portería de un tiro a portería (se deberá ser un poco permisivo con las recepciones y pases en los que se eleva mínimamente la bola sin provocar juego peligroso, se valorará la altura que toma la bola así como la velocidad de la misma y la proximidad de los otros jugadores).

- Golpear el stick de un jugador contrario que posee la bola.

- Golpear la bola cogiendo el stick con las dos manos juntas, pero si que se podrá hacer con las manos separadas.

- Levantar su stick por encima de la cadera de otros jugadores.

- Usar su stick de forma peligrosa intimidando o estorbando a otros jugadores.

- Jugar la bola peligrosamente o de tal modo que conduzca con probabilidad a juego peligroso. Una bola es peligrosa si provoca una comprensible acción evasiva de los jugadores.

Uso del cuerpo, manos y pies por los jugadores con la excepción del portero

- No está permitido parar la bola con la mano o cogerla. No existe impedimento alguno para que los jugadores puedan usar las manos para protegerse del peligro de bolas altas.

- Igualmente, no está permitido parar, patear, impulsar, recoger, lanzar o acarrear la bola con ninguna parte de su cuerpo intencionadamente; usar el pie o la pierna para apoyar el stick en una entrada; intencionadamente entrar en la portería contraria o permanecer en la línea de gol de sus oponentes; correr intencionadamente por detrás de cualquiera de las porterías.

- No existe necesariamente infracción si la bola golpea el pie o el cuerpo de un jugador. En muchas ocasiones cuando una bola golpea el pie o cuerpo de un jugador no existe infracción y el juego ha de continuar. Solamente se comete infracción si la bola golpea el pie o el cuerpo de un jugador, y este jugador:

- se ha movido intencionadamente hacia la trayectoria de la bola, o
 - no hace nada para evitar que la bola le golpee, o
 - está situado con clara intención de parar la bola con el pie o el cuerpo, o
 - se beneficia con ello.

Bola elevada

No está permitido elevar intencionadamente la bola.

Obstrucción

No está permitido impedir a un oponente que pueda jugar la bola con acciones tales como:

- Moverse o interponerse él mismo o su stick.
- Proteger la bola con su stick o cualquier parte de su cuerpo.
- Interferir físicamente el stick o el cuerpo de un oponente.

Los porteros

Los porteros, cuando la bola está en su propia área, pueden usar su stick, defensas y protecciones para impulsar la bola. También pueden usar cualquier parte del cuerpo -incluyendo las manos- para parar la bola, pero no para impulsarla ni tenderse sobre ella, siempre que tal acción no sea peligrosa en si misma ni cause peligro.

Un portero tendido sobre la bola está cometiendo obstrucción.

El portero no podrá golpear la bola en el aire, solamente pararla.

El portero podrá sacar el saque de fondo con el stick, nunca con el pie.

El portero no podrá salir de su área para intervenir en el juego. Tampoco podrá enviar las bolas fuera del área de forma que sean peligrosas para el resto de jugadores. Tampoco podrá enviar la bola por la línea de fondo de manera intencionada.

Saque de centro

En el inicio de cada parte la bola siempre se pondrá en juego con un bully.

En el caso de que se haya obtenido un gol, el equipo que lo ha recibido sacará de centro del campo. En este caso un jugador del equipo que recibe el gol realizará un pase desde el centro del campo. Todos los oponentes deben estar al menos a 3m de la bola. La bola no debe elevarse intencionadamente ni de tal forma que produzca juego peligroso.

Bola fuera del campo

Cuando la bola traspasa completamente la línea de banda o la línea de fondo estará fuera del juego y esta misma bola u otra se usará para reanudarlo. Pone en juego la bola un jugador del equipo contrario, el cual podrá realizar un pase o bien salir en conducción. El jugador que pone la bola en juego no está obligado a estar enteramente dentro ni fuera de la línea de banda.

- Por la línea de banda. Se realizará el saque por un jugador del equipo contrario, desde 1m como máximo del lugar por donde ha salido la pelota; si este punto es dentro del área o a menos de 3m de esta, se saca desde fuera del área, a 3m del punto donde la línea del área se une con las bandas o línea de banda.

- Por la línea de fondo. Pondrá en juego la bola siempre un jugador de campo o portero del equipo que defiende las porterías que están sobre esa línea. No hay corner.

Para realizar el saque se colocará la bola en cualquier punto del área. Todos los jugadores defensores estarán a más de 3m de la bola y todos ellos fuera del área. El saque se realizará mediante un pase o en conducción, si saca el portero sólo lo podrá hacer con un pase.

Si un jugador lanza intencionadamente la bola por la línea de fondo de su propio campo, con el objetivo de evitar el peligro de la presión contraria, se señalará un ataque libre en contra de esta acción.

Bully

Se reanuda el juego con un bully cuando:

- Al inicio de cada periodo, desde el centro del campo.

- La bola con la que se juega ha de reemplazarse.

- Cometen simultáneamente falta, jugadores de los dos equipos.

- Se ha parado el tiempo por una lesión u otra razón sin haberse cometido infracción.

En un punto elegido por el árbitro, pero no dentro del área, (si el incidente ocurre en el área, se realiza en un punto a 5m fuera de ella y en línea con el punto por donde se ha interrumpido el juego), un jugador de cada equipo se coloca uno frente a otro con su propia línea de fondo a su derecha, se coloca la bola en el suelo entre los dos jugadores, los dos jugadores golpean ligeramente el suelo con sus sticks a la derecha de la bola, luego la cara plana del stick de su oponente por encima de la bola, una sola vez, después de lo cual han de intentar jugar la bola para ponerla en juego. Todos los demás

jugadores colocados al menos a 3m de la bola hasta que ésta sea puesta en juego.

Tiro libre

La bola será puesta en juego por un jugador atacante del equipo al que se le ha hecho la falta mediante un pase o una salida en conducción.

Las faltas que se producen a más de 3m del área se sacarán desde el punto donde se han cometido. Todos los jugadores defensores se colocarán al menos a 3m de distancia de la bola.

