



REGLAMENTO GENERAL DE TORNEOS DE HOCKEY EN LÍNEA 2023

El presente reglamento ha sido diseñado para guiar el desarrollo de los distintos torneos de hockey en línea, el cual se basa principalmente en las reglas de la WORLD SKATE INLINE HOCKEY RULE BOOK 2021 (<http://www.worldskate.org/inline-hockey/about/regulations.html>), y que además se han incluido reglas internas que permitirán generar una mejor organización del Campeonato Nacional de Hockey en Línea (CNHL), organizado por la Liga Ecuatoriana de Hockey (LEHL) en Línea con el aval de la Federación Ecuatoriana de Patinaje (FEP).

DE LA ORGANIZACIÓN DE LOS CAMPEONATOS

GENERALIDADES

1. Elegibilidad de jugadores y equipos

Para la participación en las competiciones organizadas o que cuenten con el aval de la FEP, es necesaria la afiliación a esta conforme lo establece el Estatuto de la FEP; y, que se confirme su participación en los plazos establecidos para las inscripciones correspondientes, tanto del equipo/club, como del/la deportista.

Un deportista que no se encuentre afiliado a la FEP, para participar en un torneo, deberá afiliarse en los plazos determinados, caso contrario, no podrá participar en el mismo.

Se considerará que un equipo se encuentra inscrito en el torneo siempre y cuando haya remitido la ficha de inscripción respectiva junto con el pago correspondiente.

El mínimo de jugadores de un equipo para participar en un torneo es de seis (6) jugadores de cancha y un (1) portero, y el máximo catorce (14) jugadores/as y dos (2) porteros/as. Los equipos podrán inscribir más jugadores/as-porteros/as en sus equipos, pero la nómina para participar en los torneos será de máximo 16.

Una vez iniciado el torneo, no se permite substituciones o ingresos de nuevos jugadores en el listado de participación.

Para el campeonato definitivo del campeonato nacional de hockey en línea (interclubes o equipos), no se permitirá la participación de nuevos jugadores a los registrados por cada equipo durante los tres torneos-ranking jugados durante 2023.

Durante el año 2023, es imprescindible que los equipos deban constituirse como clubes de acuerdo a lo establecido en la Ley del Deporte y su Reglamento.

1.1. Excepción para jugadores/as que no se hayan afiliado a la FEP

Para jugadores/as que no se hayan afiliado a la FEP, se les permitirá participar en los torneos avalados/organizados por la FEP, para lo cual, cada deportista deberá realizar un pago de 10 USD, además del pago que el equipo/club haya realizado como inscripción al torneo.



El pago de cada jugador/a le permitirá participar en el torneo específico al cual haya decidido ser parte.

Esta excepción no significa que el jugador esté inscrito dentro de la FEP, solo es la autorización para que el/la referido/a jugador/a pueda participar en el torneo específico.

2. Categorías

Las categorías de participación serán:

- Categoría U8: que tengan 8 años el 01 de enero del año en competición.
- Categoría U10: que tengan 10 años el 01 de enero del año en competición. Edad mínima 6 años.
- Categoría U12: que tengan 12 años el 01 de enero del año en competición. Edad mínima 8 años.
- Categoría U14: que tengan 14 años el 01 de enero del año en competición. Edad mínima 11 años.
- Categoría U16: Que tengan 16 años el 01 de enero del año en competición. Edad mínima 13 años.
- Categoría u18: Que tengan 18 años el 01 de enero del año en competición. Edad mínima 14 años.
- Categoría Senior: Edad mínima 15 años el 01 de enero del año en competición.

Para la participación de equipos mixtos, la edad de las mujeres será de dos años más del cual se refiere la categoría, por ejemplo, Categoría 12 años, se permitirá que puedan jugar mujeres que tengan hasta 14 años al 01 de enero del año en competencia.

Las y los jugadores solamente podrán participar en un mismo torneo, máximo en 2 categorías.

