



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

C/ Arroyo del Olivar 49 1º
28018 Madrid
Tel.: 914 780 155
www.fmp.es
info.fmp@fmp.es
h.patines@fmp.es

REGLAS DE JUEGO

HOCKEY XS

MICRO XS

Y

PREBENJAMIN

2026/2027



A.- CATEGORIA MICRO XS

1- DIMENSIONES

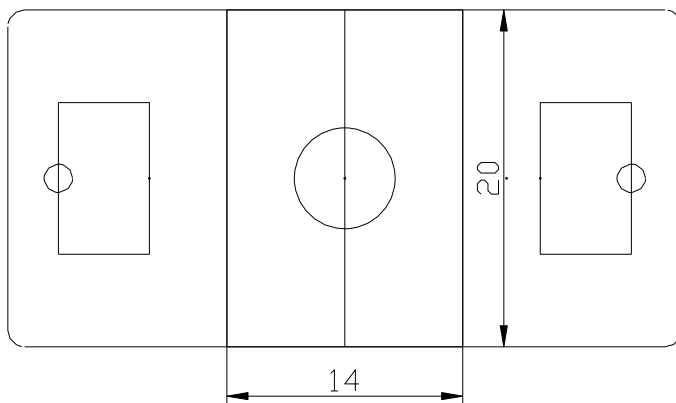
1.1.- Pista de juego:

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



1.2.- Delimitaciones:

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:

- Cortinas verticales: se podrán usar en pistas cubiertas, siempre que las medidas de las pistas resultantes se ajusten a las medidas oficiales.
- Tubos cortados: tubos de Plástico/PVC, de 6 m de longitud.
- Zócalos marca Roller Hockey: son módulos de 2 m x 26,5 cm.
- Vallas marca AZEMAD: son vallas de la altura de las reglamentarias
- Cualquier otro tipo de valla que sirva como delimitación de las pistas con un mínimo de 20 cm de altura y que no presente elementos que pongan en riesgo la seguridad de los deportistas





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



1.4.- Bola:

El peso de la bola será de 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 disponible ninguna bola de HOCKEY XS para la celebración del partido, este se disputará con una bola reglamentaria de 155 gr de peso, y el árbitro del partido hará constar este hecho en el apartado de observaciones del acta para conocimiento del Comité de Competición de la FMP, quien impondrá una sanción de 50 € (CINCUENTA EUROS) en cada encuentro en que el equipo local no ponga a disposición ninguna bola de 120 gr.

1.5.- Stick:

Aconsejable recortar el stick a la altura de la cadera del deportista. No obstante, el tamaño del stick es opcional, siempre que esté dentro de los límites establecidos por el reglamento WS.



2.- PROTECCIONES

2.1.- Protecciones de jugador:

Son protecciones obligatorias del HOCKEY XS – CATEGORÍA MICRO XS para los jugadores de pista:

- Chichonera protectora de cabeza o casco reglamentario aprobado por WS
- Guantes
- Rodilleras
- Espinilleras
- Coquilla

2.2.- Protecciones de portero:

Son protecciones obligatorias del HOCKEY XS - CATEGORÍA MICRO XS para los jugadores que participen como porteros:

- Casco de portero
- Peto
- Guantes
- Rodilleras
- Espinilleras
- Coquilla
- No se utilizarán guardas,

3.- NUMERO DE JUGADORES

Cada equipo se compone de 8 jugadores,(3 pista + 1 portero) uno de los cuales debe actuar siempre como portero, y debe ser sustituido al final de cada periodo, pudiendo disputar el resto de partido como jugador de pista.

Las mismas sustituciones pueden ser realizadas a la inversa, pudiendo un jugador que ha disputado la primera parte como jugador de pista, disputar la segunda como portero y la tercera nuevamente como jugador de pista.

Un mismo portero podrá participar como tal en la primera y tercera parte de un partido, siempre haya sido sustituido en la segunda parte



4.- TIEMPO DE JUEGO

4.1 Duracion:

3 tiempos de 13 minutos de duración a reloj corrido. El tiempo será controlado desde la mesa de juego, donde se dispondrá un cronometro grande como en el resto de categorías. El cronometro se detendrá en casos de lesión de algún deportista o cuando ocurra alguna circunstancia anómala en la que el árbitro considere que el cronometro debe ser detenido (averías de instalaciones, apagones, etc.).

