

JORNADAS DE HOCKEY SOBRE PATINES JUEGOS ESCOLARES MUNICIPALES 2024/2025

El Departamento Municipal de Deportes dentro de las actividades de Juegos Escolares Municipales del Ayuntamiento de Soria, y con la colaboración el Laguna Negra Hockey Club de Soria convoca 2 Jornadas de Hockey sobre Patines, que están programadas para los sábados 9 de Marzo y 5 de Abril de 2025. En caso de haber muchos equipos se podría añadir una tercera jornada el 10 de Mayo.

REQUISITOS PARA PARTICIPAR:

- Pertenecer a un centro escolar de Soria capital, y haber nacido entre los años 2012 a 2016 (inclusive).
- Inscripción del equipo en el Departamento Municipal de Deportes, así como inscripción en el programa "escolar" DEBA de la Junta de Castilla y León (tanto jugadores como Delegado del equipo).
- Tener conocimientos de la actividad de Patinaje
- Categorías de Participación: **Benjamín (2015-2016) y Alevines (2013-2014)**.
- Se admiten jugadores Prebenjamín (2017) de forma excepcional y para completar equipos Benjamines.
- Los jugadores Benjamín podrán jugar en categoría Alevín.

LUGAR Y HORARIO:

- **Cancha de Hockey del Pabellón Polideportivo del S. Andrés.** Horario de **10.00 a 14.00 horas**.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

1. SISTEMA DE JUEGO:

Se jugará con los sticks de Floorball (sticks de plástico) y su correspondiente pelota.

Se usará media pista para cada enfrentamiento colocando las porterías de Floorball pequeñas en los laterales de la pista. De esta forma se podrán disputar 2 partidos simultáneamente.

La pista estará formada por dos campos cuyo punto central será el punto de Libre Directo de Hockey Patines.

En cada extremo habrá una portería cuya línea de gol estará separada de la valla 2 metros y contará con un área de portero de forma cuadrada de metro y medio de lado.

2. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Cada equipo estará formado por un máximo de 6 jugadores y un mínimo de 4. Es obligatorio 4 jugadores en pista y el resto en el banquillo.

Si un centro no cuenta con jugadores suficientes para participar podrá contar con jugadores de otros centros o incorporarse sus jugadores a otros equipos.

Para el inicio de un encuentro, los equipos deberán presentar en pista un mínimo de 2 jugadores, más 1 portero.

DEPARTAMENTO MUNICIPAL DE DEPORTES

Si en algún momento del encuentro un equipo no pudiese mantener en pista 2 jugadores y 1 portero, se dará por finalizado el encuentro. En tal caso se marcará como vencedor del encuentro al otro equipo por un total de **5-0**.

De los 4 jugadores que estén en pista **uno deberá hacer de portero, marcándolo con un brazalete.** Este jugador podrá **moverse como el resto por todo el campo, pero será el único que podrá entrar dentro del área de portería.**

Será obligatorio que **todos salgan al campo al menos una vez.**

3. SISTEMA DE PUNTUACIÓN:

Partido Ganado: **3 puntos**

Partido perdido: **0 puntos**

Partido Empatado: **1 punto para cada equipo.**

4. PROTOCOLO PARA LOS PARTIDOS ESCOLARES

Categoría Benjamín: Se jugarán dos tiempos de 12 minutos a reloj corrido.

Categoría Alevín: Se jugarán dos tiempos de 15 minutos a reloj corrido.

10 minutos antes del inicio del partido los equipos deberán estar preparados para poder realizar **calentamiento** con los patines calzados cuando la pista esté disponible.

5 minutos antes del inicio del partido los equipos deberán estar **usando la pista obligatoriamente.**

2 minutos antes del inicio del partido los equipos formarán en media pista junto con el colegiado y a una señal de éste procederán a **saludar al público**. Tras el saludo, todos los miembros del equipo contrincante pasarán saludando **al colegiado y a cada uno de los miembros del equipo contrario y viceversa.**

0 minutos, inicio del partido con el saque por **parte del equipo que figure** como contrincante.

La duración del **Tiempo de Descanso será de 5 minutos**. Al retirarse los equipos, el cronometrador colocará el cronometro de la instalación a 5 minutos.

Transcurridos **4 minutos** hará sonar la **señal acústica** que advierta a los equipos que **deben presentarse a pista.**

Cada equipo dispondrá de un **tiempo muerto** por periodo cuya duración será de **1 minuto**.