Las faltas que se producen a más de 3m del área se sacarán desde el punto donde se han cometido.

Si la falta se ha provocado a menos de 3m del área se sacarán a 3m de esta.

El jugador puede sacar en conducción, pero no puede marcar gol si no la ha jugado un compañero de su equipo o del equipo contrario. (AUTOPASE)

Ataque libre

Esta acción será realizada por un jugador atacante del equipo que ha sufrido la falta. Éste colocará la bola en el centro del campo. Todos los demás jugadores se colocarán detrás de la línea del área que queda detrás de la bola, a excepción del portero defensor, que estará sobre su línea de fondo.

El árbitro mantendrá un brazo en alto hasta que todos los jugadores estén correctamente colocados. Cuando indique al atacante que puede iniciar el ataque libre, bajará el brazo, y este jugador podrá salir con la bola hacia el área contraria donde tratará de marcar gol, pudiendo apoyarse en sus compañeros si lo cree conveniente.

La misma señal del árbitro será válida para los demás jugadores atacantes que están detrás del área opuesta, los cuales podrán apoyar al jugador que inicia el ataque libre. Al mismo tiempo los defensores podrán ayudar a la recuperación legal de la bola o a la defensa de sus porterías.

Los jugadores atacantes se alternarán cada vez para ejecutar los diferentes Ataques Libres que se produzcan. No se permitirá que siempre los realice el mismo jugador.

Penalty libre

El penalty libre lo realizará un jugador atacante del equipo que ha sufrido la falta. Este colocará la bola en el centro del campo. El portero defensor se colocará sobre la línea de fondo. Solamente estos dos jugadores podrán participar en esta jugada.

El árbitro mantendrá un brazo en alto hasta que los dos jugadores estén correctamente colocados. Cuando indique al atacante que puede iniciar el penalty libre, bajará el brazo, y este jugador saldrá con la bola en dirección al área contraria donde tratará de marcar gol en un tiempo máximo de 10 segundos. Solamente tendrá opción a un único tiro a puerta, si el portero para la bola, o ésta sale fuera, se dará por finalizada esta jugada.

En el caso de que el atacante logre el gol en una de las porterías contrarias, el juego se iniciará con un pase desde el centro del campo, por parte del equipo defensor del penalty libre.

Si el jugador atacante agota los 10 segundos de tiempo y no ha marcado, el juego se reanudará con un saque desde la línea del área por parte del equipo defensor del penalty libre.

Si la bola sale del área o por fuera de banda o de fondo, la pondrá en juego el equipo defensor.

Los jugadores atacantes se alternarán cada vez para ejecutar los diferentes penaltys libres que se produzcan. No se permitirá que siempre los realice el mismo jugador.

IX.1.7. Incorrecciones de la acción de juego

Una incorrección es una infracción de las reglas de juego por la cual el árbitro parará inmediatamente el juego y concederá la bola a los oponentes. Las Infracciones se penalizarán con tiro libre, ataque libre o penalty libre, y con la correspondiente amonestación, expulsión o exclusión, en su caso.

Solamente se concederá un castigo, cuando un jugador o equipo salga claramente desfavorecido a causa de la infracción de su oponente.

Los jugadores no deben forzar a un oponente a cometer falta no intencionadamente.

Se concederá un tiro libre por:

- Una falta de un atacante.
- Una infracción no intencionada de la defensa fuera de su área.

Se señalará un ataque libre por:

- Un defensor cometa una falta dentro de su área.
- Se cometa una infracción por parte del portero defensor.
- Un jugador defensor realice una infracción grave o intencionada fuera de su área, pero dentro de su mitad de campo.
- El equipo defensor realice cualquier infracción durante la ejecución de un ataque libre.

- Un jugador lanza intencionadamente la bola por la línea de fondo de su propio campo, con el objetivo de evitar el peligro de la presión contraria.

- Una infracción a las reglas relativas a la sustitución, al equipamiento de los jugadores, o a su vestimenta.

Se señalará penalty libre cuando:

- Se cometa una falta intencionada o no, por parte de un defensor, la cual evite la consecución segura de un gol, dentro de su área, incluyendo al portero.

- Se cometa una falta grave e intencionada de un jugador defensor dentro de su área, incluyendo al portero.

- Repetidas salidas anticipadas de los defensores en el lanzamiento de un ataque libre.

No se puede entrar al terreno de juego con objetos peligrosos (colgantes, brazaletes, relojes, anillos, pendientes...).

Amonestación, exclusión y expulsión. Por juego duro o peligroso, mala conducta, o cualquier falta voluntaria, el árbitro además de conceder el castigo apropiado puede:

- Advertir al jugador infractor.

- Amonestar al infractor: tarjeta verde. La amonestación se ejecutará con un saque del equipo contrario desde el punto donde se ha parado el juego. Está prohibido coger, golpear o zancadillear a un jugador esto se considerará amonestación, y según lo peligroso que sea la acción o si se es reticente el árbitro puede aumentar la sanción a suspensión.

- Exclusión: suspender temporalmente al infractor: tarjeta amarilla. La exclusión se ejecutará con un saque del equipo contrario desde el punto del

campo donde se ha parado el juego, y además el jugador suspendido deberá abandonar el terreno de juego durante dos minutos.

- Por suspensión se podrá considerar cualquier acción que considere el árbitro que no cumple las reglas de juego expuestas en este reglamento o conductas antideportivas, siendo considerada infracción o suspensión en base la reticencia en la acción incorrecta o el grado de peligrosidad de la misma.

- Expulsión o descalificación: tarjeta roja. Cuando un jugador comete dos suspensiones en un encuentro no podrá volver a jugar este encuentro, será expulsado.

- Toda infracción flagrante de carácter antideportivo realizada por un jugador, o bien por un entrenador o acompañante es una falta descalificante. Este tipo de falta será anotada en la acta del encuentro.

- En el caso de un jugador expulsado, se permitirá que después de cumplir con dos minutos de exclusión, un jugador suplente entre en su lugar.

