

COMITE DE HOCKEY SOBRE PATINES

NORMATIVA JUEGO MINIHOCKEY

1.- INTRODUCCIÓN

El objetivo principal de Mini-HP es que niños de ambos sexos tengan su primera experiencia con el hockey sobre patines, adaptada a las necesidades de los niños.

2.- REGLAS BÁSICAS PARA JUGAR MINI-HP

1. PISTA Y NÚMERO DE JUGADORES

Dividiremos la pista de juego en 2 o 3 partes.

El largo de la “mini pista” será el ancho de una pista normal, es decir, entre 20m. y 22m. El ancho de una “mini pista” será un tercio del largo de la pista normal, es decir, entre 13m. y 14m; o la mitad de una pista normal, es decir, 20m. Las medidas por tanto serán de 20x13m las mínimas y 22x14m. las máximas; o 20x20m si la pista normal se divide en dos partes. Si excepcionalmente una pista no llegara a las medidas mínimas las “mini pistas” resultantes seguirán las proporciones antes indicadas.

Delimitación de las “mini pistas”: Una pista de juego normal puede dividirse hasta en 3 “mini pistas”, por lo que habrá que delimitar la superficie de cada una de ellas. Como solamente se jugarán un máximo de 2 partidos de manera simultánea, la zona central quedaría para los banquillos, etc, además como zona de separación entre las 2 “minipistas” de juego.

Los equipos estarán formado por un máximo de 9 jugadores y un portero.

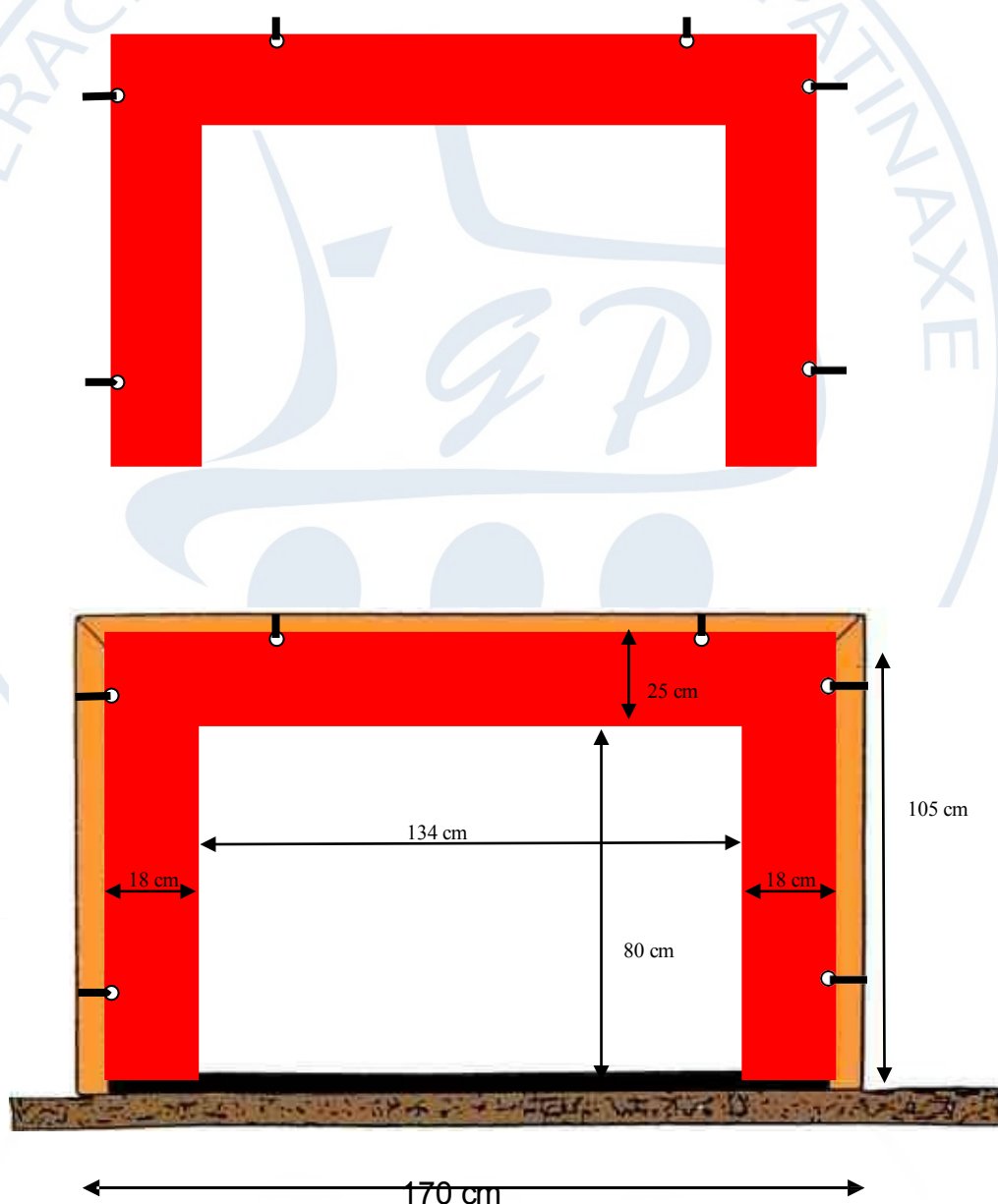
Los partidos se jugarán con un portero y tres jugadores de pista. Deberán jugar todos los jugadores inscritos en el equipo. Se pueden inscribir equipos con un numero mínimo de jugadores para poder disputar el partido (1 portero y 3 jugadores de pista).