El ganador de cada tiempo obtendrá 1 gol, con lo que el marcador máximo será de 3 goles a 0.

4.2.- Descansos:

A la finalización de cada uno de los tiempos, se dispondrá de 3 minutos de descanso, que serán cronometrados por el arbitro del encuentro.

4.3 Tiempo muerto:

No existen tiempos muertos en estos partidos.

5.- INFRACCIONES Y SANCIONES

5.1.- 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.

- **Elevación de Stick:** 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.
- **Elevación de la Bola:** La bola no puede elevar por encima de la altura de la portería.
- **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
- **Cortar la bola:** No se permite Cortar la Bola o jugarla con el Canto del Stick de forma irregular para rematar a la portería.



- **Faltas de Patín:** No se permite chutar a portería con el Patín. permitiéndose jugar la bola con el stick, patín o miembros inferiores de la cintura para abajo, incluyendo la cintura, mientras la acción no se realice para chutar a portería.
- **Retención de la Bola por el portero:** Se marcará como falta Técnica,
- **Pasivo:** se puede jugar la bola por todo el espacio de la pista sin límite de tiempo.

5.2.- 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 su gravedad.

5.3.- Faltas Graves:

Se consideran faltas graves que conllevarán el lanzamiento de un libre directo las siguientes acciones:

- **Enganchones** voluntarios o que pongan en peligro la integridad física de los jugadores.
- **Agarrar, empujar o cargar** a un adversario de forma peligrosa, incluyéndose los encontronazos contra las vallas de la pista de juego,
- Todas las acciones que se consideren como falta que impidan de forma clara la consecución de un gol de forma inminente.

5.4.- Faltas Muy Graves

Todos los actos muy graves de indisciplina, así como acciones violentas que pueden hacer peligrar la integridad física de terceros.

Se incluyen 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.

5.5.- Protestas:



No permitirán las protestas por parte de jugadores ni por parte de los cuerpos técnicos de los equipos.

La primera protesta por parte de los jugadores se sancionará verbalmente y con una falta técnica.

A partir de ese momento se sancionarán todas las protestas con un LIBRE DIRECTO contra el equipo del jugador que proteste.

Las protestas por parte de los entrenadores se sancionarán tal y como indican las reglas del juego WS:

- TARJETA AMARILLA: Entrenador u otro representante del equipo que manifiesta discrepancia con una decisión arbitral.
- Una vez mostrada una TARJETA AMARILLA a cualquier integrante del banquillo (jugadores o técnicos) la segunda TARJETA AMARILLA, sea o no a la misma persona, será sancionada con TARJETA ROJA.
- FALTAS MUY GRAVES Y TARJETA ROJA: Amenazar, insultar a un jugador, representante del equipo, árbitro e incluso espectadores

Todas las tarjetas que se le muestren a entrenadores o cuerpo técnico de los equipos serán sancionadas con LIBRE DIRECTO contra su equipo.

5.6.- Penaltis y Libres 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 y MUY GRAVES) se señalen como LIBRE DIRECTO 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 o mediante conducción de bola.

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

6.- SISTEMA DE COMPETICIÓN

Será el establecido por las Bases de competición de la temporada

7.- DISPOSICION ÚLTIMA

Para todo lo no establecido en el presente reglamento, se recurrirá al Reglamento Oficial de WS, a las Bases de Competición de la FMP y al RGC de la FMP



B.- CATEGORIA PREBENJAMIN XS

1.- DIMENSIONES

1.1.- Pista de juego:

La establecida en el Reglamento oficial de WS

1.2.- Delimitaciones:

La establecida en el Reglamento oficial de WS

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



1.4.- Bola:

El peso de la bola será de 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 disponible ninguna bola de HOCKEY XS para la celebración del partido, este se disputará con una bola reglamentaria de 155 gr de peso, y el árbitro del partido hará constar este hecho en el apartado de observaciones del acta para conocimiento del Comité de Competición de la FMP, quien impondrá una sanción de 50 € (CINCUENTA EUROS) en cada encuentro en que el equipo local no ponga a disposición ninguna bola de 120 gr.

