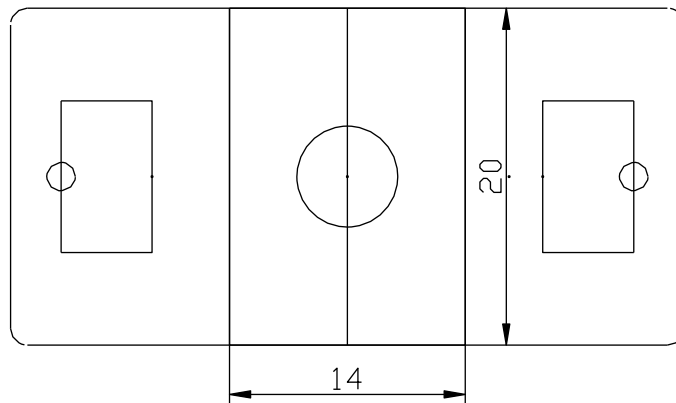


REGLAS DEL JUEGO HOCKEY XS MICROS/PREBENJAMÍN XS – TEMPORADA 2023 / 2024

REGLAS DEL JUEGO HOCKEY XS PARA CATEGORÍA MICROS XS

- **Pista de juego:** Se dividirá la pista de juego reglamentaria del hockey sobre patines en 3 partes. El largo de la "PISTA XS" (**mini-pista**) será el ancho de una pista reglamentaria, es decir, entre 20 y 22 m. El ancho de una "PISTA XS", será un tercio del largo de la pista reglamentaria, es decir, entre 13 y 14 m. Las medidas por tanto serán de 20x13 m. las mínimas y 22x14 m. las máximas. Si excepcionalmente una pista no llegara a las medidas mínimas, las "PISTA XS" resultantes seguirán las proporciones antes indicadas.

DIMENSIONES PISTA HOCKEY XS



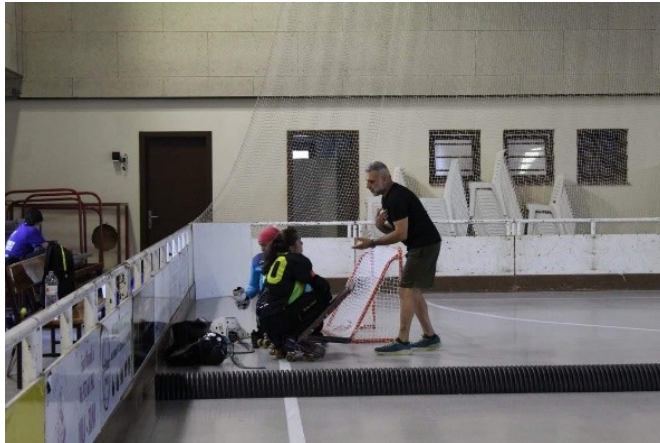
- **Delimitación de las "PISTAS XS":** Una pista de juego reglamentaria se puede dividir hasta en 3 "PISTAS XS". Para ello deberá delimitarse la superficie de cada una de ellas con elementos de separación.

Se permite la celebración de 2 partidos de forma simultánea, pero se recomendándose la celebración de un solo partido en cada franja horaria.

En caso de celebrarse 2 partidos de forma simultánea, la zona central entre las 2 "PISTAS XS" resultantes se utilizará para situar los banquillos, la mesa de juego y como zona de separación entre ambas.

La delimitación de las particiones de la pista se puede realizar de distintas maneras:

- o **Cortinas verticales:** se podrán usar en pistas cubiertas, siempre que las medidas de las pistas resultantes se ajusten a las medidas oficiales.
- o **Tubos cortados:** tubos de Plástico/PVC, de 6 m de longitud.



- o **Zócalos de Roller Hockey:** son módulos de 2 m x 26,5 cm.



- o **Vallas AZEMAD:** son vallas de la altura de las reglamentarias.



