

## SISTEMA Y BASES DE COMPETICIÓN

La competición que se va a plantear a continuación, responde a una serie de características que son:

- Deberá ser una competición ante todo **educativa**.
- Deberá ser **participativa y adaptada** al crecimiento de los niños/as en las diferentes edades.
- Deberá premiar el aspecto **recreativo** sobre todo en las categorías más tempranas.
- Se deberá buscar una **especificidad y seriedad progresiva** en cuanto a adaptación y aplicación del reglamento a medida que van creciendo los jóvenes, hasta culminar en la categoría cadete con el 95% del reglamento de los adultos.

Para todo ello proponemos la siguiente adaptación del reglamento en función de las diferentes categorías y modalidades.

## REGLAS DE JUEGO.

A continuación se recoge un extracto de las reglas de juego de las diferentes categorías incluidas en los Juegos Deportivos de Hockey. De forma general hay que reseñar que el reglamento que se aplica a cada una de ellas, es el establecido oficialmente por la FHCV, que se corresponde con el editado en la publicación de la FDM: “Los Juegos Deportivos: La competición Escolar desde una perspectiva educativa” en sus capítulos VIII y IX.

## BENJAMÍN INICIACIÓN

### REGLAMENTO DE MINI-HOCKEY

#### **A.-INFORMACION GENERAL.**

Mini-hockey con portero es considerado la competición más formativa para los BENJAMÍN INICIACIÓN. Tiene el objetivo de acercar y prepararles para las futuras competiciones más difíciles y complejas. Chicos y chicas juegan al mini-hockey en el mismo equipo. El objetivo de esta categoría es la de formar en valores a los niños y niñas que en ella participan, dejando en un segundo plano los objetivos meramente deportivo. Es por ello que en estas categorías no hay clasificación en la competición. Además, las jornadas se juegan con un sistema de rotación. Éste consiste en que los equipos juegan un periodo contra cada equipo, llegando a jugar contra 4 equipos diferentes en una misma jornada.

## **B.-CAMPO DE JUEGO.**

Se juega en una zona de 23x35m. del campo reglamentario de hockey o en un campo de hockey sala o balonmano de 20x40m.

En cada línea de fondo se colocan dos porterías de dos metros de ancho, separadas 8m entre sí.

Las áreas las determinan las líneas rectas paralelas a las de la portería y a 6m. de cada una de ellas.

Se marca **gol** cuando la bola jugada por un atacante desde el interior del área contraria atraviesa completamente la línea de meta entre los postes de cualquiera de las dos porterías.

## **C.-NUMERO DE JUGADORES EN CADA EQUIPO.**

Nosotros recordamos que un equipo conste de un mínimo de **6 jugadores** (incluido un portero) de los cuales solo 4 (incluido el portero, que no puede salir del área) pueden participar simultáneamente en el juego. No se puede jugar con menos de 3 jugadores por equipo.

El jugador que entra a jugar lo hará por la imaginaria línea central del campo y después de que su compañero que sale, haya abandonado el terreno de juego. Cualquier infracción a esta norma será sancionada por un "ataque libre".

## **D.-DURACION DEL PARTIDO.**

Tres tiempos de 10 minutos cuando se juega sólo un partido al día con dos descansos de 3 minutos. Con el sistema actual se pueden llegar a jugar 4 periodos, con lo cual se reduce el tiempo a 7-8 min.

## **E.-NORMATIVA TÉCNICA.**

Un jugador no puede:

- Jugar la bola con la parte curva del palo.
- Realizar técnicas de golpeo de bola como el golpeo de derecho o de revés (coreano) o técnicas de pases elevados como el flick o técnicas que pueden ser peligrosas similares.
- Levantar el palo por encima del hombro.
- Parar o jugar la bola con cualquier parte del cuerpo, excepto el portero.
- Elevar la bola peligrosamente, salvo para tirar desde dentro del área a portería.

El portero no puede golpear la bola en el aire (ni con el palo, ni con cualquier parte del cuerpo).

No puede salir del área para jugar la bola.

Una falta en el interior del área siempre ha de ser jugada con el stick hacia un compañero (nunca en conducción).

Todo despeje defensivo hacia línea de fondo propia de forma intencionada será sancionado con ataque libre para el equipo contrario.

#### **F.-SANCIONES:**

##### **- GOLPE FRANCO:**

Se produce por una infracción de las reglas en cualquier parte del campo, con excepción de los defensas en sus áreas.