Conducta antideportiva: amonestación, suspensión o exclusión de los entrenadores, suplentes o acompañantes

Por mala conducta de un jugador del banquillo, el árbitro puede advertir, amonestar, suspender temporalmente o expulsar al infractor. Durante una suspensión temporal el equipo infractor ha de jugar con un jugador menos.

El entrenador, el ayudante del entrenador o los acompañantes no pueden dirigirse de forma irrespetuosa a los árbitros, a los auxiliares, ni a los adversarios.

Tampoco podrán salir de la zona del banquillo de su equipo, a excepción que sea para atender a un jugador lesionado después de haber recibido el permiso del árbitro, y los suplentes para solicitar sustitución a la mesa de auxiliares.

En los casos anteriores el árbitro podrá señalar amonestación o exclusión al entrenador y le será anotada en su cuenta. Si es amonestación se concederá un saque al equipo contrario desde el punto del campo donde se ha parado el juego, y si es exclusión, además del mismo saque del equipo contrario, un jugador de campo del equipo amonestado deberá abandonar el terreno de juego durante dos minutos. Cuando a un entrenador se le señala una segunda exclusión será automáticamente descalificado, y tendrá que abandonar la zona del banquillo del equipo y el terreno de juego.

Cuando los acompañantes (padres, madres, amigos/as,...) realicen un comportamiento antideportivo hacia los participantes del juego (jugadores, entrenadores y árbitros) u otros acompañantes, se amonestará a su equipo y dicha amonestación se enviará al centro educativo, asociación o club correspondiente. Cuando un equipo tenga más de tres amonestaciones, el comité de competición y disciplina deportiva de los Juegos Deportivos Municipales estudiará su comportamiento y, en su caso, si se considera conveniente, determinará las sanciones oportunas.

Otras reglas

Se pueden producir otras situaciones a parte de las previstas en este reglamento. En estas situaciones se deberán aplicar los principios establecidos en el reglamento oficial de juego de hockey sala.

IX.2.HOCKEY SALA MODIFICADO

Este reglamento es el oficial y será de obligatoria aplicación para los árbitros, entrenadores y jugadores de los Juegos Deportivos Municipales. El hockey sala modificado es una modalidad que se juega en las categorías de alevines e infantiles, cada una con sus propias adaptaciones que se especifican.

La competición tendrá principalmente un objetivo educativo, será participativa y adaptada al desarrollo de los niños. Se primará el valor recreativo sobre el competitivo, sobre todo en la categoría benjamín iniciación. Este reglamento se aplicará de manera rigurosa, pero siempre se primará el juego y la continuidad del mismo.

Se busca una especificidad y una seriedad progresiva en cuanto a adaptación y aplicación del reglamento a medida que se van desarrollando los niños, después de esta categoría, la evolución del juego continua en cadetes donde el reglamento es el absoluto.

Se espera de todos los participantes que sean conscientes de estas reglas y lleven a cabo sus responsabilidades en lo que a ellas se refiere, especialmente en lograr un juego seguro.

Para todo ello se exponen las siguientes adaptaciones del reglamento en función de las dos categorías. Para todas las modificaciones que no se mencionan se seguirá el reglamento de juego absoluto de la Real Federación Española de Hockey.

IX.2.1. Espacio y subespacios de juego (terreno de juego) y espacios anexos

El espacio de juego es una superficie rectangular, lisa, dura y sin obstáculos. Las dimensiones del espacio de juego son 40m de largo y 20m de ancho.

Las líneas de demarcación serán:

- Las líneas más largas (40m) están delimitadas por bandas de 10x10x10x9m de corte transversal, inclinadas aproximadamente 1cm hacia la pista. Las bandas han de ser de madera (u otro material de propiedades físicas similares), y no tener soportes o sujeciones que puedan ser peligrosos para jugadores o árbitros.

- Las líneas más cortas (20 m) son llamadas líneas de fondo.

- La parte de las líneas de fondo que está comprendida entre los postes de la portería se llaman líneas de portería o de gol.

Se recomienda una zona corredor alrededor de la pista, de 1m en la parte exterior de las bandas y de 3m en la parte exterior de las líneas de fondo.

- Una línea de centro atravesando la pista.

- Líneas de 30m de largo marcadas dentro de la pista en cada línea de fondo, a ambos lados de la portería y a 6m desde el borde exterior del poste más cercano, siendo tal distancia hasta el borde más lejano de estas líneas.

- Líneas de 15m de largo marcadas fuera de la pista en cada línea de fondo, a 1,50m desde el centro de éstas siendo tal distancia hasta el borde más cercano de estas líneas.

- Puntos de penalty de 10m de diámetro, o líneas de 60m de longitud y paralelas a la línea de gol marcadas en frente del centro de cada portería, con el centro de cada punto o línea a 7m desde el borde interior de la línea de portería.

Círculos de tiro o áreas.

- Líneas de 3m dentro de la pista, paralelas a las líneas de fondo y a 9m de ellas, siendo tal distancia desde la parte exterior de las líneas de fondo hasta el borde exterior de dichas líneas. Estas líneas se llaman líneas del área; los espacios delimitados por estas líneas, incluyendo las líneas mismas, se llaman círculos de tiro (conocidas en este reglamento como "áreas").

Porterías. En el centro de cada línea de fondo:

- Los postes y el larguero serán rectangulares y de no más de 8m de ancho y grosor.

- Los postes verticales se colocarán con 3m de separación (medición interior).

- El larguero a 2m del suelo (medición interior) y sujeto a los postes.

Todas las líneas del espacio de juego forman parte total de la superficie que delimitan. Todas las líneas son de 5m de ancho y todas ellas deben ser perfectamente visibles. Las líneas que delimitan el terrero en el sentido longitudinal se denominan líneas de banda, las que delimitan en el sentido transversal se denominan líneas de fondo. La parte de las líneas de fondo comprendida entre los dos postes de la portería se llaman líneas de portería o de gol. Véase dibujos IX.3 y IX.4.

Dibujo IX.3. Espacio y subespacios de juegos de hockey sala modificado (RFEH, 2000).