- o **Cualquier otro tipo de valla que sirva como delimitación de las "PISTAS XS".**



- **Porterías:** las medidas de las porterías de Hockey XS serán de 134 cm. de ancho x 80 cm. de alto (medidas interiores, en vez de 170 x 105 de las oficiales). Hay varias propuestas de porterías:



- o También se pueden colocar apliques a las porterías oficiales, que reduzcan el tamaño de las mismas al indicado anteriormente.



- o **Cualquier otra portería:** Siempre que tengan las medidas indicadas de 134x80 cm.
- **Bola: 120 gr.** en vez de los 155 gr. de la bola oficial. No hay una bola “oficial” para el HOCKEY XS, aunque hay varias disponibles en el mercado.

Para esta categoría no se permite la utilización de la bola reglamentaria de Hockey sobre patines.

En caso de no haber bola de HOCKEY XS para la celebración del partido se permitirá de forma excepcional, jugar con la bola de Hockey sobre Patines Reglamentaria por parte del árbitro del partido siempre que exista acuerdo entre los 2 equipos y se anotará en observaciones para conocimiento y aplicación de las sanciones pertinentes que determine el Comité de Competición de la FMP o en su caso, el Comité de Hockey Sobre Patines de la FMP.



- **Stick:** en función de la altura del jugador. Lo aconsejable es recortarlo a la altura de la cadera del niño. No obstante, el tamaño del stick es opcional.
- **Protecciones de jugador:** Son protecciones obligatorias del HOCKEY XS – CATEGORÍA MICRO XS para los jugadores de pista:
 - o Chichonera para la protección de la cabeza
 - o Guantes
 - o Rodilleras o Espinilleras
 - o Coquilla
 - o (coderas y bucal, opcionales)
 - o Se permite la utilización del Casco PROKOVER
- **Protecciones de portero:** Son protecciones obligatorias del HOCKEY XS - CATEGORÍA MICRO XS para los jugadores que participen como porteros:
 - o Casco de portero
 - o Peto
 - o Guantes
 - o Coquilla
 - o No se utilizarán guardas, por lo que el portero deberá llevar Rodilleras y Espinilleras como cualquier otro jugador
- **Nº de jugadores:** Cada equipo se compone de 1 portero + 3 jugadores de pista, en cada partido MICRO XS, con la posibilidad de tener en el banquillo 1 portero y 3 jugadores para realizar las sustituciones.
- **Tiempo de juego:** 3 tiempos de 13' a reloj corrido. El ganador de cada tiempo obtendrá 1 gol, con lo que el marcador máximo sería de 3 goles a 0.
- **Descansos:** 3' de descanso entre los tiempos.
- **Tiempos muertos:** no existirán tiempos muertos y solo se parará el partido al finalizar cada uno de los 3 tiempos o cuando lo determine el árbitro.
- **Sustituciones de porteros:** Al terminar cada tiempo de 13' se deberá **cambiar** de forma **obligatoria** al portero por cualquier otro jugador disponible. Todos los jugadores podrán participar como portero o jugador indistintamente en cualquiera de las partes de los partidos MICROS XS.
- **Faltas Técnicas:** Las faltas técnicas engloban todas las infracciones que se cometen en la pista de juego y que están relacionadas con el incumplimiento de normas, procedimientos o gestos técnicos de las Reglas de Juego. Serán sancionadas todas ellas con libres indirectos.
 - o **Elevación de Stick:** El Stick deberá estar siempre por debajo del hombro del



jugador. No se permite elevar el stick por encima del hombro al poner en peligro la integridad física de un jugador adversario o de otro equipo con esta acción.