3. Formato de competición

Los equipos/clubes jugarán cuatro (4) torneos durante el año del Campeonato Nacional de Hockey en Línea (CNHL). Cada torneo funcionará como un ranking, en donde el ganador obtendrá 100 puntos, reduciendo 10 puntos según el lugar conseguido por cada equipo en el torneo.

Los puntajes obtenidos durante los tres (3) primeros torneos se usarán para obtener el posicionamiento general de los equipos participantes, mismo que servirá para la clasificación en el pool A y el Pool B, que se disputará en las finales del CNHL en el cuarto torneo planificado.

Del ranking obtenido, los ocho (8) primeros equipos participarán en el CNHL. Los equipos que no hayan logrado entrar en el octogonal final, serán posicionados según los

puntos logrados en los tres (3) torneos.

Cualquier equipo/club, cumpliendo los requisitos de participación, podrá sumarse para participar en los torneos *ranking* oficiales. La suma de puntos se contará desde su participación.

Sin embargo, si un equipo/club que ya haya participado en un torneo *ranking* no participa en los siguientes, se le retirará 50 puntos por cada torneo que no juegue, además del pago de una multa de 150 USD, por cada torneo *ranking* que no haya participado, para poder volver a participar en los torneos *ranking* del CNHL.

3.1. Torneos de *ranking* nacional

Los *ranking* son los tres primeros torneos del CNHL. Estos torneos permitirán ubicar a los equipos/clubes para su participación en las finales.

El formato de los torneos *ranking* será:

- Mínimo cuatro (4) equipos para generar el torneo.
- Hasta (4) cuatro equipos, (2) dos partidos con cada equipo, y el ganador será quien consiga mayor puntaje.
- Hasta (6) seis equipos, se realizará una sola ronda de todos contra todos, y el ganador del campeonato será quien consiguiera la mayor puntuación.
- De (7) siete equipos en adelante, se realizarán grupos conformado hasta 5 equipos en cada uno, existiendo semifinales y final. Para la conformación de grupos se utilizará el método serpentina, según la clasificación de los equipos en el último torneo oficial. Se procurará que todos los equipos en *round robin* juegue la misma cantidad de partidos.

3.2. Torneo final del Campeonato Nacional de Hockey en Línea

Las finales del CNHL iniciará con la disputa del octogonal final, según la puntuación obtenida por los equipos/clubes en los torneos *ranking* jugados durante el año, para lo cual, la definición de los equipos en el pool A y B saldrá del enfrentamiento de los equipos de la siguiente manera:

- Primero vs Octavo;
- Segundo vs Séptimo;
- Tercero vs Sexto; y,
- Cuarto vs Quinto

Los ganadores pasarán a conformar el Pool A, disputarán partidos todos contra todos, y los dos primeros equipos jugarán la final. El tercer y cuarto puesto se definirá por puntuación.



El Pool B jugarán los equipos perdedores, en formato de todos contra todos, y los ganadores jugarán la final para obtener el ganador del Pool B. El séptimo y octavo lugar se definirá por puntuación.

La creación de los grupos o pool A y B, busca generar una mayor competitividad de los equipos durante los torneos previos al Campeonato Nacional, cuyo objetivo será el conseguir un cupo para ser parte del Pool A, y buscar coronarse campeón de la Liga.

De la misma manera, quienes jueguen el Pool B, tienen el objetivo de ganar esta competición, con equipos con nivel de juego similar, lo que hará que los juegos sean más parejos y competitivos.

De existir 6 o menos equipos, se jugará todos contra todos para conocer el ganador de la LEHL.

De requerirse, y por situaciones justificadas, la organización podría cambiar la modalidad de juego según la necesidad, lo cual será notificado a los equipos participantes con antelación, teniendo en cuenta la convocatoria enviada.

4. De la organización de torneos

4.1. Estándares mínimos

Serán organizados por la coordinación entre la LEHL y asociaciones o equipos/clubes de la localidad en donde se realizarán los torneos.