Dibujo IX.4. Subespacio de juego. La portería de hockey sala modificado (RFEH, 2000).

IX.2.2. Móvil, stick e indumentaria

El móvil será una bola esférica, dura y de cualquier material. La superficie será lisa.

El peso mínimo es de 156g y máximo 163g. La circunferencia será como mínimo de 22,40cm, y como máximo de 23,50cm.

El stick tendrá un mango recto y una pala curvada. Todos los bordes deben tener forma redondeada. Toda la superficie del stick deberá ser completamente lisa, la parte del stick que no es la cara de juego ha de ser redondeada. El peso total no excederá de 737g y deberá ser adaptado en función de las características de los niños, de manera que cada jugador utilizará un stick elegido según sus características. Se recomienda usar un stick de 34 pulgadas en alevín y 36,5 pulgadas en infantil.

La cara de juego del stick es toda la cara plana.

En cuanto al material del stick puede ser de madera o contener madera o ser de cualquier material a excepción de metal o componentes metálicos, con el fin de evitar riesgos para la salud.

En cuanto a la indumentaria de los jugadores, se recomienda el uso de protecciones para los tobillos, las espinillas y la boca (se recomienda espinilleras, tobilleras y protectores bucales).

Los jugadores se asegurarán de que su equipación, por su calidad, diseño o material, no constituye un peligro para si mismos ni para los demás.

El portero llevará encima de cualquier protección corporal, una prenda de color diferente al de los demás jugadores de su propio equipo y del equipo

contrario, deben usar un casco protector completo y seguro. Se recomienda al portero el uso de otras prendas protectoras (por ejemplo para proteger cuerpo, manos, codos, muslos, rodillas, etc.) durante todo el encuentro. Las protecciones siguientes se permiten exclusivamente a los porteros: protectores para el cuerpo, guardas para pies y piernas, protector de manos, y protectores de muslos, antebrazos y codos.

IX.2.3. Tiempos de juego

Alevín: el encuentro tendrá una duración de 4 periodos de 10 minutos a reloj corrido, existiendo de 3 a 5 minutos de descanso entre cada periodo.

Infantil: el encuentro tendrá una duración de 2 periodos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos entre estos.

Los periodos se disputan a tiempo corrido cada uno, excepto en los lanzamientos de penalty y cuando por las circunstancias del juego una acción produzca una pérdida de tiempo mayor a la habitual.

Todos los periodos se iniciarán con un pase de centro del campo. Todos los jugadores a excepción del que hace el pase deben estar dentro de su mitad de campo. Este pase de centro se realizará al comienzo del encuentro por un jugador del equipo que no ha escogido campo en el sorteo inicial; después del descanso, por un jugador del equipo que no ha empezado el encuentro; y después de un gol, por un jugador del equipo contra el cual se ha marcado el gol.

Si hay una incorrección, la bola se otorga a los oponentes para que sea puesto en juego. Si la incorrección es cometida por jugadores de los dos equipos, el pase de centro debe repetirse. Al comienzo del segundo tiempo los equipos deben cambiar de campo.

El encuentro finaliza cuando el árbitro pita la señal (con tres silbidos) que indica el final del tiempo de juego.

Si es necesaria la prórroga (solamente se realizará cuando hay empate y es competición por sistema de eliminación o cuando sea necesario determinar un ganador) se jugará un periodo extra de cinco minutos, a fin de determinar el equipo ganador. Si después de este periodo persiste el empate, se jugarán sucesivamente periodos de cinco minutos hasta que uno de los dos equipos gane.

IX.2.4. Participantes del juego: jugadores, entrenadores y árbitros

Los jugadores y equipos

Cada equipo podrá presentar 12 jugadores como máximo y un mínimo de 8 jugadores, en cada encuentro. En el caso de que los equipos presenten 5 jugadores, se deberá jugar el encuentro, en caso de ser 4 jugadores o menos, el encuentro se suspenderá dándose por ganado al equipo que cumple con el mínimo de jugadores. El árbitro hará constar esta circunstancia en el dorso de la acta.

En categoría alevín los equipos podrán ser mixtos, formados por niños y niñas.

En categoría infantil los equipos serán de chicos o de chicas, y se formarán grupos con los equipos de cada género. En caso de no haber suficientes equipos para formar un grupo, la federación determinará la organización de los grupos.

En el espacio de juego deberá haber como máximo seis jugadores de cada equipo jugando (cinco jugadores de pista y un portero). Se considerará jugador a cualquier miembro de un equipo que se encuentre en el terreno de juego y esté autorizado a jugar, en cualquier otro caso se tratará de un suplente. Uno de los jugadores será designado capitán.

Si durante el encuentro un equipo se queda con menos de 5 jugadores, sea por lesión o por expulsión, se dará el encuentro por finalizado y perderá el encuentro este equipo. Como excepción se permitirá que si a un equipo le expulsan un jugador, un suplente podrá entrar por el jugador expulsado, pasados 2 minutos.

Cualquier jugador puede jugar de portero, este tendrá una camiseta de diferente color que los demás jugadores y deberá haber como mínimo un portero diferente en cada periodo de juego.

En referencia a las sustituciones, cada uno de los jugadores inscritos en la acta del encuentro, deberá jugar un mínimo de un periodo completo. Se concederá sustituciones durante los periodos de juego de forma ilimitada.

Todos los jugadores de un equipo llevarán los uniformes con los mismos colores y con numeración en la parte posterior de la camiseta. Sólo podrán utilizarse los números del 2 al 12 (los jugadores de campo) y el portero será el número 1.

En caso de conflicto por lo que respecta al color de la camiseta, por la coincidencia de los dos equipos, el equipo local tendrá que cambiar el color de las mismas.

Los equipos se sortearán la portería que defienden inicialmente y quien saca, donde la portería que cada equipo defiende cambiará en cada periodo, en caso de prórroga se mantendrá la portería en la que se defiende el último periodo.

Los entrenadores

Cada equipo tiene un entrenador que es el educador y director del equipo. Además, puede haber un ayudante de entrenador.