- o **Elevación de la Bola:** La bola no puede elevar por encima de la altura de la portería.
 - o **Faltas de Suelo:** No se podrá jugar la bola cuando se tienen las manos, o cualquier otra parte del cuerpo tocando el suelo, a excepción del portero cuando está en defensa de su portería
 - o **Cortar la bola:** No se permite Cortar la Bola o jugarla con el Canto del Stick de forma irregular para rematar a la portería.
 - o **Faltas de Patín:** No se permite chutar a portería con el Patín. Se podrá parar y jugar la bola con el patín, mientras la acción no se realice para chutar a portería.
 - o **Retención de la Bola por el portero:** Se marcará como falta Técnica, informándose a los porteros del motivo de la sanción de la falta. No se pitará en ningún caso penalti en esta categoría por esta infracción.
 - o **Pasivo:** se puede jugar la bola por todo el espacio de la pista sin límite de tiempo.
- **Faltas de Equipo:** no habrá faltas de equipo. Las faltas de contacto, empujones, enganchones u obstrucciones serán reprendidas verbalmente por el árbitro y sancionadas con faltas indirectas o directas según la gravedad.
 - Se consideran **FALTAS GRAVES** que conllevarán la sanción de las faltas con el lanzamiento de un libre directo las siguientes acciones:
 - o Enganchones voluntarios que pongan en peligro la integridad física de los jugadores.
 - o Agarrar, empujar o cargar a un adversario de forma peligrosa, incluyéndose los encontronazos contra las vallas de la pista de juego, ocasionando el derribo del adversario.
 - o Todas las acciones que se consideren como falta que impidan de forma clara la consecución de un gol de forma inminente.

- **Penaltis y directos:** Debido a que no existen líneas que delimiten las áreas, no se señalarán penaltis durante los partidos.

Todas las faltas que por su gravedad (**FALTAS GRAVES**) se señalen como directas se ejecutarán a una distancia de 5 m. desde la portería.

El Árbitro del partido indicará al jugador el lugar desde el que se realizará el lanzamiento.

Se podrán lanzar directamente a modo penalti o mediante conducción de bola a tipo directo.

El árbitro del partido deberá pitir para dar comienzo al lanzamiento.

- **Protestas:** No permitirán las protestas por parte de jugadores ni por parte de los cuerpos técnicos de los equipos.



La primera protesta se sancionará verbalmente y con una falta indirecta.

A partir de ese momento se sancionarán todas las protestas con una falta directa contra el equipo del jugador y/o entrenador que proteste.

- **FALTAS MUY GRAVES:** Se considera falta muy grave todos los actos muy graves de indisciplina, así como acciones violentas que pueden hacer peligrar la integridad física de terceros.

Se incluye las amenazas, insultos, agresiones, intentos de agresión o practicar cualquier otro acto de violencia o brutalidad contra otros jugadores, representantes del equipo, árbitros, miembros de la mesa oficial de juego e incluso los espectadores.

Siempre que un jugador, portero, entrenador o cualquier otro representante del equipo comete una falta muy grave, los Árbitros principales le mostrarán una tarjeta roja, siendo expulsado definitivamente del partido.

Cualquier jugador o representante al que se le haya mostrado una tarjeta roja pierde el derecho de integrar el banquillo de suplentes, solamente estando permitido su permanencia en el vestuario.

- **Árbitros:** la FMP designará un árbitro oficial que dirigirá el partido y realizará el acta del encuentro.
- **Sistema de competición:** liga regular a doble vuelta, todos contra todos. Cada tiempo dará 1 punto al ganador del mismo. El empate no otorgará puntos. El resultado máximo podrá ser por tanto de 3 goles a 0, en caso de que un equipo gane los 3 tiempos.

REGLAS DEL JUEGO HOCKEY XS PARA CATEGORÍA PREBENJAMIN XS

- **Pista de juego:** La pista de juego para los partidos de categoría PREBENJAMIN XS será la misma que para el resto de las competiciones de rango superior, cumpliendo las Reglas del Juego de Hockey Sobre Patines

La pista de juego tiene forma rectangular y dimensiones proporcionales, respetando siempre la relación de dos por uno, entre su largura y anchura, atendiendo a los siguientes límites:

- a. Una dimensión mínima de 34 metros de largo por 17 metros de ancho.
- b. Una dimensión máxima de 44 metros de largo por 22 metros de ancho.

Se considera válida cualquier pista de juego homologada por la FMP.