Cada torneo debe cumplir con un mínimo de estándares, así:

- a) Las convocatorias a cada torneo deberán ser remitidas con un lapso máximo de 21 días antes de llevarse a cabo el mismo.
- b) Las inscripciones ordinarias establecerán un lapso máximo de recepción hasta 10 días antes previo a la realización del torneo.
- c) Las inscripciones extraordinarias o tardías se fijarán hasta 1 día después de la fecha límite de inscripción ordinaria. Estas inscripciones conllevarán el pago de una multa de al menos el 50% del valor establecido para la inscripción ordinaria.
- d) Una vez concluido el tiempo de inscripciones, hasta un plazo de 3 días será remitido el calendario de juegos.
- e) Cada torneo debe contar con al menos 8 pucks, de la misma marca y modelo.
- f) Debe contar con al menos 4 silbatos y 4 cronómetros
- g) Debe contar con un marcador.
- h) Debe manejar un mismo sistema para el ingreso de datos estadísticos.
- i) Debe existir 2 árbitros en cancha y 2 jueces de mesa.

j) Otras que la LEHL considere pertinente

5. Premiación

5.1. Torneos *ranking*

Cada torneo *ranking* deberá premiar:

- 1) Al ganador: Trofeo/placa y medallas
- 2) Segundo lugar: Trofeo/placa y medallas
- 3) Mención al MVP: goles más asistencias.
- 4) Mención al Mejor arquero: Porcentaje de atajadas según el tiempo en el que participó en el juego / Valla menos vencida.

5.2. Torneo final del Campeonato Nacional de Hockey en Línea

Los premios del Campeonato Nacional serán:

- 1) Al ganador: Trofeo y medallas de Campeón Nacional de Hockey en Línea 2023.
- 2) Al segundo lugar: Trofeo y medallas del Segundo Lugar de la Liga Ecuatoriana de Hockey en Línea de la Federación Ecuatoriana de Patinaje;
- 3) Al tercer lugar: Trofeo y medallas del Tercer Lugar de la Liga Ecuatoriana de Hockey en Línea de la Federación Ecuatoriana de Patinaje;
- 4) Premio al MVP: goles, más asistencias, menos faltas (cada falta menor corresponden a un punto; falta mayor, *game misconduct o match penalty* por sí solas corresponden a 3 puntos)¹.
- 5) Premio al MVG: Porcentaje de atajadas según el tiempo en el que participó en el juego / valla menos vencida menos las faltas cometidas. (cada falta menor corresponden a un punto; falta mayor, *game misconduct o match penalty* por sí solas corresponden a 3 puntos)².
- 6) Placa para el ganador de Pool B.

6. Reglas de juego

6.1. Uniformes (WSRB, 2021, num. 3.2.9)

Cada equipo debe tener dos *jerseys* de distinto color. El equipo que tenga la localía en el juego, será el que deba cambiar de color en caso que ambos equipos tengan *jerseys* de colores similares. Todos los equipos deben tener el mismo Jersey, de color y diseño, con el número del/la jugador/a visible. Quienes ejerzan las designaciones de capitán y capitanes

¹ Se incentiva el FAIR PLAY y que MVP sea el referente.

² Se incentiva el FAIR PLAY y que MVG sea el referente.

alternos, deberán estar plenamente identificados con la C y A respectivamente (jersey o casco).

6.2. Equipamiento

Todo/a jugador/a deberá portar patines en línea que tenga el número de ruedas completas según el chasis del patín.

