



Bizkaiko Foru  
Aldundia  
Diputación Foral  
de Bizkaia



Iristaketa Bizkaiko  
Lurralde Federazioa  
Federación Territorial  
Bizkaina de Patinaje

**REGLAMENTO DE JUEGO  
HOCKEY PATINES  
DEPORTE ESCOLAR  
TEMPORADA 2011-2012**

-----

**HOCKEY IRRISTAKETAREN  
JOKO ARAUTEGIA  
ESKOLA KIROLA  
2011-2012 DENBORALDIA**

## **1. Aspectos generales / Alderdi orokorrak**

El juego de hockey sobre patines se practica sobre una pista rectangular, de superficie plana y lisa, y se disputa entre dos equipos de 5 jugadores (cuatro jugadores de pista + 1 portero), que calzan patines en ambos pies con ruedas colocadas paralelamente y que utilizan un '*stick*' o palo para golpear la pelota.

## **2. Los jugadores / Jokalariak**

-Los equipos pueden ser mixtos, masculinos y femeninos.

-Las categorías son las siguientes:

- Benjamín: 2002-2003.
- Alevín: 2000-2001.
- Infantil: 1998-1999.
- Cadete: 1996-1997.

-Un equipo esta formado por 6 jugadores como mínimo y 12 como máximo.

-El capitán del equipo ha de lucir una identificación para que el árbitro pueda saber quien es en cada momento.

-Se podrá comenzar los partidos con al menos 3 jugadores y un portero, pero si al final de la primera mitad del partido, no se tienen los cuatro jugadores de pista se dará por perdido el partido por 3-0 al equipo infractor.

-En caso de alineación indebida, se dará por perdido el partido al equipo infractor. Se le sancionará con un punto menos en la clasificación.

## **3. Los cambios / Aldaketak**

El jugador que entra, no podrá entrar hasta que su compañero no haya salido de la pista. De no ser así se considerará que hay 5 jugadores de pista y se sancionará con falta directa.

### **En categoría benjamín y alevín:**

-En categoría benjamín y alevín es obligatorio que todo jugador inscrito en el acta juegue entera una de las partes. Es por ello que es labor de la mesa conjuntamente con la colaboración de los delegados de llevar el control de los jugadores que toman parte en cada tiempo. Para ello se dispondrá de unas plantillas para llevar el control.

-Durante la 1ª y 2ª parte no se podrán hacer cambios, excepto si un jugador se lesiona durante el transcurso del partido, volviendo a la pista una vez recuperado.

-En la 3ª parte no hay limitación en los cambios.

-Ningún jugador puede jugar tres partes completas.

-No habrá cambio de banquillo al finalizar cada tiempo.

-El cambio de jugadores se podrá hacer en cualquier momento del partido, excepto en los penaltis y en las faltas directas.

### **Categoría infantil y cadete:**

- Al final de la primera parte, los equipos cambiarán de campo y de banquillo.

- No hay limitación de cambios.

- El cambio de jugadores se podrá hacer en cualquier momento del partido, excepto en los penaltis y en las faltas directas.

#### **4. Duración de los partidos / Partiduen iraupena.**

- Benjamín: 3 partes de 10 minutos a tiempo parado, con 3 minutos de descanso a tiempo corrido.
- Alevín: 3 partes de 10 minutos a tiempo parado, con 3 minutos de descanso a tiempo corrido.
- Infantil: 2 partes de 15 minutos a tiempo parado, con 5 minutos de descanso a tiempo corrido. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto en cada parte.
- Cadete: 2 partes de 15 minutos a tiempo parado, con 5 minutos de descanso a tiempo corrido. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto en cada parte.