1.5.- Stick:

Aconsejable recortar el stick a la altura de la cadera del deportista. No obstante, el tamaño del stick es opcional, siempre que esté dentro de los límites establecidos por el reglamento WS.

2.- PROTECCIONES

2.1.- Protecciones de jugador:

Son protecciones obligatorias del HOCKEY XS – CATEGORÍA MICRO XS para los jugadores de pista:

- Chichonera protectora de cabeza o casco reglamentario aprobado por WS
- Guantes
- Rodilleras
- Espinilleras
- Coquilla

2.2.- Protecciones de portero:

Son protecciones obligatorias del HOCKEY XS - CATEGORÍA MICRO XS para los jugadores que participen como porteros:

- Casco de portero
- Peto
- Guantes
- Coquilla
- Guardas de Portero:
 - Las reglamentarias para esta categoría serán guardas sin protección de pie.



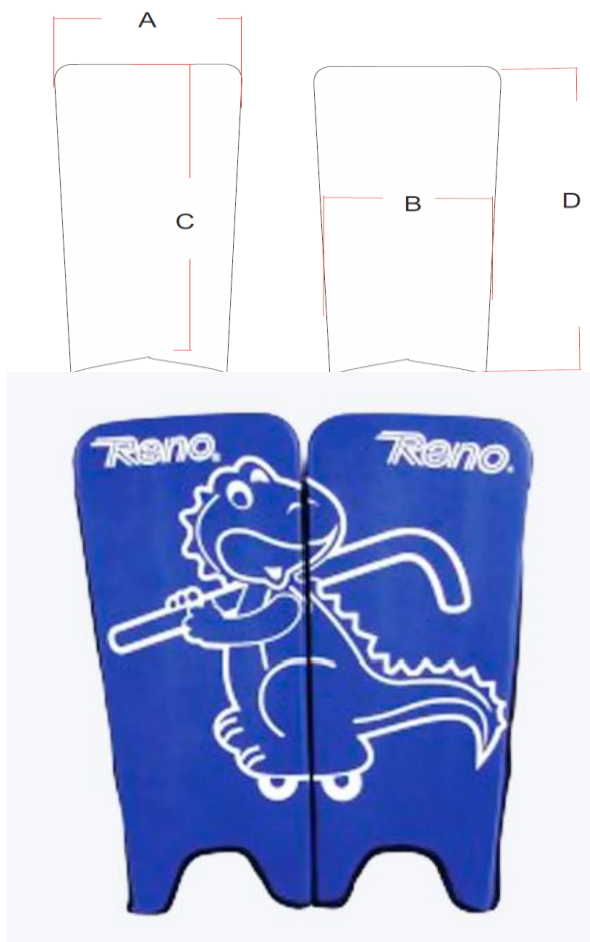
FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

C/ Arroyo del Olivar 49 1º
28018 Madrid
Tel.: 914 780 155
www.fmp.es
patmadrid@fmp.es
fmp@fmp.es

- No se permite la utilización de guardas con protección de pie para esta categoría,
- No se permiten 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.**
- Las medidas máximas serán las previstas en la imagen siguiente.

Medidas Guardas Dinosaur en centímetros

	A	B	C	D
DINOSAUR	21,6	19,5	44	45,7





3.- NUMERO DE JUGADORES

Cada equipo se compone de 10 jugadores, (4 pista + 1 portero) uno de los cuales debe actuar siempre como portero, y debe ser sustituido al final de cada periodo, pudiendo disputar el resto de partido como jugador de pista.

Las mismas sustituciones pueden ser realizadas a la inversa, pudiendo un jugador que ha disputado la primera parte como jugador de pista, disputar la segunda como portero y la tercera nuevamente como jugador de pista.

Un mismo portero podrá participar como tal en la primera y tercera parte de un partido, siempre haya sido sustituido en la segunda parte

4.- TIEMPO DE JUEGO

4.1 Duracion:

3 tiempos de 13 minutos de duración a reloj corrido. El tiempo será controlado desde la mesa de juego, donde se dispondrá un cronometro grande como en el resto de categorías, El cronometro se detendrá en casos de lesión de algún deportista o cuando ocurra alguna circunstancia anómala en la que el árbitro considere que el cronometro debe ser detenido (averías de instalaciones, apagones, etc.).