El entrenador asesora a los jugadores desde la banda, es el responsable de las sustituciones de los jugadores y solicita los tiempos muertos. Será también el responsable del comportamiento de los jugadores, los suplentes o los acompañantes, y mantendrá una actitud respetuosa hacia todos los participantes en el encuentro. También colaborará con el árbitro en situaciones problemáticas y estará asistido por el capitán del equipo.

Árbitros

El encuentro será dirigido por un árbitro principal o por un árbitro colaborador, en categoría alevín, y por dos árbitros en categoría infantil. Son los primeros responsables para las decisiones en su mitad de campo durante todo el encuentro sin cambiar de mitad.

Los árbitros son los responsables de la señalización de las faltas e incorrecciones, de conceder o anular los goles y de administrar las penalizaciones de acuerdo con las presentes reglas. También es el responsable de la acta del encuentro. Llevará el registro cronológico de los goles obtenidos, y es el responsable de controlar el tiempo de juego, de indicar el final de cada periodo. El árbitro controlará el tiempo de juego sin parar el reloj, salvo en los casos siguientes:

- Una falta.
- Al finalizar el tiempo de un periodo.

- Cuando un jugador está lesionado.
- Cuando por las circunstancias del juego una acción produzca una pérdida de tiempo mayor a la habitual.

Después de que el reloj del encuentro haya sido parado, lo pondrá en marcha:

- En el pase de centro, si es en el inicio del periodo, cuando la bola es tocado por primera vez por un jugador.
- Cuando un jugador toca el balón después de un saque desde la línea de fondo o de banda.

Para el arbitraje debe preverse el siguiente equipo técnico:

- El cronómetro de juego.
- Una acta oficial del encuentro.
- Silbato y tarjetas.

IX.2.5. Objetivo del juego: el gol y el marcador

El objetivo del juego es conseguir más goles que el equipo adversario. Se consigue un gol cuando la bola jugada dentro del área por un atacante y sin salir de ella, cruza completamente la línea de portería entre los postes y por debajo del larguero. (Se aplica la regla del AUTOGOL)

IX.2.6. Acciones motrices del juego (individuales y de equipo)

Uso del stick y equipo de juego

No está permitido:

- Jugar la bola intencionadamente con la parte curva del stick.
- Tomar parte o interferir el juego a menos que tengan su stick en la mano.
- Jugar la bola por encima de las caderas con alguna parte del stick.
- Levantar sus sticks por encima de los hombros de otros jugadores.
- Usar sus sticks de forma peligrosa intimidando o estorbando a otros jugadores,
- Jugar la bola peligrosamente o de tal modo que conduzca con probabilidad a juego peligroso. Una bola es peligrosa si provoca una comprensible acción evasiva de los jugadores.

Uso del cuerpo, manos y pies por los jugadores con la excepción del portero

No está permitido:

- Parar la bola con la mano o cogerla. No existe impedimento alguno para que los jugadores puedan usar las manos para protegerse del peligro de bolas altas. Igualmente, no está permitido parar, patear, impulsar, recoger, lanzar o acarrear la bola con ninguna parte de su cuerpo intencionadamente;
- Usar el pie o la pierna para apoyar el stick en una entrada;
- Intencionadamente entrar en la portería contraria o permanecer en la línea de gol de sus oponentes;
- Correr intencionadamente por detrás de cualquiera de las porterías.

No existe necesariamente infracción si la bola golpea el pie o el cuerpo de un jugador. En muchas ocasiones cuando una bola golpea el pie o cuerpo de un jugador no existe infracción y el juego ha de continuar. Solamente se comete infracción si la bola golpea el pie o el cuerpo de un jugador, y este jugador:

- Se ha movido intencionadamente hacia la trayectoria de la bola,
- No hace nada para evitar que la bola le golpee,

- Está situado con clara intención de parar la bola con el pie o el cuerpo,
- Se beneficia con ello.

Bola elevada

No está permitido elevar la bola excepto para un tiro a portería.

Obstrucción

No está permitido impedir a un oponente que pueda jugar la bola con acciones tales como:

- Moverse o interponerse él mismo o su stick.
- Proteger la bola con su stick o cualquier parte de su cuerpo.
- Interferir físicamente el stick o el cuerpo de un oponente.

Los porteros

Los porteros, cuando la bola está en su propia área, pueden usar su stick, defensas y protecciones para impulsar la bola, usar cualquier parte del cuerpo -incluyendo las manos- para parar pero no para impulsar la bola, ni tenderse sobre ella, siempre que tal acción no sea peligrosa en si misma ni cause peligro, parar o desviar la bola con sus sticks por encima de sus hombros, a menos que sea peligroso o cause juego peligroso, desviar la bola por encima del larguero o alrededor de los postes con la cara plana o el borde de su stick o cualquier parte de su cuerpo. Un portero tendido sobre la bola está cometiendo obstrucción.

Los porteros, cuando la bola está fuera de su propia área pueden tomar parte en el juego sólo dentro de su propia mitad de campo, y sin ninguna clase de privilegios. No pueden tomar parte en el juego fuera de su mitad del campo excepto para el lanzamiento de un penalti stroke.

Pase de centro y poner la bola otra vez en juego

Se hace desde el centro de la pista, y puede hacerse en cualquier dirección; todos los jugadores excepto el que hace el pase han de situarse dentro de su propia mitad del campo.

Se realiza:

- Al empezar el encuentro por un jugador del equipo que no ha escogido campo.
- Después del descanso, por un jugador del equipo que no ha empezado el encuentro.
- Después de un gol, por un jugador del equipo contra el que se ha marcado el gol.

Todos los oponentes deben estar al menos a 3m de la bola, ésta debe ser empujada o golpeada y debe moverse al menos 1m. Después de jugar la bola, el jugador no volverá a jugarla ni permanecerá o se aproximará a ella a menos de la distancia de juego, hasta que no haya sido jugada por otro jugador. La bola no debe elevarse intencionadamente ni de tal forma que produzca peligroso sea juego peligroso.

