TEMPORADA 2026-27

GUÍA DE LA LIGA PARA JUGADORES Y FAMILIAS

Calendario, resultados, clasificación y estadísticas en el móvil. Sin registrarte y sin iniciar sesión.

Dónde está

az91hq.es/lmhh

Ábrelo en el navegador del móvil. Para tenerlo a mano, añádelo a la pantalla de inicio: en iPhone, **Compartir → Añadir a pantalla de inicio**; en Android, **menú ⋮ → Añadir a pantalla de inicio**.

El menú de arriba tiene estas entradas: **Inicio**, **Stands**, **Equipos**, **En directo** y **Ayuda**, donde está esta guía.

MENÚ · INICIO

LA PORTADA

Es lo primero que ves al entrar.

- Arriba están los cinco equipos. **Toca uno** y abres su ficha.
- **En directo** te lleva al partido que se está jugando. **Calendario y stats** abre los Stands.
- Más abajo salen el **Top 5 de jugadores**, el **Top 3 de porteros** y las normas de la liga.



MENÚ · STANDS · CALENDARIO

CALENDARIO Y RESULTADOS



Cada tarjeta es un partido.

- A la izquierda, el día. En el centro, los dos escudos con **VS** y la hora si aún no se ha jugado.
- Abajo, el lugar y la fase.
- Cuando termina, la tarjeta enseña el **marcador** y la palabra **Final**. El equipo ganador lleva el escudo y el nombre en **dorado**.
- Toca un partido para abrir su ficha completa.

MENÚ · STANDS · CLASIFICACIÓN

CLASIFICACIÓN



Una fila por equipo, con su escudo y los puntos a la derecha.

SIGLA	SIGNIFICA
PJ	Partidos jugados
G · E · P	Ganados, empatados y perdidos
GF · GC	Goles a favor y en contra
Pts	Puntos de la clasificación

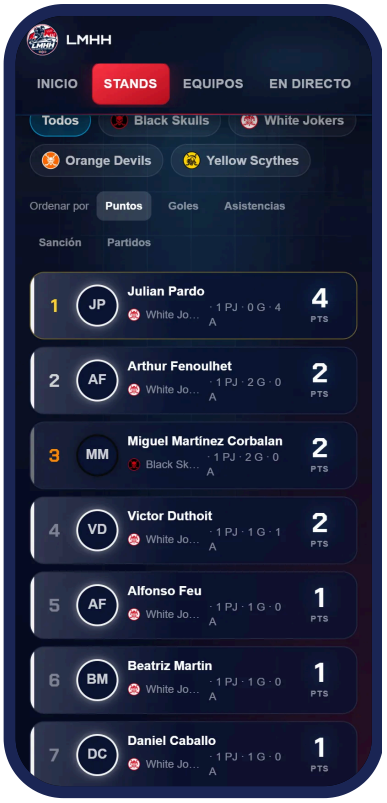
Solo cuentan los partidos de la **fase regular**. Los puntos por victoria, empate y derrota están escritos debajo de la tabla.

En el **móvil** los datos salen resumidos bajo el nombre: partidos jugados, victorias-empates-derrotas y goles a favor:en contra. En pantalla grande aparecen todas las columnas, incluida la diferencia de goles (DG).

Toca un equipo para ver su ficha.

MENÚ · STANDS · JUGADORES

RANKING DE JUGADORES



- Arriba, los botones de **equipo** filtran la lista. `Todos` la muestra entera.
- **Ordenar por** cambia el criterio: puntos, goles, asistencias, sanción o partidos.
- **Pts** es goles más asistencias: cada gol vale 1 punto y cada asistencia, otro.
- **PJ** son los partidos en los que el jugador estaba en el pase de lista.
- **Sanc.** son los minutos de sanción acumulados.

> **Invitados.** Quien juega de invitado puntúa igual y aparece con «(invitado)» detrás del nombre.

MENÚ · STANDS · PORTEROS

RANKING DE PORTEROS



- **PJ**: partidos en los que ha defendido una portería.
- **GC**: goles en contra, es decir, los que ha encajado.
- **GC/PJ**: la media de goles encajados por partido. **Cuanto más baja, mejor.**

Cada gol cuenta para el portero que defendía esa portería **en ese momento**. Los porteros cambian de lado a mitad del 2º periodo, así que un mismo portero puede encajar goles de los dos equipos en un partido.

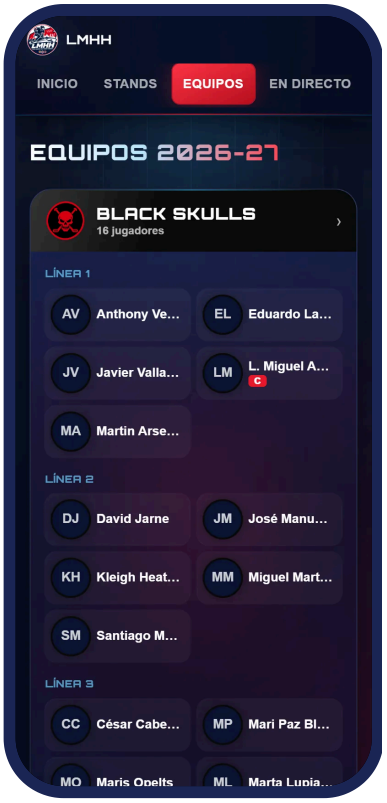
Si todavía no ha jugado, en vez de la media aparece un guion.

MENÚ · EQUIPOS

PLANTILLAS

Cada equipo en su tarjeta, con los jugadores agrupados por **línea** (1, 2 y 3).