#### **5. La pista, las porterías, la pelota y el stick / Kanpoa, atea, pilota eta sticka.**

- Pista: La pista de juego ha de ser una superficie plana y lisa, construida de un material: madera, cemento,... y forma rectangular, con unas dimensiones de 30-40 metros de largo por 20 metros de ancho. Todo el perímetro de la pista de juego estará limitado por una valla cerrada de un metro de altura.
- Porterías: Toda la estructura metálica de la portería se cubre con una red. Otra red de color blanco se queda suspendida en el interior de cada portería para amortiguar los lanzamientos que entran dentro.
- Pelota: El color de la pelota en las competiciones será negro.
- Stick: El *stick* ha de ser de madera o plástico. No podrá estar hecho de metal o tener refuerzos metálicos. Si el árbitro considera que el stick no se puede utilizar, deberá cambiar por otro que no suponga peligro para el resto de los jugadores.

## **6. Protecciones y equipaciones. / Babesak eta soinekoak.**

- Portero: Habrá de portar casco integral y todas las protecciones de portero correspondientes. Si el portero no va completamente equipado, el árbitro de juego podrá decidir si se juega el partido o no.
- Jugador: habrá de vestir todas las protecciones obligatorias de jugador: rodilleras, espinilleras, guantes, coquilla,.... El casco es obligatorio para todas las categorías escolares.
- Quedan prohibidas las protecciones metálicas o que puedan causar lesiones.

## **7. El saque inicial. / Hasierako sanea.**

Se realizará un sorteo entre los dos equipos tirando el árbitro una moneda al aire. El equipo que acierta, escoge campo o pelota. Al inicio de la segunda parte, el equipo que en el inicio del partido no ha hecho el saque inicial, será el ejecutor. Y en la tercera parte volverá a ser el equipo que ha realizado el saque inicial en la primera parte.

## **8. Faltes leves y faltas graves. / Hutsegite arinak eta hutsegite larriak.**

**Faltes leves:** Las "faltas de equipo" no implican la sanción disciplinaria de los infractores. Comprenden sólo las faltas de menor gravedad, tales como las incorrecciones leves de comportamiento o de falta de respeto a la ética deportiva, como por ejemplo: las faltas de contacto cometidas sobre los contrarios, pero sin consecuencias físicas graves, especialmente:

- Golpear al adversario en la zona de las espinilleras.
- Empujar o coger un adversario, sin usar la violencia.
- Golpear el stick del adversario.

- Saltar la valla sin autorización.
- Efectuar la ejecución de una falta sin que los árbitros hayan pitado, después de haber solicitado que el adversario se sitúe a la distancia reglamentaria.
- No respetar la distancia reglamentaria en la ejecución de una falta en contra.
- Desplazar o retener la pelota retrasando la ejecución de una falta en contra.

Cuando cualquiera de los equipos acumule un total de 10 faltas de equipo debe ser técnicamente sancionado con un libre directo, sanción que también se aplicará cada vez que el mismo equipo acumule 5 faltas de equipo adicionales.

**Faltas graves:** Algunos ejemplos de sanción grave:

- Protestar,
- Burlarse
- Empujar
- Golpear de forma violenta, etc.

Se sancionará con tarjeta azul y 2 minutos fuera de la pista, dejando a su equipo con un jugador menos en pista, hasta que alguno de los dos equipos marque un gol o transcurra el tiempo de la sanción. En algún caso también se podrá enseñar tarjeta roja directa.

Las tarjetas serán azules o rojas. Cada vez que el árbitro saque una tarjeta azul, el jugador que ha cometido la falta saldrá de la pista y en su lugar no podrá entrar otro jugador hasta que alguno de los dos equipos marque un gol o hayan transcurrido los dos minutos de sanción.

Cada jugador puede recibir 3 tarjetas azules durante un partido. Cuando un jugador reciba la tercera tarjeta azul, el árbitro le enseñará la tarjeta roja que

hace que el jugador no pueda terminar de jugar el partido, y no se le aplicará otra sanción.