Bola fuera del campo

Cuando la bola traspasa completamente la línea de banda o la línea de fondo estará fuera del juego y esta misma bola u otra se usará para reanudarlo.

- Por la línea de banda. El jugador que pone la bola en juego no está obligado a estar enteramente dentro ni fuera de la línea de banda. Pone en juego la bola un jugador del equipo contrario, desde 1 metro como máximo del lugar por donde ha salido la pelota. Si este punto es dentro del área, se saca desde fuera del área, a máximo 1 metro del punto donde la línea del área se une con la tabla de banda.

- Por la línea de fondo por un atacante cuando no se ha marcado gol. Saca un defensor desde cualquier punto dentro del área.

- Por la línea de fondo, no intencionadamente por un defensor cuando no se ha marcado gol. En cualquier punto del área saca un defensor

- Por la línea de fondo, intencionadamente por los defensores cuando no se ha marcado gol. Es un penalti corner. Se saca sobre la línea de fondo en un punto a 6m del borde exterior del poste de portería más cercano y del lado que el equipo atacante prefiera. La saca un atacante.

Bully

Se reanuda el juego con un Bully cuando:

- La bola con la que se juega ha de reemplazarse.

- Cometan simultáneamente falta, jugadores de los dos equipos.

- Se ha parado el tiempo por una lesión u otra razón sin haberse cometido infracción.

Se realiza en un punto elegido por el árbitro, en línea con el punto por donde ha salido la pelota, pero no dentro del área. Si el incidente ocurre en el área, se realiza en un punto a 5m fuera de ella y frente al centro de la portería.

Un jugador de cada equipo se coloca uno frente a otro con su propia línea de fondo a su derecha, se coloca la bola en el suelo entre los dos jugadores, los dos jugadores golpean ligeramente el suelo con sus sticks a la derecha de la bola, luego la cara plana del stick de su oponente por encima de la bola una vez alternativamente, después de lo cual han de intentar jugar la bola para ponerla en juego. Todos los demás jugadores colocados al menos a 3m de la bola hasta que ésta sea puesta en juego.

Tiro libre

Se señala en caso de que un atacante realice una falta o, que la realice un defensor fuera de sus áreas.

Si se ha producido la falta a más de 3m del área, se saca junto al lugar donde se ha producido la falta.

Si se ha producido la falta dentro del área por parte del equipo atacante, sacará el equipo defensor, desde cualquier lugar del área; ningún jugador del equipo contrario puede estar dentro de ella.

Si la falta se ha provocado a menos de 3m del área, todos los jugadores (atacantes y defensores) estarán a más de 3m de la bola excepto el que la pone en juego. Todas estas faltas que se producen por los defensores a menos de 3m de su área se sacarán a 3m de esta.

Las faltas que se producen a más de 3m del área se sacarán desde el punto donde se han cometido.

La pelota ha de estar parada.

Si el jugador que saca el tiro-libre es el jugador que juega la pelota a continuación, las acciones de sacar el tiro-libre y de jugar la pelota a continuación, deben ser dos acciones diferenciadas. (AUTOPASE)

Como consecuencia de un tiro-libre concedido al atacante dentro del campo contrario, la pelota no debe jugarse hacia dentro del AREA hasta que se haya desplazado al menos 3 metros o haya sido tocada por un jugador de cualquiera de los dos equipos que no sea el jugador que sacara el tiro-libre ó **haya tocado la banda.**

Ningún jugador puede permanecer a menos de 3m de la pelota.

Penalty corner

Procedimiento para categoría alevín:

- 4 defensas y el portero, se sitúan inicialmente detrás de la propia línea de fondo, y al lado de los postes, o dentro de la portería.
- El jugador defensa que queda, permanecerá detrás de su propia línea de medio campo, hasta que la pelota haya sido jugada, momento a partir del cual podrá acudir a defender.
- Los atacantes se alternarán cada vez para ejecutar los diferentes penaltys corner que se produzcan. No se permitirá que siempre los realice el mismo jugador.
- En las demás reglas se aplican las de infantiles.

Procedimiento para categoría infantil:

- Un atacante empujara la bola (sin elevarla) desde un punto sobre la línea de fondo a una distancia de 10m del poste de portería, y del lado de ésta que el equipo prefiera.
 - El jugador que realiza el lanzamiento ha de tener al menos un pie fuera de la pista, ningún otro jugador debe encontrarse a menos de 3m de la pelota, los jugadores restantes permanecerán en la pista sin que sus sticks, manos y pies toquen el suelo dentro del área.
 - El portero defensor estará en la portería; todos los demás defensores se colocarán en el lado de la portería opuesto a aquel de donde se saca el penalti corner.
 - Todos los defensores, incluyendo el portero, colocados detrás de la línea de fondo con sus sticks, manos y pies sin tocar la pista dentro del área.
 - Ningún defensor, portero incluido, puede apoyarse en los postes.
- Hasta que la pelota haya sido jugada, ningún atacante a no ser el lanzador puede entrar en el área, ni ningún defensor cruzar la línea de fondo.
- El atacante que saca el penalti corner no puede jugar la pelota de nuevo ni permanecer o aproximarse a distancia de juego de ella, hasta que ésta haya sido jugada por otro jugador.
 - No se puede tirar a puerta hasta que la pelota cruce la línea de área y esté fuera de ella.

No hay límite para la altura del tiro.

El atacante que pone la pelota en juego no puede marcar gol directamente, ni en el caso en que la pelota sea jugada hacia dentro de la portería por un defensa.

Si la pelota sobrepasa la línea de centro, ya no rige la regla del penalty corner.

Penalty stroke

Procedimiento:

- Se para el tiempo en el momento en que el penalti stroke es señalado y se vuelve a poner en marcha cuando suena el silbato del árbitro para reanudar el juego.
- El jugador que lanza el stroke ha de permanecer cerca y detrás de la pelota antes de empezar el lanzamiento.