- El capitán lleva una **C** roja.
- Toca el nombre del equipo o la flecha de la derecha para abrir su ficha.
- **Gray Masks** es el equipo de los **porteros** de la liga: su tarjeta enseña a los porteros, no juega partidos y por eso no sale en la clasificación.



EQUIPOS · FICHA DEL EQUIPO

LA FICHA DE UN EQUIPO

Todo lo de un equipo en una sola pantalla.

- Arriba, su **posición**, partidos jugados, el récord G·E·P, goles a favor y en contra y los puntos.
- **Próximos partidos** y **partidos jugados**, con la misma tarjeta del calendario.
- La **plantilla** por líneas, con los goles y asistencias de cada jugador.

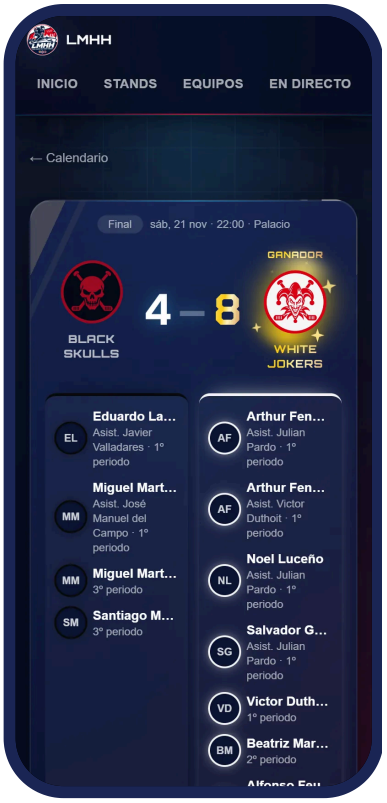


CALENDARIO · TOCA UN PARTIDO

LA FICHA DE UN PARTIDO

Se abre al tocar cualquier partido, jugado o por jugar.

- El **marcador** grande, con el equipo ganador en dorado y la etiqueta **Ganador**.
- Los **goles de cada equipo**, con quién marcó y quién asistió.
- Los **porteros** y cuántos goles encajó cada uno en cada parte.
- La **cronología** de todo el partido, que se explica a continuación.



FICHA DEL PARTIDO · CRONOLOGÍA

LA CRONOLOGÍA, GOL A GOL

Las jugadas aparecen **en el orden en que ocurrieron**, agrupadas por periodo.

- El nombre de quien marca, con la etiqueta **Gol**.
- **Asist.**: quién dio la asistencia, o «Sin asistencia».
- **Portero**: a qué portero le marcaron.
- A la derecha, el escudo del equipo y el **marcador** justo después de ese gol.
- Junto al nombre, la **hora** a la que se apuntó la jugada. Bajo cada periodo, la hora a la que empezó.
- Una línea discontinua marca el **cambio de porteros**, con su hora.
- Las sanciones salen con sus minutos.

Las horas las pone el servidor en el momento de apuntar. Los partidos más antiguos pueden no tenerlas.



Captura de ejemplo

MENÚ · EN DIRECTO

SEGUIR UN PARTIDO EN DIRECTO



Mientras se juega, esta pantalla enseña el **marcador en vivo**, el periodo y las jugadas según las apunta la mesa. **Se actualiza sola**: no hace falta recargar.

Si no hay partido en juego, verás el **próximo partido** con una **cuenta atrás** y debajo el **último resultado**.

> **Truco.** Si hay un partido en juego, también aparece su marcador en la cabecera de todas las pantallas.

NORMAS DE LA LIGA

CÓMO SE CUENTA TODO

El partido

- Son **3 periodos de 15 minutos**.
- Cada equipo juega con **3 líneas** de unos 6 o 7 jugadores.
- Los porteros **cambian de lado a mitad del 2º periodo**: el que empieza defendiendo a un equipo pasa a defender al otro hasta el final.

Suplencias entre líneas

- Si falta alguien en una línea, le suple un jugador de una línea **inferior**, y ese jugador **sí puede marcar**.
- Si un jugador de una línea **superior** suple a alguien de una línea inferior, **no puede marcar** (sí puede asistir).
- Los goles y las asistencias de un suplente se apuntan **al jugador**, no a su línea base.

Puntos

- Jugadores: **1 punto por gol** y **1 punto por asistencia**.
- Equipos: la clasificación suma por victoria, empate y derrota según lo que indica la tabla.
- Porteros: cada gol encajado cuenta para el portero que defendía en ese momento.

Reglas de juego

- Los que doblen vuelven a tocar la valla entre cambios.
- Se cruza la raya roja al saltar en zona ofensiva.
- El reloj se para cuando pita el árbitro.
- No se pita icing.

PREGUNTAS FRECUENTES

DUDAS HABITUALES

¿Necesito cuenta o contraseña?

No. Todo lo de esta guía es público. El inicio de sesión es solo para la mesa.

¿Se actualiza solo?

Sí. Mientras la página está abierta, los marcadores y las jugadas cambian al instante. Las estadísticas se recalculan con cada gol.

Veo un dato que no cuadra

Avisa a la organización de la liga y di qué partido y qué dato. Los datos los apunta la mesa durante el partido y se pueden corregir después.

La página no carga o se ve a medias

Comprueba la conexión y recarga. Si abriste el enlace desde WhatsApp u otra app, prueba a abrirlo en Safari o Chrome.

Liga Madrileña Hobby Hockey · az91hq.es/lmhh · Guía actualizada el 23 de noviembre de 2026.