



BASES TÉCNICAS

Liga Nacional Deportiva de Hockey en Línea Chile



OCTUBRE DE 2024

HOCKEY EN LÍNEA CHILE 2024



CONTENIDOS

1.	Generalidades	4
1.1.	Disposiciones generales	4
1.2.	Ámbito de aplicación	4
1.3.	Sistema de competición	4
1.4.	Categorías	5
1.4.1.	Senior Varones	5
1.4.2.	Senior Damas	5
1.4.3.	Junior mixto.....	5
1.4.4.	Infantil mixto	5
1.4.5.	Mini mixto	5
1.5.	Sistema de puntuación.....	5
1.5.1.	Puntos por partido	5
1.5.2.	Desempate en la clasificación final de la liga	6
1.5.2.1.	Desempate entre dos equipos.....	6
1.5.2.2.	Desempate entre tres o más equipos	6
1.6.	Normas generales del juego	7
1.6.1.	Duración de los encuentros.....	7
1.6.1.1.	Senior Varones.....	7
1.6.1.2.	Senior Damas.....	7
1.6.1.3.	Junior mixto	7
1.6.1.4.	Infantil mixto	8
1.6.1.5.	Mini mixto	8



1.6.2.	Tiempos muertos	8
1.6.3.	Partidos empatados.....	8
1.6.3.1.	Procedimiento para la prórroga	9
1.6.3.2.	Penales.....	10
1.7.	Instalaciones.....	10
1.8.	Horario de los partidos	10
2.	Equipos y Oficiales del juego.....	11
2.1.	Afiliación.....	11
2.1.1.	Inscripción y costo de participación	11
2.2.	Alineación de los jugadores por partido	11
2.3.	Equipo técnico	12
2.4.	Capitán del equipo y capitanes alternativos	12
2.5.	Equipamiento de los jugadores.....	12
2.5.1.	Uniformes.....	12
2.5.2.	Asignación y colores de los uniformes.....	13
2.6.	Árbitros.....	13
2.6.1.	Pago de arbitrajes y jueces de mesa	15
2.7.	Jueces de mesa	15
2.7.1.	Pago jueces de mesa	16
2.8.	Comité de disciplina	16
2.9.	Comité técnico deportivo.....	16
3.	Reglas del juego	17
4.	Penalizaciones.....	17



4.1.	Inasistencia justificada	17
4.2.	Inasistencia injustificada	17
4.3.	Penalidades durante un partido	18
4.3.1.	Penalidades Menores	18
4.3.2.	Penalidades Mayores	18
4.3.3.	Penalidades por Mala Conducta	18
4.3.4.	Expulsión del Partido	18
4.4.	Otras penalidades	19
4.4.1.	Sanciones Administrativas.....	19
4.4.2.	Sanciones por Conducta Antideportiva.....	19
4.4.3.	Penalidades por Dopaje	19
4.4.4.	Penalidades por Incumplimiento de Horarios	19
4.5.	Comunicación de sanciones	19
5.	Documentos complementarios	21



1. GENERALIDADES

1.1. DISPOSICIONES GENERALES

Estas bases técnicas establecen las normas y reglamentos para la organización y desarrollo de la Liga Nacional Deportiva de Hockey en Línea, en adelante la Liga. Son de cumplimiento obligatorio para todos los equipos y jugadores inscritos en la liga.

Excepto por las indicaciones dadas en este documento, otras reglas son consideradas del reglamento oficial de hockey en línea de la World Skate Games (WSG, en su versión del año 2021, en inglés).

Cualquier decisión o excepción a las indicaciones de este documento serán revisadas y aprobadas por el Directorio de la Liga y los presidentes de cada club asociados a la Liga, quienes en su conjunto de aquí en adelante serán mencionados como “Comité organizador de la Liga”.

1.2. ÁMBITO DE APLICACIÓN

Estas bases técnicas se aplican a todos los partidos y eventos organizados bajo la liga nacional deportiva de hockey en línea de Chile, incluyendo torneos y competiciones amistosas.

Será aplicado de manera igualitaria a todas las personas, ya sean deportistas, entrenadores, técnicos auxiliares, o cualquier parte del staff que esté en algún club que pertenezca a la Federación Deportiva Chilena de Patinaje y que esté participando en algún partido y/o competición de la Liga.