- Todos los demás jugadores, excepto el portero defensor y el jugador que lanza el penalti stroke, permanecerán más allá de la línea de centro, en la pista, y sin influenciar la situación.
- El portero defensor ha de continuar llevando el casco protector.
- El portero defensor permanecerá de pie, con ambos pies sobre la línea de portería y sin separarse de dicha línea ni mover ninguno de sus pies hasta que la pelota sea lanzada.
- El jugador no lanzará el stroke hasta que el árbitro que controla el lanzamiento confirme que tanto el portero como el lanzador están listos y dé la señal con su silbato.
- La pelota ha de ser empujada, lanzada con un golpe seco de muñeca (flick), o en cuchara (scoop), desde el punto de penalty.
- Se puede elevar la pelota a cualquier altura.
- El jugador puede tocar la pelota sólo una vez y a continuación no puede aproximarse ni a la pelota ni al portero.
- El jugador no puede hacer una finta al jugar la pelota.
- El portero defensor no puede quitarse innecesariamente ninguna prenda protectora sólo con la intención de ganar tiempo.
- El árbitro puede conceder un gol de castigo, sin que la pelota cruce la línea de portería, si el portero infringe el reglamento para evitar el gol.

IX.2.7. Incorrecciones de la acción de juego

Una incorrección es una infracción de las reglas de Juego por la cual el árbitro parará inmediatamente el juego y concederá la bola a los oponentes (esta infracción no quedará reflejada en la acta). Las Infracciones se penalizarán con tiro libre, penalty corner o penalty stroke, y con la correspondiente amonestación, exclusión o expulsión, en su caso.

Solamente se concederá un castigo, cuando un jugador o equipo salga claramente desfavorecido a causa de la infracción de su oponente.

Los jugadores no deben forzar a un oponente a cometer falta no intencionadamente.

Se concederá un tiro libre por:

- Una falta de un atacante.
- Una infracción no intencionada de la defensa fuera de su área.

Se señalará un penalti corner por:

- Un defensor cometa una falta intencionada dentro de su área, que ni evite gol ni prive a un atacante de la posesión o probable posesión de la pelota.
- Un jugador defensor realice una infracción grave o intencionada fuera de su área, pero dentro de su mitad de campo.
- Una falta no intencionada del equipo defensor dentro de su área que no evite la probable obtención de un gol.
- Un jugador lanza intencionadamente la bola por la línea de fondo de su propio campo, con el objetivo de evitar el peligro de la presión contraria.
- Una infracción a las reglas relativas a la sustitución, al equipamiento de los jugadores, o a su vestimenta.

Se señalará penalti stroke cuando:

- Se cometa una falta intencionada, por parte de un defensor dentro de su área, la cual evite la consecución segura de un gol o privar a un atacante de la posesión o probable posesión de la pelota.

- Se cometa una falta no intencionada de un jugador defensor dentro de su área, que evite la probable consecución de un gol.
- Repetidas salidas anticipadas de los defensores en el lanzamiento de un penalty corner.

No se puede entrar al terreno de juego con objetos peligrosos (colgantes, brazaletes, relojes, anillos, pendientes...).

Amonestación, exclusión y expulsión. Por juego duro o peligroso, mala conducta, o cualquier falta voluntaria, el árbitro además de conceder el castigo apropiado puede:

- Advertir al jugador infractor.
- Amonestar al infractor: tarjeta verde, suspensión temporal de 1 minuto. La amonestación se ejecutará con un saque del equipo contrario desde la línea de banda a la altura del centro del campo. Está prohibido coger, golpear o zancadillear a un jugador esto se considerará amonestación, y según lo peligroso que sea la acción o si se es reticente el árbitro puede aumentar la sanción a suspensión.
- Exclusión o suspender temporalmente al infractor: tarjeta amarilla, suspensión temporal de 3 minutos. La exclusión se ejecutará con un saque del equipo contrario desde la línea de banda a la altura del centro del campo, y además el jugador suspendido deberá abandonar el terreno de juego durante dos minutos.
- Por exclusión se podrá considerar cualquier acción que considere el árbitro que no cumple las reglas de juego expuestas en este reglamento o conductas antideportivas, siendo considerada infracción o suspensión en base a la reticencia en la acción incorrecta o el grado de peligrosidad de la misma.
- Expulsión o descalificación: tarjeta roja. Cuando un jugador comete dos suspensiones en un encuentro no podrá volver a jugar este encuentro, será expulsado.
- Toda infracción flagrante de carácter antideportivo realizada por un jugador entrenador o acompañante es una falta descalificante. Este tipo de falta será anotada en la acta del encuentro.

Esta expulsión definitiva, tarjeta roja, deberá redactarse en el acta el motivo de la expulsión. AMPLIACION DE ACTA.

Conducta antideportiva: amonestación o exclusión de los entrenadores, suplentes o acompañantes

Por mala conducta de un jugador del banquillo, el árbitro puede advertir, amonestar, suspender temporalmente o expulsar al infractor. Durante una suspensión temporal el equipo infractor ha de jugar con un jugador menos. En una expulsión definitiva el equipo infractor ha de jugar con un jugador menos durante el resto del encuentro.

El entrenador, el ayudante del entrenador o los acompañantes no pueden dirigirse de forma irrespetuosa a los árbitros, a los auxiliares de mesa, ni a los adversarios.

Tampoco podrán salir de la zona del banquillo de su equipo, a excepción que sea para atender a un jugador lesionado después de haber recibido el permiso del árbitro, y los suplentes para solicitar sustitución a la mesa de auxiliares.

En los casos anteriores el colegiado podrá señalar amonestación o exclusión al entrenador y le será anotada en su cuenta. Si es amonestación se concederá un saque al equipo contrario desde la línea de banda a la altura del centro del campo, y si es exclusión, además del mismo saque del equipo contrario, un jugador de campo del equipo amonestado deberá abandonar el terreno de juego durante dos minutos. Cuando a un entrenador se le señala una segunda exclusión será automáticamente descalificado, y tendrá que abandonar la zona del banquillo del equipo y el terreno de juego.