- **Porterías:** las medidas de las porterías de Hockey XS serán de 134 cm. de ancho x 80 cm. de alto (medidas interiores, en vez de 170 x 105 de las oficiales). Hay varias propuestas de porterías:



- o También se pueden colocar apliques a las porterías oficiales, que reduzcan el tamaño de las mismas al indicado anteriormente.



- o **Cualquier otra portería:** Siempre que tengan las medidas indicadas de 134x80 cm.

- **Bola: 120 gr.** en vez de los 155 gr. de la bola oficial. No hay una bola "oficial" para el HOCKEY XS, aunque hay varias disponibles en el mercado.



Para esta categoría no se permite la utilización de la bola reglamentaria de Hockey sobre patines.

En caso de no haber bola de HOCKEY XS para la celebración del partido se permitirá de forma excepcional, jugar con la bola de Hockey sobre Patines Reglamentaria por parte del árbitro del partido siempre que exista acuerdo entre los 2 equipos y se anotará en observaciones para conocimiento y aplicación de las sanciones pertinentes que determine el Comité de Competición de la FMP o en su caso, el Comité de Hockey Sobre Patines de la FMP.

- **Stick:** en función de la altura del jugador. Lo aconsejable es recortarlo a la altura de la cadera del niño. No obstante, el tamaño del stick es opcional.
- **Protecciones de jugador:** Son protecciones obligatorias del HOCKEY XS – CATEGORÍA PREBENJAMIN XS para los jugadores de pista:
 - o Chichonera para la protección de la cabeza
 - o Guantes
 - o Rodilleras
 - o Espinilleras
 - o Coquilla
 - o (coderas y bucal, opcionales)
 - o Se permite la utilización del Casco PROKOVER
- **Protecciones de portero:** Son protecciones obligatorias del HOCKEY XS - CATEGORÍA PREBENJAMIN XS para los jugadores que participen como porteros:
 - o Casco de portero
 - o Peto
 - o Guantes
 - o Coquilla
 - o Guardas de Portero. Las reglamentarias para esta categoría serán guardas sin protección de pie, al ser un elemento que permitirá una mejor adaptación de forma progresiva a la utilización de guardas, permitiendo más libertad de movimiento al portero. No se permite la utilización de guardas con protección de pie para esta categoría, ni guardas de tamaño superior con la protección de pie cortada. En caso de NO disponer de guardas reglamentarias para los porteros de esta categoría, el partido no se jugará.
- **Nº de jugadores:** Cada equipo se compone de 1 portero + 4 jugadores de pista, en cada partido PREBENJAMIN XS, con la posibilidad de tener en el banquillo 1 portero y 4 jugadores para realizar las sustituciones.
- **Tiempo de juego:** 3 tiempos de 13' a reloj corrido. El ganador de cada tiempo obtendrá 1 gol, con lo que el marcador máximo sería de 3 goles a 0.
- **Descansos:** 3' de descanso entre los tiempos.
- **Tiempos muertos:** no existirán tiempos muertos y solo se parará el partido al finalizar



cada uno de los 3 tiempos o cuando lo determine el árbitro.