1.3. SISTEMA DE COMPETICIÓN

La Liga se desarrollará bajo un sistema de todos contra todos o Round-Robin, el que podrá ser seguido de una fase eliminatoria (o play-off) según la cantidad de equipos participantes. Cada equipo jugará contra todos los demás equipos al menos una vez durante la temporada regular, y en caso de que no haya fase eliminatoria, el campeón será el que haya obtenido la mayor cantidad de puntos acumulados al completar todas las fechas de la Liga. En caso de empate entre dos o más equipos al terminar la fase regular, el desempate será según lo indicado en la sección 1.5.2 de este documento.

La Liga tendrá un mínimo de 4 fechas por temporada, las que serán disputadas en canchas ubicadas en diferentes regiones del país, las que serán decididas en



conjunto por el Comité organizador de la Liga. Lo anterior para dar uso a las pistas que se encuentran en diferentes partes del país.

1.4. CATEGORÍAS

La Liga se dividirá por categorías, para lo cual será necesaria la inscripción de al menos tres equipos por cada categoría. Las categorías por considerar serán las siguientes:

1.4.1. SENIOR VARONES

Mínima edad de 15 años al 1 de enero del año de la competición.

1.4.2. SENIOR DAMAS

Mínima edad de 15 años al 1 de enero del año de la competición.

1.4.3. JUNIOR MIXTO

Edad mínima: Jugadores que tengan 14 años al 1 de enero del año de la competición.

Edad máxima: Jugadores que sean menores de 19 años al 31 de diciembre del año de la competición.

1.4.4. INFANTIL MIXTO

Jugadores que tengan 13 años o menos al 1 de enero del año de la competición.

1.4.5. MINI MIXTO

Jugadores que tengan 10 años o menos al 1 de enero del año de la competición.

1.5. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

La puntuación que obtendrá cada equipo al finalizar un partido será la siguiente:

1.5.1. PUNTOS POR PARTIDO

- Tres (3) puntos para el equipo que gana en tiempo regular.
- Dos (2) puntos para el equipo que gane en tiempo extra o tiros de penal.
- Un (1) punto para el equipo que pierde en tiempo extra o tiros de penal.
- Cero (0) puntos para el equipo que pierde en tiempo regular.



- Se le restarán tres (3) puntos al equipo que renuncie o no se presente a jugar el partido (sin previa justificación).

1.5.2. DESEMPATE EN LA CLASIFICACIÓN FINAL DE LA LIGA

Si al terminar la fase regular de partidos de la liga, hay algún empate en el primer lugar entre dos o más equipos participantes, el criterio de desempate será el siguiente (este criterio de desempate también es válido en caso de realizar el formato round robin en fase de grupos):

1.5.2.1. Desempate entre dos equipos

Mayor cantidad de puntos: La ubicación de los equipos será de acuerdo con la mayor cantidad de puntos acumulados en la fase regular (todos contra todos). Si después de la suma de puntos acumulados, se determina que dos equipos poseen la misma cantidad de puntos, la posición del equipo se determina de la siguiente manera:

Cara a cara: El vencedor de la competencia se determinará según los siguientes criterios:

1. Mayor cantidad de victorias en los partidos disputados cara a cara entre los equipos empatados.
2. Mejor diferencia parcial de goles entre los partidos disputados cara a cara entre los equipos empatados.
3. Mejor diferencia total de goles considerando todos los partidos disputados durante el round robin (todos contra todos) de los equipos empatados.
4. Menor número total de goles en contra en los partidos cara a cara entre los equipos empatados.
5. Mayor número de goles convertidos en los partidos cara a cara entre los equipos empatados.

1.5.2.2. Desempate entre tres o más equipos

Mayor cantidad de puntos: La ubicación de los equipos será de acuerdo con la mayor cantidad de puntos acumulados en la fase regular (todos contra todos). Si después de la suma de puntos acumulados, se determina que tres o más equipos poseen la misma cantidad de puntos, la posición de cada equipo se determina de la siguiente manera:

Cara a cara: El vencedor de la competencia se determinará según los siguientes criterios:



1. Mayor cantidad de victorias en los partidos disputados cara a cara entre todos los equipos empatados.
2. Mejor diferencia parcial de goles entre los partidos disputados cara a cara entre los equipos empatados.
3. Mejor diferencia total de goles considerando todos los partidos disputados durante el round robin (todos contra todos) de los equipos empatados.
4. Menor número total de goles en contra en los partidos cara a cara entre todos los equipos empatados.
5. Mayor número de goles convertidos en los partidos cara a cara entre todos los equipos empatados.