Cuando los acompañantes (padres, madres, amigos/as...) realicen un comportamiento antideportivo hacia los participantes del juego (jugadores, entrenadores y árbitros) u otros acompañantes, se amonestará a su equipo y dicha amonestación se enviará al centro educativo, asociación o club correspondiente. Cuando un equipo tenga más de tres amonestaciones, el comité de competición y disciplina deportiva de los Juegos Deportivos Municipales estudiará su comportamiento y, en su caso, si se considera conveniente, determinará las sanciones oportunas.

TIEMPOS MUERTOS

Cada equipo podrá solicitar 1 tiempo muerto en cada ½ parte, no acumulativo.

Ningún miembro del staff podrá entrar a la pista de juego.

La duración del T.M. será de 1 minuto, a los 45 segundos los árbitros pitarán para que los jugadores se coloquen y poder reanudar el tiempo al minuto.

El capitán es el máximo responsable de que se ejecute bien el T.M.

No se puede conceder un tiempo muerto en el periodo comprendido entre la concesión de un penalti corner o un penalti strock hasta después de que se haya completado.

ACLARACIÓN:

Se podrá pedir tiempo muerto hasta el final de cada parte.

IX.3. ESTRUCTURA PROGRESIVA DE ADAPTACIONES EN HOCKEY SALA

ESTRUCTURA DE JUEGO	JJDDMM Valencia (Minihockey sala)	JJDDMM Valencia hockey sala modificado	HOCKEY SALA
Espacio y subespacios de juego	20m de largo y 20m de ancho.	40m de largo y 20m de ancho.	Entre 36 y 44m de largo y entre 18 y 22m de ancho.
Stick	Adaptado a la morfología del jugador/a	Adaptado a la morfología del jugador/a	Stick oficial
Tiempos de juego	3 periodos de 10 minutos	Alevines 4 periodos de 10 minutos. Infantiles 2 periodos de 20 minutos	2 periodos de 20 minutos
Participación	Todos juegan (mixto) 4 jugadores Obligatorio jugar 1 periodo y máximo 2 periodos Cambiar portero cada parte	Todos juegan. Equipo mixto en alevines. En infantiles equipos de chicos y de chicas. 6 jugadores Obligatorio jugar 1 periodo Cambiar portero cada parte	No todos juegan 6 jugadores
Sustitución	Sí	Sí	Sí
Árbitro	Árbitro/s o árbitro colaborador	Árbitro/s o árbitro/s colaborador/es	2 Árbitros

Uso de stick y bola elevada	Sólo se puede elevar el stick hasta las caderas. No se puede elevar la bola.	Sólo se puede elevar el stick hasta los hombros. No se puede elevar la bola, salvo para un lanzamiento a portería.	No se puede elevar el stick por encima de la cabeza. No se puede elevar la bola, excepto para un tiro a puerta.
Porteros	No pueden jugar fuera del área	Pueden jugar fuera del área, pero sólo en su propio campo excepto penalty stroke	Juegan fuera del área, sólo en su medio campo, excepto para lanzar penalti stroke.
Acción de saque	Bully. Todos los jugadores de los dos equipos deben estar a 3m de la bola, excepto los jugadores que lo ejecutan.	Sorteo. Todos los jugadores de los dos equipos deben estar a 3m de la bola, excepto el jugador que lo ejecuta.	Sorteo. Todos los jugadores de los dos equipos deben estar a 3m de la bola, excepto el jugador que lo ejecuta.
Penalty-corner	Ataque libre Se alternan para sacarlo	Alevín: 1 portero y 4 defensas. Se alternan para sacarlo. Infantil: hockey sala oficial	Penalti corner oficial
Penalty stroke	Penalty libre	Sí	Sí

BIBLIOGRAFÍA

- Ayora, D. (1993). *Hockey-sala en la escuela*. Valencia, Federación de Hockey de la Comunidad Valenciana.
- Bayer, C. (1992). *Enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona: Hispano Europea.
- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Federación de Hockey de Cataluña (2003). *Reglamento de hockey hierba de categorías inferiores*. Barcelona: FCH.
- Federación de Hockey de Cataluña (2003). *Reglamento de hockey sala de categorías inferiores*. Barcelona: FCH.
- Federación de Hockey de la Comunidad Valenciana (2004). *Reglamento de juego de hockey sala para los Juegos Deportivos Municipales*. (Texto no publicado). Valencia: FHCV.
- Gayoso, F. (1983). *Fundamentos de la táctica deportiva*. Madrid: INEF.
- Graça, A y Olivera, J. (1994). *O ensino dos jogos desportivos*. Oporto (Portugal): Universidad de Oporto.
- Guerra, A. (1998). *Competicones en el hockey base*, Madrid: RFEH.

- Hernández Moreno, J. (1994). *Fundamentos del deporte. análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: INDE.
- Hernández Moreno, J. (1996). *Tiempo de participación y de pausa, y las incidencias reglamentarias en deportes de equipo*. RED, Tomo X, 1, 23-31.
- Hernández Moreno, J. (1996). *Tiempo de participación y de pausa, y las incidencias reglamentarias en deportes de equipo*. RED, Tomo X, 2, 39-42.
- Martínez, C. (1996). *Hockey*. Madrid: MEC.
- Matínez, C. (1991). *Jugar y disfrutar con el Hockey*. Madrid: Gymnos.
- RFEH (2000). *Reglamento de hockey hierba*. Madrid: RFEH.
- Seirul-lo, F. (1981). «Espacio-tiempo en la Educación Física de base», *Apuntes de Medicina del deporte*, Vol XVII, 70.
- Sicilia, A. y Santos, m. (1995). *Actividades físicas extraescolares. Una propuesta alternativa*. Barcelona: INDE.
- Torres Tobio, G. (1991). «Pasar-recibir. Situaciones de aprendizaje», *Comunicación Técnica*, 131, Madrid: RFEBM.
- Wein, H. (1991). *Hockey*. Madrid: COE.
- Wein, H. (1992). *La clave del éxito en el hockey*. Buenos Aires (Argentina): BC producciones.