Si un jugador recibe una tarjeta roja directa, implica que su equipo se queda con un jugador menos durante 4 minutos, hasta que uno de los dos equipos marque un gol. Este jugador no podrá volver a jugar en lo que queda de partido y el árbitro deberá anotarlo en el acta del partido, para que llegue al Comité de Disciplina de la FTBP para que este aplique la sanción correspondiente.

Cada vez que el árbitro enseñe una tarjeta, se sancionará con una falta directa o un penalti. Si la tarjeta se ha enseñado por una acción ocurrida con el juego parado, no se señalará ningún castigo.

Tocar la pelota con los patines o con alguna otra parte del cuerpo voluntariamente se sancionará con falta, sin que se cuente en el marcador de faltas.

La tarjeta roja directa en estas categorías, como mínimo tendrá 2 partidos de sanción. El entrenador y delegado tendrán el doble de sanción. No olvidemos que los entrenadores y delegados de los equipos somos los responsables del comportamiento de nuestros equipos en los partidos que participan y en los recintos deportivos que les acogen.

La sanción se cumplirá en la jornada inmediata a la de la expulsión, reflejándose en el acta del partido en que se cumpla la sanción.

## **9. Penalti. / Penaltia**

Este se ejecutará de forma directa a portería, sin engañar ni amagar al portero adversario.

## **10. Anti-juego / Joko – kontrako.**

En el caso de que sea así se pitará falta a favor del otro equipo sin que esta sume en el marcador de faltas de equipo. Durante el juego el equipo puede

pasar la línea de medio del campo, pero siempre volviendo en menos de 5 segundos al campo contrario.

## **11. Puntuación. / Puntuazioa.**

En las categorías benjamín y alevín el partido se divide en tres partes. El resultado de cada parte es independiente del resultado final, por lo que se puntuará en función del resultado de cada parte. Por lo tanto la puntuación será de la siguiente manera:

- 3 puntos: se dará tres puntos al equipo:
  - Gana las 3 partes.
  - Gana 2 partes y empata o pierde una parte
  - Gana 1 parte y empata las otras 2 partes.
- 1 punto: se dará un punto al equipo que:
  - Gana 1 parte, pierde 1 parte y empata 1 parte.
  - Empata las 3 partes.
- 0 puntos: se dará cero puntos al equipo que:
  - Pierde las 3 partes.
  - Gana 1 parte y pierde las otras 2 partes.
  - Empata 2 partes y pierde 1 parte.

A la hora de redactar el resultado en el acta el árbitro, pondrá el resultado final en el casillero de resultado, pero al acabar cada parte escribirá en las observaciones el resultado de cada parte para computar la puntuación desde la federación.

Para el resto de categorías la puntuación será:

- 3 puntos por partido ganado.
- 1 punto por partido empatado.
- 0 puntos por partido perdido.

## **12. Partidos aplazados / Partidu atzeratuak.**

Por norma no se permite aplazar partidos, a no ser que exista una fuerza mayor. Los partidos aplazados se jugarán como máximo 15 días después del primer aplazamiento. De no ser así se dará el partido por perdido al equipo que lo ha aplazado. En caso de fuerza mayor, se concretarían fechas con el consenso de la federación.

## **13. Comienzo del partido. / Partiduaren hasiera.**

Los partidos deben comenzar a la hora principalmente el 1º de la mañana, por lo que los equipos y árbitros deben estar en pista a la hora en la que se hace el señalamiento. En caso de falta de árbitro el delegado del equipo local, comenzará el partido, avisando a la Federación que el árbitro ha llegado tarde o ha faltado.

## **14. Resultados / Emaitzak.**

Los resultados deben darlos los delegados de los equipos antes de las 12:00 horas del lunes llamando al 667540025 o por e-mail: federación@ftbp-iblf.org

## **15.-Ordutegiak / Horarios.**

Los horarios de los partidos se deben dar antes de las 20:00 del martes anterior a la siguiente jornada. Este punto es muy importante, debido a que hay que organizar los señalamientos, arbitrajes e informar a los medios de comunicación.