Todo/a jugador/a con excepción del portero/a debe obligatoriamente portar:

- Canilleras
- Coderas
- Guantes de hockey
- Copa protectora para hombres; y, protector pélvico si es mujer.
- Casco. Rejilla o visor *full face* es obligatorio para todos/as los deportistas menores de 18 años. Para las/os deportistas mayores de 18 años, es obligatorio mínimamente el uso de visor.
- *Stick* de hockey en buenas condiciones, que no sea un peligro para la integridad de los/as deportistas

Todo/a portero/a debe obligatoriamente portar:

- *Pads* de portero
- Pechera que proteja estómago, pecho y brazos
- Guantes de portero de hockey (*blocker* y *catcher*)
- Protector pélvico y copa
- Casco de portero con protección *full face*
- *Stick* de hockey de portero.

6.3. Del inicio y tiempos de juego

Cada equipo deberá estar con por lo menos 60 minutos antes de la hora señalada para el inicio de su juego; pues los encuentros iniciarán inmediatamente culminado el partido anterior.

Para iniciar un juego un equipo debe tener un portero y cuatro patinadores en la cancha para iniciar el juego con el silbato del árbitro (WSRB 2021, regla 5.3B) caso contrario, se dará por terminado el partido dándole los puntos al equipo contrario.

En la banca de cada equipo, solamente podrá encontrarse el entrenador, un asistente y los jugadores uniformados debidamente inscritos. El incumplimiento de esta regla, será sancionado con falta menor de banquillo, y cumplirá con dicha sanción el jugador designado

por el capitán del equipo.

Para la categoría SENIOR (masculina y femenina) y U18, cada juego comprenderá dos (2) períodos de 14 minutos cada uno, a tiempo detenido, con descanso de 1 minuto entre cada período. A partir del quinto gol de diferencia, el tiempo será corrido, aun cuando la diferencia de goles se vaya disminuyendo luego del inicio del tiempo corrido.

Para el resto de las categorías, cada período durará 14 minutos a tiempo corrido, con los dos últimos minutos a tiempo detenido del segundo tiempo.

Dependiendo de la organización en base al número de equipos inscritos, los tiempos a jugarse pueden variar, lo cual se notificará al momento de enviar el calendario de juegos.

Se aplicará la regla MERCY por la diferencia de 7 goles.

Los dos equipos comenzarán el juego en la zona opuesta al lado donde se encuentran sus respectivas bancas de suplentes (WSRB 2021, Regla 5.4E).

El Capitán podrá solicitar un tiempo fuera en cada tiempo solamente cuando el puck se haya detenido, y se reanudará el partido en el *face off* más cercano donde se haya detenido el puck (WSRB 2021, Regla 5.5.2). No es posible solicitar un *time out* en *overtime*.

6.3.1. Reglas especiales para el torneo final de CNHL

Durante la primera fase, en la que se determinarán el pool A y B, en caso de empate en tiempo regular, se jugará un tiempo de *overtime*, tal como se ha establecido su funcionamiento en el presente reglamento.

La segunda fase donde ya se encuentra conformado el pool A y B, en caso de empate, se pasará a la ronda de penales de manera directa para definir el ganador del encuentro, sin jugar *overtime*.

Para los juegos de final, tercer lugar y aquellos de posicionamiento, se jugará con las reglas al igual que la primera fase.

6.4. Determinación de las posiciones de los equipos

Puntuación:

- Tres (3) puntos para el ganador;
- Un (1) punto por empate;
- Cero (0) para el perdedor;
- Menos tres (-3) puntos por no presentación (*forfeit*)

6.4.1. Equipos con puntaje empatado en *round robin*

En caso de equipos empatados en puntaje, se definirá de la siguiente manera:

- a) El ganador del partido jugado entre los equipos empatados durante el *round robin*.
De existir 3 o más equipos empatados:
- b) Si el empate continúa, el equipo que haya ganado mayor número de partidos durante la ronda todos contra todos o *round robin*.
- c) Si el empate continúa, el equipo con mejor gol diferencia durante el *round robin*
- d) Si persiste el empate, el equipo con menor número de goles recibidos durante el *round robin*.
- e) Si persiste el empate, el equipo con mayor número de goles durante el *round robin*.
- f) Si continua el empate, se realizará una ronda de penales.