Para poner la bola en juego, el jugador puede optar entre realizar un pase a un compañero/a o salir con la bola en conducción (salvo el portero) con los demás jugadores a una distancia superior a 3 metros.

Las faltas que se producen por los defensas a menos de 3 m del área se sacarán todas a 3m y todos los jugadores deben situarse a 3m.

##### **- PENALTI LIBRE:**

Una infracción grave que evita un gol seguro dentro de su propia área resulta en un PENALTI LIBRE a favor del equipo contrario.

El penalti libre será ejecutado por un atacante que conduce la bola desde el centro del campo hacia el portero contrario que sale de su línea de meta. Ningún otro jugador de ningún equipo puede participar. Para marcar gol el atacante debe superar al portero en el tiempo límite de 10 segundos.

##### **- ATAQUE LIBRE:**

Una infracción dentro del área se sanciona con un ATAQUE LIBRE. Este será ejecutado por un atacante del equipo que no cometió la falta y desde el centro del campo y con todos los jugadores, excepto el portero, en el área contraria de la que se ataca. El árbitro da la señal para el atacante, pero también para los demás jugadores que podrán intervenir. Los jugadores de campo deberán alternarse para ejecutar los ataques libres.

##### **- CORNER:**

No hay. En su lugar, saca siempre el equipo que está defendiendo esa portería.

- SAQUE DE FONDO O SAQUE LATERAL:

Se pone la bola en juego con una conducción o un golpe franco.

- SAQUE INICIAL:

Siempre con un bully.

- SANCIONES DISCIPLINARIAS:

Sustituciones obligatorias del jugador/a por conducta antideportiva.

## **BENJAMÍN 6x6**

### **HOCKEY SALA/HIERBA**

#### **A.-INFORMACION GENERAL.**

Este reglamento es el oficial y será de obligatoria aplicación para los árbitros/as, entrenadores/as y jugadores/as 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 minihockey, se juega con sus propias adaptaciones que se especifican.

La competición tendrá principalmente un objetivo educativo, será participativa y adaptada al desarrollo de los/as niños/as. 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/as niños/as, 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.

#### **B.-CAMPO DE JUEGO.**

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 fondo 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.

#### **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 sí 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.

### **C.-NUMERO DE JUGADORES EN CADA EQUIPO.**

Cada equipo podrá presentar 12 jugadores/as como máximo y un mínimo de 8 jugadores/as, en cada encuentro. Cada equipo deberá tener obligatoriamente un jugador/a identificado como portero/a con sus debidas protecciones, no pudiendo ser sustituido este jugador/a por un jugador/a de campo. En caso de no cumplimiento, se disputará el partido de igual manera, pero el árbitro/a hará constar esta circunstancia en una ampliación del acta.

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

En el espacio de juego deberá haber como máximo seis jugadores/as de cada equipo jugando (cinco jugadores/as de campo y un portero/a). Se considerará jugador/a 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/as será designado capitán.

Si durante el encuentro un equipo se queda con menos de 5 jugadores/as, 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/a, un suplente podrá entrar por el jugador/a expulsado, pasados 2 minutos.

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

En referencia a las sustituciones, cada uno de los jugadores/as 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/as de un equipo llevarán los uniformes con los mismos colores y con numeración en la parte posterior de la camiseta.

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 entrenadores**

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

El entrenador/a asesora a los jugadores/as desde la banda, es el responsable de las sustituciones de los jugadores/as. Será también el responsable del comportamiento de los jugadores/as, 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/na del equipo.

### **Árbitros**

El encuentro será dirigido por un árbitro principal o por un árbitro colaborador. Son los primeros responsables para las decisiones durante todo el encuentro.

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:

- 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.

#### **D.-DURACION DEL PARTIDO.**

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.

#### **E.-NORMATIVA TÉCNICA.**

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.

#### **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.
- Realizar técnicas de golpeo de bola como el golpeo de derecho o de revés (coreano) o técnicas de pases elevados como el flick o técnicas que pueden ser peligrosas similares.
- 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 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 peligro 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.

### **F.-SANCIONES:**

- GOLPE FRANCO

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.

En todas las faltas que se saquen en el medio campo rival, antes de que la bola ingrese al área, se debe realizar un pase a un compañero/a que esté al menos a 3m de distancia o se deberá recorrer 3m en conducción de bola.

La pelota ha de estar parada.

El que saca debe empujar la pelota; ésta ha de moverse al menos 10cm.

Después de jugar la pelota, el lanzador no puede jugarla de nuevo ni aproximarse a distancia de juego de ella, hasta que haya sido jugada por otro jugador.