- **Sustituciones de porteros:** Al terminar cada tiempo de 13' se deberá cambiar de forma obligatoria al portero por cualquier otro jugador disponible. Todos los jugadores podrán participar como portero o jugador indistintamente en cualquiera de las partes de los partidos PREBENJAMIN XS.
- **Faltas Técnicas:** Las faltas técnicas engloban todas las infracciones que se cometen en la pista de juego y que están relacionadas con el incumplimiento de normas, procedimientos o gestos técnicos de las Reglas de Juego. Serán sancionadas todas ellas con libres indirectos.
 - o **Elevación de Stick:** El Stick deberá estar siempre por debajo del hombro del jugador. No se permite elevar el stick por encima del hombro al poner en peligro la integridad física de un jugador adversario o de otro equipo con esta acción.
 - o **Elevación de la Bola:** La bola no puede elevar por encima de la altura de la portería.
 - o **Faltas de Suelo:** No se podrá jugar la bola cuando se tienen las manos, o cualquier otra parte del cuerpo tocando el suelo, a excepción del portero cuando está en defensa de su portería
 - o **Cortar la bola:** No se permite Cortar la Bola o jugarla con el Canto del Stick de forma irregular para rematar a la portería.
 - o **Faltas de Patín:** No se permite chutar a portería con el Patín. Se podrá parar y jugar la bola con el patín, mientras la acción no se realice para chutar a portería.
 - o **Retención de la Bola por el portero:** Se marcará como falta Técnica, informándose a los porteros del motivo de la sanción de la falta. No se pitará en ningún caso penalti en esta categoría por esta infracción.
 - o **Pasivo:** se puede jugar la bola por todo el espacio de la pista sin límite de tiempo.
- **Faltas de Equipo:** no habrá faltas de equipo. Las faltas de contacto, empujones, enganchones u obstrucciones serán reprendidas verbalmente por el árbitro y sancionadas con faltas indirectas o directas según la gravedad.
- Se consideran **FALTAS GRAVES** que conllevarán la sanción de las faltas con el lanzamiento de un libre directo las siguientes acciones:
 - o Enganchones voluntarios que pongan en peligro la integridad física de los jugadores.
 - o Agarrar, empujar o cargar a un adversario de forma peligrosa, incluyéndose los encontronazos contra las vallas de la pista de juego, ocasionando el derribo del adversario
 - o Todas las acciones realizadas fuera del área que impidan que un adversario consiga una situación clara de posible gol.
- **Penaltis y directos:** Al disputarse los partidos de la categoría PREBENJAMIN XS en pistas reglamentarias con las líneas de pista delimitadas, las faltas cometidas dentro del área de portería se sancionarán como penaltis.

Las faltas consideradas como graves se lanzarán de la misma manera desde las marcas



de Directo existentes en las pistas de juego, situadas a 7,40 m de la línea de portería.

Se podrán lanzar en ambos casos directamente a modo penalti o mediante conducción de bola.

El árbitro del partido deberá pitar para dar comienzo al lanzamiento.

- **Protestas:** No permitirán las protestas por parte de jugadores ni por parte de los cuerpos técnicos de los equipos.

La primera protesta se sancionará verbalmente y con una falta indirecta.

A partir de ese momento se sancionarán todas las protestas con una falta directa contra el equipo del jugador y/o entrenador que proteste.

- **FALTAS MUY GRAVES:** Se considera falta muy grave todos los actos muy graves de indisciplina, así como acciones violentas que pueden hacer peligrar la integridad física de terceros.

Se incluye las amenazas, insultos, agresiones, intentos de agresión o practicar cualquier otro acto de violencia o brutalidad contra otros jugadores, representantes del equipo, árbitros, miembros de la mesa oficial de juego e incluso los espectadores.

Siempre que un jugador, portero, entrenador o cualquier otro representante del equipo comete una falta muy grave, los Árbitros principales le mostrarán una tarjeta roja, siendo expulsado definitivamente del partido.

Cualquier jugador o representante al que se le haya mostrado una tarjeta roja pierde el derecho de integrar el banquillo de suplentes, solamente estando permitido su permanencia en el vestuario.

- **Árbitros:** la FMP designará un árbitro oficial que dirigirá el partido y realizará el acta del encuentro.
- **Sistema de competición:** liga regular a doble vuelta, todos contra todos. Cada tiempo dará 1 punto al ganador del mismo. El empate no otorgará puntos. El resultado máximo podrá ser por tanto de 3 goles a 0, en caso de que un equipo gane los 3 tiempos.

El presente Reglamento, ha sido aprobado en la reunión de Clubes de Hockey sobre Patines celebrada el día 9 de septiembre de 2023.

COMITÉ DE HOCKEY SOBRE PATINES
FEDERACIÓN MADRILEÑA DE PATINAJE