Nota: Dependiendo el número de equipos, y según decisión de la organización del torneo, se podrá realizar un *overtime* en *round robin* de 4 minutos con muerte súbita, con tres (3) jugadores/as de cancha y un (1) portero/a por equipo; y de persistir el empate, tiros penales.

La utilización de *overtime* en *round robin* será comunicado por la organización a los equipos participantes, una vez se conozca el número de equipos inscritos al torneo, antes de su iniciación.

Se otorgarán dos (2) puntos por ganancia en *overtime*, si se aplicase esta regla por la organización.

6.5. Juegos empatados en etapa de eliminación

En caso de empate durante partidos de eliminación (octagonal, cuadrangulares finales o finales, entre otros), se jugará un tiempo extra de siete (7) minutos, a tiempo detenido, con muerte súbita.

El *overtime* se jugará con tres (3) jugadores/as de cancha y un/a (1) portero/a por equipo.

En caso de persistir el empate, se realizará una ronda de tiros penales por cada equipo. De continuar el juego empatado, se realizará un tiro penal por cada equipo, con nuevos jugadores, hasta que exista un ganador.

6.6. Forfeit (No presentación)

En caso de la no presentación de algún equipo, o que esté incompleto para iniciar el juego; o que por penalizaciones no cuente con el número suficiente de jugadores; dicho equipo perderá por *forfeit*. Al equipo infractor, se le retirarán tres (3) puntos del puntaje que lleve en el torneo que se encuentre participando, y se le otorgará tres puntos y un gol (el gol se le otorgará al capitán) a favor al equipo contrario, y deberá pagar una multa de 50 USD previo al siguiente encuentro programado para poder jugarlo.

En caso de una segunda no presentación, el equipo será descalificado del torneo en el que esté participando, y a los equipos contendores con los que no hubiera jugado, se les otorgará tres (3) puntos y 1 gol a favor.

6.7. Fichaje de jugadores

Cada equipo o club registrará a las y los jugadores, incluidos los porteros, al inicio del año, por lo cual no existirá la posibilidad de cambios de jugadores para jugar en otros equipos distintos al ya registrado en los torneos anuales organizados por la LEHL, aplicando las siguientes excepciones:

- En caso que un club se hubiese desintegrado, o se haya retirado oficialmente, por lo cual no participe más en la LEHL, se permitirá la participación de sus jugadores en otros equipos.
- Se permitirá el pase de (1) un/a jugador/a (incluye portero/a) de un equipo a otro, con la carta de acuerdo entre los equipos, y el pago de 100 USD por concepto de pase a la LEHL, más el monto requerido por el equipo emisor, de así ser requerido por este último.

7. Comité de disciplina

Este Comité estará encargado de la aplicación de sanciones en caso de existir las, según lo señalado en el reglamento oficial WORLD SKATE, y este reglamento.

El Comité de Disciplina estará conformado por:

- 1) Un/a representante de la Liga Ecuatoriana de Hockey en Línea, quien lo presidirá.
- 2) Un/a representante del cuerpo de jueces.
- 3) Un/a representante de los equipos participantes.

Existirán miembros alternos designados cada representante parte del Comité Disciplinario, que actuarán por la falta de los representantes titulares.

El Representante de los equipos participantes y su alterno, serán designados en el previo cada torneo.

Cabe señalar que cualquier conducta antideportiva u otra que el comité de disciplina de la liga encontrare, será remitido para conocimiento del Directorio de la FEP, para que actúe conforme lo señala la normativa correspondiente.

7.1. Protestas

Cualquier reclamo de un jugador o equipo podrá ser presentado por escrito hasta (2) horas luego de finalizado un encuentro de manera escrita, con el pago de 100 USD. Dicho valor será devuelto solo en el caso que el Comité de Disciplina haya aceptado la apelación del quien la hay interpuesto.