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

#### - ATAQUE LIBRE (PENALTI CORNER)

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

El árbitro mantendrá un brazo en alto hasta que todos los jugadores/as 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/as si lo cree conveniente.

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

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

#### - PENALTI LIBRE (PENALTI STROKE)

El penalti libre lo realizará un jugador/a atacante del equipo que ha sufrido la falta. Este colocará la bola en el centro del campo. El portero/a defensor se colocará sobre la línea de fondo. Solamente estos dos jugadores/as 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 penalti 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/a 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 penalti libre.

Si el jugador/a 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 penalti libre.

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

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

- CORNER:

No hay. En su lugar, saca siempre el equipo que está defendiendo esa portería.

- SAQUE DE FONDO O SAQUE LATERAL:

Se pone la bola en juego con una conducción o un golpe franco.

- SAQUE INICIAL:

Siempre con un bully.

- SANCIONES DISCIPLINARIAS:

Sustituciones obligatorias del jugador/a por conducta antideportiva.

### **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 golpe franco, ataque libre o penalti libre. Solamente se concederá un castigo, cuando un jugador/a 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 golpe franco 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/a 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.

## **ALEVÍN**

### **REGLAMENTO DE HOCKEY HIERBA 7x7**

#### **A.-INFORMACION GENERAL.**

El presente reglamento solo se detiene en lo específico de esta modalidad, de forma que para cualquier circunstancia del juego no prevista en el mismo, se aplicará lo que para tal caso determine el Reglamento de Partidos y Competición de la FHCV.

#### **B.-CAMPO DE JUEGO.**

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 meta del campo de hockey 7:7, mientras que la línea central y una línea de meta del campo reglamentario sirven como líneas laterales.

Las dimensiones de las porterías y de las áreas son aquellas del hockey 11:11.

#### **C.-NUMERO DE JUGADORES EN CADA EQUIPO.**

El partido será jugado por dos equipos de 7 jugadores/as entre los cuales, obligatoriamente, uno debe de ser portero debidamente identificado y con las respectivas protecciones. Se inscribirán en el acta un **mínimo de 5 jugadores/as**, los suplentes podrán entrar en el terreno de juego en cualquier momento, siempre que el jugador/a sustituido haya salido del terreno de juego.

#### **D.-DURACION DEL PARTIDO.**

El partido tendrá una duración de 40 minutos, divididos en 4 tiempos de 10 minutos y con un descanso de 1 minuto entre el 1º y 2º cuarto y entre el 3º y 4º cuarto y un descanso de 3 minutos entre el 2º y 3º cuarto.

**E.-NORMATIVA TÉCNICA Y SANCIONES.**

Valen las reglas del reglamento oficial de hockey.

**HOCKEY SALA (6x6)****A.-INFORMACION GENERAL.**

El presente reglamento solo se detiene en lo específico de esta modalidad, de forma que para cualquier circunstancia del juego no prevista en el mismo, se aplicará lo que para tal caso determine el Reglamento Oficial de Partidos y Competición de la FHCV.

**B.-CAMPO DE JUEGO.**

Se deberá disputar en una pista de superficie dura de 40 x 20 m. Preferiblemente debe tener bandas de hockey sala sobre las líneas de banda (40 m) para evitar que la bola salga del terreno de juego.

**C.-NUMERO DE JUGADORES EN CADA EQUIPO.**

Cada equipo está formado por un mínimo de 8 jugadores, de los cuales 6 (incluido el portero) intervienen simultáneamente en el juego. En esta categoría, la presencia de un portero/a debidamente identificado y con las debidas protecciones es obligatoria.

**D.-DURACION DEL PARTIDO.**

El partido tendrá una duración de 40 minutos, divididos en 4 tiempos de 10 minutos y con un descanso de 1 minuto entre el 1º y 2º cuarto y entre el 3º y 4º cuarto y un descanso de 3 minutos entre el 2º y 3º cuarto.

**E.-NORMATIVA TÉCNICA Y SANCIONES.**

Valen las reglas del reglamento oficial de hockey sala.

**INFANTIL****HOCKEY HIERBA (9x9)****A.-INFORMACION GENERAL.**

El presente reglamento solo se detiene en lo específico de esta modalidad, de forma que para cualquier circunstancia del juego no prevista en el mismo, se aplicará lo que para tal caso determine

el Reglamento Oficial de la FHCV.

#### **B.-CAMPO DE JUEGO.**

Se disputarán los partidos en 3/4 de campo de hockey hierba.

