



FEDERACIÓN DE HOCKEY DE LA COMUNIDAD VALENCIANA

REGLAMENTO ADAPTADO:

HOCKEY HIERBA BENJAMÍN MODIFICADO 6X6

TEMPORADA 2012- 2013

Este reglamento es el oficial y será de obligatoria aplicación para los árbitros, entrenadores y jugadores de los Juegos Deportivos Municipales. El hockey benjamín modificado 6X6 es una modalidad que se juega en las categorías benjamines con participantes que ya han tenido experiencias anteriores con el mionihockey, se juega 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 categoría alevín donde las adaptaciones del reglamento siguen en progresión.

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.

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 aproximadamente 40m de largo y 20m de ancho. En Sala una pista multiusos y en hierba de línea de 22 a medio campo de largo y desde línea de banda a línea que une los postes de las porterías.

Las líneas de demarcación serán:

- Las líneas más largas (40m) son llamadas líneas de banda
- 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 líneas de banda y de 3m en la parte exterior de las líneas de fondo.

- Una línea de centro atravesando la pista.

Círculos de tiro o áreas.

- Líneas de 30cm 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 8cm 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 5cm de ancho y todas ellas deben ser perfectamente visibles.

2. Móvil, stick e indumentaria

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

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.

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.

3. Tiempos de juego

El encuentro tendrá una duración de 3 periodos de 15 minutos a reloj corrido, existiendo de 3 a 5 minutos de descanso entre cada periodo.

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 de cada 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.

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.

Los equipos podrán ser mixtos, formados por niños y niñas.

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. 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 del 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.

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 sin elevarse más de la tabla de la portería.

(No se aplica la regla del autogol)

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 rodillas con alguna parte del stick.
- Levantar sus sticks por encima de las caderas 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 por encima de las rodillas para un regate o lanzamiento a portería y nunca mediante un golpeo.

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. No puede tirarse al suelo si tocar la bola por encima de las rodillas. 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 libre.

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. 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 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 3m de la pelota.

Ataque libre (penalti corner)

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.

Penalti libre (penalti stroke)

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.

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 ataque libre 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 libre 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. 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. 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.

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.

IX.3. ESTRUCTURA PROGRESIVA DE ADAPTACIONES EN HOCKEY SALA

ESTRUCTURA DE JUEGO	JJDDMM Valencia (Minihockey sala)	JJDDMM Valencia hockey 6x6 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	3 periodos de 15 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 las caderas. Solo se puede elevar la bola, hasta las rodillas para regates o lanzamiento a portería. No elevar con golpeo.	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 penalti libre	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.
Ataque libre	Ataque libre Se alternan para sacarlo	Sí	Penalti corner oficial
Penalti libre	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.