En caso de no presentarse la carta de protesta en el plazo establecido y el pago correspondiente, la resolución quedará en firme.

8. Penalidades

A continuación, se resumen las principales penalidades, sin embargo, de ser requerida la ampliación de alguna de las siguientes definiciones, se deberá acudir directamente al Reglamento de Hockey en Línea de World Skate.

8.1. Penalidades o sanciones menores (*minor penalty*):

Estas sanciones se penalizarán por falta menor (2 minutos). No es permitido reemplazar al jugador penalizado durante este tiempo. (WSRB 2021, Regla 6.1.2)

8.2. Penalidades o sanciones mayores (*major penalty*):

Cualquier jugador/a o portero/a sancionado con una penalidad mayor, será suspendido por lo que resta del partido aplicándole una sanción por game misconduct, (WSRB, 2021, regla 6.1.3); y, automáticamente será suspendido el siguiente juego. (WSRB, 2021, regla 8.2).

El/la jugador/a sancionado/a, será reemplazado/a por otro/a para cumplir (5) cinco minutos de penalización, y no podrá ingresar hasta que se cumpla en tiempo de la sanción.

8.3. Penalidades o sanciones por mala conducta:

Se penalizará con 10 minutos al infractor. Se podrá sustituir de inmediato a quien se le hubiese sancionado con esta penalidad, a menos que además se le haya impuesto una penalidad menor. (WSRB 2021, Regla 6.1.4)

8.4. Penalidades o sanciones de partido por mala conducta (*Game Misconduct*):

El infractor deberá retirarse del campo de juego, no podrá quedarse en la banca y deberá dirigirse al vestuario, y un jugador, designado por el entrenador o capitán, que se encuentre dentro de cancha deberá cumplir la sanción asociada al *Game Misconduct* (WSRB 2021, Regla 6.1.5)

Es importante recordar que la aplicación de la penalidad de *misconduct* o *game misconduct*, no requiere de una sanción o penalidad menor previa, sino que estas pueden ser aplicadas directamente según el criterio del referee. (WSRB, 2021, regla 6.4.9 literal L))

En caso que el arquero sea el infractor, y de no existir uno sustituto, un jugador podrá hacer las veces de arquero para lo cual el referí de otorgará 10 minutos para que este jugador pueda vestir el traje de arquero (WSRB 2021, Regla 6.1.5).

8.5. Penalidades o sanciones de partido (*Match penalty*)

Un “*Match Penalty*” implica la suspensión de un jugador por el resto del juego, y el infractor deberá ir al camerino inmediatamente. Un jugador sustituto debe ser enviado al banquillo de penalizaciones para cumplir a una penalización de 5 minutos y no puede volver al juego durante este tiempo, sin importar el número de goles marcados por el equipo adversario. (WSRB 2021: Regla 6.1.6).

En caso que el arquero sea el infractor, y de no existir uno sustituto, un jugador podrá hacer las veces de arquero para lo cual el referí de otorgará 10 minutos para que este jugador pueda vestir el traje de arquero. (WSRB 2021: Regla 6.1.6).

8.6. Suma de penalidades

Una tercera penalización para cualquier jugador o portero, durante el mismo juego, se le impondrá al infractor una sanción adicional de diez (10) minutos por mala conducta. (2 minutos por la última penalización + 10 minutos). El cometimiento de una falta más, acarreará una expulsión definitiva del partido (*game ejection*).

Cualquier jugador que incurra en tres (3) penalizaciones de *stick* en el mismo juego, cumplirá la penalización asociada a la última sanción y cumplirá además un *Game Ejection*. Un sustituto deberá cumplir el tiempo de sanción del jugador expulsado.