#### **C.-NUMERO DE JUGADORES EN CADA EQUIPO.**

Cada equipo está formado por 9 jugadores de campo, de los cuales uno puede ser identificado como portero/a con sus respectivas protecciones. Pueden convocarse hasta un máximo de 16 jugadores/as en total.

#### **D.-DURACIÓN DEL PARTIDO.**

La duración del partido es de 4 tiempos de 15 minutos con un descanso de 2 minutos entre el 1º y 2º cuarto y el 3º y 4º cuarto y un descanso de 10 minutos entre el 2º y 3º cuarto.

#### **E.-NORMATIVA TÉCNICA Y SANCIONES.**

Valen las reglas del reglamento oficial de hockey hierba.

### **HOCKEY SALA (6x6)**

#### **A.-INFORMACION GENERAL.**

El presente reglamento solo se detiene en lo específico de esta modalidad, de forma que para cualquier circunstancia del juego no prevista en el mismo, se aplicará lo que para tal caso determine el Reglamento Oficial de la FHCV.

#### **B.-CAMPO DE JUEGO.**

Se deberá disputar en una pista de superficie dura de 40 x 20 m. Obligatoriamente debe tener bandas de hockey sala sobre las líneas de banda (40 m) para evitar que la bola salga del terreno de juego.

#### **C.-NUMERO DE JUGADORES EN CADA EQUIPO.**

Cada equipo está formado por 6 jugadores de campo, de los cuales uno puede ser identificado como portero/a con sus respectivas protecciones. Pueden convocarse hasta un máximo de 12 jugadores/as en total.

**D.-DURACION DEL PARTIDO.**

El partido tendrá una duración de 40 minutos, divididos en 4 tiempos de 10 minutos y con un descanso de 1 minuto entre el 1º y 2º cuarto y entre el 3º y 4º cuarto y un descanso de 3 minutos entre el 2º y 3º cuarto.

**E.-NORMATIVA TÉCNICA Y SANCIONES.**

Valen las reglas del reglamento oficial de hockey sala.

**CADETE****HOCKEY HIERBA (11x11)****A.-INFORMACION GENERAL.**

El presente reglamento solo se detiene en lo específico de esta modalidad, de forma que para cualquier circunstancia del juego no prevista en el mismo, se aplicará lo que para tal caso determine el Reglamento Oficial de la FHCV.

**B.-CAMPO DE JUEGO.**

Se disputarán los partidos en un campo oficial de hockey hierba.

**C.-NUMERO DE JUGADORES EN CADA EQUIPO.**

Cada equipo está formado por 11 jugadores de campo, de los cuales uno puede ser identificado como portero/a con sus respectivas protecciones. Pueden convocarse hasta un máximo de 18 jugadores/as en total.

**D.-DURACIÓN DEL PARTIDO.**

La duración del partido es de 4 tiempos de 15 minutos con un descanso de 2 minutos entre el 1º y 2º cuarto y el 3º y 4º cuarto y un descanso de 10 minutos entre el 2º y 3º cuarto.

**E.-NORMATIVA TÉCNICA Y SANCIONES.**

Valen las reglas del reglamento oficial de hockey hierba.

## **HOCKEY SALA (6x6)**

### **A.-INFORMACION GENERAL.**

El presente reglamento solo se detiene en lo específico de esta modalidad, de forma que para cualquier circunstancia del juego no prevista en el mismo, se aplicará lo que para tal caso determine el Reglamento Oficial de la FHCV.

### **B.-CAMPO DE JUEGO.**

Se deberá disputar en una pista de superficie dura de 40 x 20 m. Obligatoriamente debe tener bandas de hockey sala sobre las líneas de banda (40 m) para evitar que la bola salga del terreno de juego.

### **C.-NUMERO DE JUGADORES EN CADA EQUIPO.**

Cada equipo está formado por 6 jugadores de campo, de los cuales uno puede ser identificado como portero/a con sus respectivas protecciones. Pueden convocarse hasta un máximo de 12 jugadores/as en total.

### **D.-DURACION DEL PARTIDO.**

El partido tendrá una duración de 40 minutos, divididos en 4 tiempos de 10 minutos y con un descanso de 1 minuto entre el 1º y 2º cuarto y entre el 3º y 4º cuarto y un descanso de 3 minutos entre el 2º y 3º cuarto.

### **E.-NORMATIVA TÉCNICA Y SANCIONES.**

Valen las reglas del reglamento oficial de hockey sala.

### **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.