El ganador de cada tiempo obtendrá 1 gol, con lo que el marcador máximo será de 3 goles a 0.

4.2.- Descansos:

A la finalización de cada uno de los tiempos, se dispondrá de 3 minutos de descanso, que serán cronometrados desde la mesa de juego.

4.3 Tiempo muerto:

No existen tiempos muertos en estos partidos.



5.- INFRACCIONES Y SANCIONES

5.1.- 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.

- **Elevación de Stick:** 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.
- **Elevación de la Bola:** La bola no puede elevar por encima de la altura de la portería.
- **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
- **Cortar la bola:** No se permite Cortar la Bola o jugarla con el Canto del Stick de forma irregular para rematar a la portería.
- **Faltas de Patín:** No se permite chutar a portería con el Patín. permitiéndose jugar la bola con el stick, patín o miembros inferiores de la cintura para abajo, incluyendo la cintura, mientras la acción no se realice para chutar a portería.
- **Retención de la Bola por el portero:** Se marcará como falta Técnica,
- **Pasivo:** se puede jugar la bola por todo el espacio de la pista sin límite de tiempo.

5.2.- Faltas de Equipo:

Se señalarán faltas de equipo según las reglas del juego WS y al igual que el resto de las categorías. SERÁ OBLIGATORIO DISPONER EN TODOS LOS PARTIDOS DE MARCADORES DE FALTAS DE EQUIPO.

5.3.- Faltas Graves:

Se consideran FALTAS GRAVES las que obligan a los árbitros principales a mostrar, a su infractor, una tarjeta azul y conllevarán la sanción de las faltas con el lanzamiento de un libre directo las siguientes acciones:



- Enganchones que pongan en peligro la integridad física de los jugadores.
- 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.
- Sin usar la violencia, golpear a un adversario fuera de las zonas protegidas por las espinilleras (tronco, manos, brazos, piernas o rodillas)

5.4.- Faltas Muy Graves

Todos los actos muy graves de indisciplina, así como acciones violentas que pueden hacer peligrar la integridad física de terceros.

Se incluyen 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.

5.5.- Protestas:

No permitirán las protestas por parte de jugadores ni por parte de los cuerpos técnicos de los equipos.

La primera protesta por parte de los jugadores se sancionará verbalmente y con una falta técnica.

A partir de ese momento se sancionarán todas las protestas con un LIBRE DIRECTO contra el equipo del jugador que proteste.

Las protestas por parte de los entrenadores se sancionarán tal y como indican las reglas del juego WS:



FMP
FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE PATINAJE

C/ Arroyo del Olivar 49 1º
28018 Madrid
Tel.: 914 780 155
www.fmp.es
patmadrid@fmp.es
fmp@fmp.es

- TARJETA AMARILLA: Entrenador u otro representante del equipo que manifiesta discrepancia con una decisión arbitral.
- Una vez mostrada una TARJETA AMARILLA a cualquier integrante del banquillo (jugadores o técnicos) la segunda TARJETA AMARILLA, sea o no a la misma persona, será sancionada con TARJETA ROJA.
- FALTAS MUY GRAVES Y TARJETA ROJA: Amenazar, insultar a un jugador, representante del equipo, árbitro e incluso espectadores

Todas las tarjetas que se le muestren a entrenadores o cuerpo técnico de los equipos serán sancionadas con LIBRE DIRECTO contra su equipo.

5.6.- Penaltis y Libres directos:

Se estará a lo establecido en las Reglas de Juego WS en lo que se refiere a la señalización y lanzamiento de libres directos y penaltis, así como a la acumulación de faltas para la obtención de lanzamiento de Libre Directo.

6.- SISTEMA DE COMPETICIÓN

Será el establecido por las Bases de competición de la temporada

7.- DISPOSICION ÚLTIMA

Para todo lo no establecido en el presente reglamento, se recurrirá al Reglamento Oficial de WS, a las Bases de Competición de la FMP y al RGC de la FMP

Madrid, septiembre de 2026
COMITÉ DE HOCKEY SOBRE PATINES