Las infracciones de *stick* son: *slashing*, *high sticking*, *cross checking*, *butt ending* y *spearing* (WSRB 2021, Regla 6.1.7)

8.7. Penalizaciones coincidentes

Penalizaciones coincidentes Menores/Mayores son penalizaciones que no causan que los equipos estén en inferioridad numérica (*shorthanded*) (es decir 4-vs-4 o 3-vs-3), y ocurre cuando jugadores de ambos equipos simultáneamente reciben la sanción de la misma duración de tiempo (WSRB 2021, regla 6.2.3).

8.8. Llamamiento de una sanción

En caso de existir una falta hacia un jugador y este mantenga la posesión del puck, el referí alzará la mano indicando que se ha dado una falta, sin embargo, la jugada podrá continuar hasta que el equipo oponente haya interceptado el puck y lo tengo en su control. En ese momento el referí detendrá el juego, impondrá la sanción y de manera inmediata se reiniciará el juego en el *face off* del equipo infractor (WSRB 2021, Regla 6.3)

8.9. Tiro Penal

En caso de darse un tiro penal, todos los jugadores deberán salir de la cancha, a excepción de quien realizará el tiro y el arquero del equipo oponente.

Existen cinco (5) criterios para determinar un tiro penal:

1) El jugador debe tener el control del puck; 2) el puck debe estar en el área de ataque; 3) el jugador en control del puck no debe tener a otro jugador frente suyo más que el arquero oponente; 4) la falta debe haber sido realizada por detrás del jugador atacante; y, 5) el jugador en control del puck debe tener una clara oportunidad de anotar (WSRB 2021: 6.1.8).

Si un jugador en el área de arquero (*crease*) de su zona defensiva se lanza sobre el puck o lo toma de este sitio, o si se lanza el *stick* u otro objeto para evitar un gol, se sancionará con un tiro penal (WSRB 2021, 6.1.8)

Si durante los dos (2) últimos minutos del segundo tiempo, o durante el *overtime* se incurre en la falta *too many players*, se impondrá un tiro penal (WSRB 2021; regla 6.4.6).

El jugador a quien se le realizó la falta debe realizar el tiro penal. En caso de desconocer a este último (ej, cuando se lanza el *stick* para evitar el gol) el capitán designará quién cobrará el tiro. (WSRB 2021, 6.1.8)

Se registrará la falta menor del jugador quien infringió la falta, sin embargo, esta no será cumplida pues en su lugar se realizó un tiro penal (WSRB 2021, regla 6.1.8 literal D)

8.10. Protesta

Toda queja sobre una penalización, no es asunto relacionado con la interpretación del reglamento, por lo que cualquier queja al respecto, será penalizada con mala conducta. Misma sanción será impuesta a cualquier Capitán, Capitán Alterno quien salga de su banquillo para protestar frente al árbitro (WSRB 2021, regla 6.4.2)

8.11. Intención de lastimar

Cualquier jugador que intente lesionar o lastimar a su oponente, al árbitro, al entrenador o asistente, será sancionado con *Match Penalty*, y el jugador para que tome su puesto en la banca de penalización, se le impondrá una penalización mayor (WSRB 2021, 6.4.10)

8.12. Penalidades más recurrentes

- a) **Carga (*Charging*)**: Correr, saltar o lanzarse (cargar) sobre un oponente (WSRB 2021, Regla 6.4.12)
- b) **Carga con *stick* (*Cross Checking*)**: Golpear o intentar golpear a un jugador con el *stick* tomado por ambas manos en posición paralela al suelo. (WSRB 2021, Regla 6.4.14)
- c) **Rodillazos o codazos (*Kneeing/elbowing*)**: utilización del codo y rodilla de tal

manera de cometer una falta. (WSRB 2021, Regla 6.4.17)