2. VALLAS. Un tablero móvil (tela u otro elemento) ubicado en el centro del campo dividirá la cancha en dos áreas de juego, lo que permitirá jugar dos partidos simultáneamente.

La estructura debe ser fácil de montar y puede estar hecha de madera, lona, fibra de vidrio, espuma, etc.

3. LA PORTERÍA. Se recomienda utilizar porterías más pequeñas, adaptadas al desarrollo físico del portero, aumentando así la probabilidad de éxito, lo que a su vez aumenta la confianza.





FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)
15008 - La Coruña
Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183
www.fgpatinaxe.gal – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal



XUNTA
DE GALICIA



DEPORTE
GALEGO

4. EQUIPAMIENTO. Los niños deben usar equipo que les permita divertirse al máximo y optimizar su comprensión de las habilidades. El equipo debe ser apropiado para su edad.

3.- ORGANIZACIÓN

1. ÁRBITRO. Los partidos serán dirigidos por árbitros oficiales.

2. MESA. Siempre debe haber un cronometrador.

3. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO Y SISTEMA DE COMPETICIÓN. Cada equipo está compuesto por un máximo de cuatro jugadores (1 portero y 3 jugadores).

Todos los jugadores inscritos deben jugar en cada una de las partes.

Sistema de competición: *se determinará en función de los equipos que se inscriban. 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.

4. TIEMPO DE JUEGO. Tres tiempos de ocho 8 minutos a tiempo corrido. Descanso de dos minutos al finalizar el segundo, además de realizar el cambio de campo. No hay tiempos muertos.

5. INICIO DEL PARTIDO. Cada parte comienza con ambos equipos detrás de sus propias porterías. Al pitido del árbitro, comienza el juego y ambos equipos deben intentar recuperar la bola desde el centro del campo.

Todos los jugadores podrán participar como portero o jugador indistintamente en cualquiera de las partes de los partidos. Para cambiar al portero por un jugador, sólo se puede hacer en el tiempo de descanso.

6. 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.

1. 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.
2. Elevación de la Bola: La bola no puede elevar por encima de la altura de la portería.
3. 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.
4. Cortar la bola: No se permite Cortar la Bola o jugarla con el Canto del Stick de forma irregular para rematar a la portería.
5. 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.
6. 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.
7. Pasivo: se puede jugar la bola por todo el espacio de la pista sin límite de tiempo.

7.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.

8. FALTAS GRAVES. Conllevarán la sanción de las faltas con el lanzamiento de un libre directo las siguientes acciones:

1. Enganchones voluntarios que pongan en peligro la integridad física de los jugadores.
2. 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.
3. Todas las acciones que se consideren como falta que impidan de forma clara la consecución de un gol de forma inminente.

9. 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.

10. PROTESTAS. No se 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 indirecta. A partir de ese momento se sancionarán todas las protestas con un PENALTI contra el equipo del jugador que proteste.

Las protestas por parte de los entrenadores se realizarán de la misma manera que indican las reglas del juego: TARJETA AMARILLA: Entrenador u otro representante del equipo que manifiesta discrepancia con una decisión arbitral.

- A. 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.
- B. FALTAS MUY GRAVES Y TARJETA ROJA: Amenazar, insultar a un jugador, representante del equipo, árbitro e incluso espectadores
- C. Todas las tarjetas que se le muestren a entrenadores o cuerpo técnico de los equipos serán sancionadas con PENALTI contra su equipo.

10. PENALTIS Y LIBRES DIRECTOS. Debido a que no existen líneas que delimiten las áreas, no se señalizarán penaltis durante los partidos. Todas las faltas que por su gravedad (FALTAS GRAVES y MUY GRAVES) se señalen como PENALTI 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.

Para las situaciones que no se especifican en el presente reglamento se recurrirá al REGLAMENTO OFICIAL de hockey sobre patines.