- d) **Stick alto (High Stick):** Elevar el *stick* sobre el hombro. Si de esta acción resulta una lesión, se penalizará con una Penalización Mayor más un *Game Misconduct* (WSRB 2021, regla 6.4.21)
- e) **Holding:** sostener a un oponente con las manos, piernas, pies o el *stick*. (WSRB 2021, regla 6.4.22)
- f) **Enganchar (Hooking):** enganchar con el *blade* de su *stick* al contrincante para impedirle avanzar (WSRB 2021, regla 6.2.23)
- g) **Interferencia (Interference):** Interferir o Impedir el avance de un contrario sin posesión del puck o que deliberadamente golpee el *stick* del oponente y éste lo pierda, o lance algún implemento el cual no permita continuar el juego (WSRB 2021, regla 6.4.24)
- h) **Manejar el puck con la mano (Handling Puck with hand):** Agarrar el puck con la mano (tomar el puck con la mano cerrada) para detener el juego; agarrar el puck con la mano desde el piso, pasar el puck con la mano a otro jugador. NOTA: Es permitido detener o golpear el puck en el aire con la mano abierta, o empujarlo a lo largo de la pista. (WSRB 2021, Regla 6.4.20)
- i) **Demorar el juego (Delaying the game):** Lanzar el puck fuera de la pista de manera deliberada. Demorar el inicio del juego luego de haber recibido la advertencia del referí. (WSRB 2021, Regla 6.4.16). El jugador que de manera deliberada contenga el puck contra la baranda sin que tenga la presión de un jugador oponente. (WSRB 2021, Regla 5.5.7). Mover el arco de manera deliberada.
- j) **Golpear con el stick (slashing):** impedir o intentar impedir el juego de un jugador golpeando con el *stick* el cuerpo o *stick* de oponente (WSRB 2021, Regla 6.4.30)
- k) **Zanadilla (Tripping):** colocar el *stick*, rodilla, pie, brazo, mano o codo de tal manera que ocasione el tropiezo o caída de su oponente. (WSRB 2021, Regla 6.4.33)
- l) **Violencia innecesaria (Roughing):** Uso de dureza o violencia excesiva e innecesaria para obtener la posición del puck. Apartar a un jugador o encontrárselo de frente mientras intenta jugar el puck es permitido (WSRB 2021, Regla 6.4.34)
- m) **Pelea (Fighting):** Lanzar golpes con puño cerrado a otro jugador haga contacto o no. Se impondrá una sanción mayor más una penalización por mala conducta. Se impondrá una penalización menor al jugador, que habiendo sido golpeado, se desquite con un golpe o intente golpear. De cualquier modo, el referí tiene plenas facultades para imponer una doble penalización menor o una penalización mayor si el jugador continúa el altercado. (WSRB 2021, regla 6.4.19)

NOTA: El árbitro tiene una amplia libertad para poder imponer penalizaciones bajo esta Regla, (penalidad menor, mayor, mala conducta, por el partido entero) según el



grado de responsabilidad sobre el inicio de la pelea, la incitación para la continuación de la misma y sus consecuencias.

- n) **Stick roto:** Un jugador o el portero con un *stick* roto, deberá arrojarlo de inmediato, pero podrá seguir jugando. En caso de incumplir esta regla, le será interpuesta una sanción de falta menor. (WSRB 2021, Regla 6.4.11)
- o) **Lanzarse encima del puck (*Falling on the puck*):** Una sanción menor será impuesta al jugador/a, distinto/a al portero/a, que se lance deliberadamente encima del puck para contenerlo con su cuerpo (WSRB 2021, Regla 6.4.18)

Párrafo Final:

Cualquier otro tipo de regla técnica no incluida en este reglamento interno, o la necesidad de profundizar sobre la interpretación de alguna inmersa en este documento, se deberá recurrir al Reglamento WORLD SKATE INLINE HOCKEY RULE BOOK 2021 (<http://www.worldskate.org/inline-hockey/about/regulations.html>)

9. Cambios al calendario de juego

Las fechas, sedes y torneos podrían cambiar de acuerdo a la planificación de la organización, lo cual se notificará con la anticipación debida, siempre cumpliendo al menos con el número de torneos que se describen en este reglamento.

LIGA ECUATORIANA DE HOCKEY EN LINEA