Cuando algún equipo es eliminado del desempate según los criterios enumerados anteriormente, los equipos restantes (que pueden ser 3 o más) comenzarán el desempate nuevamente desde el punto 1 contando la mayor cantidad de victorias.

1.6. NORMAS GENERALES DEL JUEGO

Las normas del juego se basarán en el reglamento de hockey en línea indicado en la sección 1.1 de este documento, adaptado a las especificidades de la Liga de acuerdo con los criterios que se indican en este documento y en particular a lo que se indican a continuación:

1.6.1. DURACIÓN DE LOS ENCUNTROS

La duración de cada partido será de acuerdo con cada una de las categorías y según lo especificado a continuación:

1.6.1.1. Senior Varones

2 tiempos de 20 minutos de juego corrido con 5 minutos de calentamiento y 3 minutos de descanso entre cada tiempo.

1.6.1.2. Senior Damas

2 tiempos de 20 minutos de juego corrido con 5 minutos de calentamiento y 3 minutos de descanso entre cada tiempo.

1.6.1.3. Junior mixto

2 tiempos de 18 minutos de juego corrido con 5 minutos de calentamiento y 3 minutos de descanso entre cada tiempo.



1.6.1.4. Infantil mixto

2 tiempos de 15 minutos de juego corrido con 3 minutos de calentamiento y 3 minutos de descanso entre cada tiempo.

1.6.1.5. Mini mixto

2 tiempos de 12 minutos de juego corrido con 3 minutos de calentamiento y 3 minutos de descanso entre cada tiempo.

1.6.1.6. Tiempo detenido

Para todas las categorías, cada periodo tendrá una duración según lo especificado en las secciones anteriores, pero con los últimos dos minutos a tiempo detenido en el segundo periodo. Lo anterior, será solo válido cuando la diferencia en el marcador es por 3 goles o menos, en caso contrario será tiempo corrido.

1.6.2. TIEMPOS MUERTOS

Un Tiempo Muerto solo puede ser solicitado por el capitán o capitán alternativo en una parada de juego. El juego entonces se reanuda con un saque neutral.

El árbitro concederá Tiempo Muerto durante una parada de juego en cualquier momento hasta que lance el puck en el punto de saque neutral.

El árbitro avisará al cronometrador del Tiempo Muerto solicitado y el cronometrador avisará al árbitro cuando el tiempo haya expirado.

Un Tiempo Muerto de un minuto será permitido para cada equipo en cada periodo. Un Tiempo Muerto puede ser señalado por el árbitro en cualquier parada de juego.

Ambos equipos pueden pedir su Tiempo Muerto en la misma parada de tiempo. Sin embargo, una vez que un equipo ha pedido Tiempo Muerto, el otro equipo debe solicitar su Tiempo Muerto antes de que los 60 segundos terminen.

Durante un Tiempo Muerto, todos los jugadores incluidos los porteros pueden ir a su banquillo de jugadores excepto los jugadores penalizados.

No se permitirá un Tiempo Muerto durante la prórroga.

1.6.3. PARTIDOS EMPATADOS

Si un partido termina en empate al final del tiempo regular, se procederá de la siguiente manera:



1.6.3.1. Procedimiento para la prórroga

Se reiniciará el juego del lado que terminaron los equipos en el segundo periodo.

Para el tiempo extra, cada equipo tendrá en cancha tres (3) jugadores y un (1) arquero.

Se jugará un tiempo extra de 5 minutos (10 minutos en partidos de play-off) o hasta que algún equipo marque un gol (muerte súbita). Si al terminar el tiempo de prórroga no se ha marcado algún gol, se realizará el desempate mediante lanzamiento de penales.

La prórroga se considera parte del juego, por lo que todas las penalizaciones que aún no hayan finalizado siguen estando vigentes. En estos casos en que haya penalizaciones vigentes o durante el tiempo extra, se resolverá de acuerdo con lo mencionado a continuación:

- Situación de inferioridad de un (1) jugador al terminar el tiempo regular: La prórroga empieza “3 contra 2”.
- **Situación de inferioridad de dos (2) jugadores: la prórroga empieza con “4 contra 2”:** En este caso, en la primera parada de juego en la que la situación en pista sea de “4 contra 3” o “4 contra 4”, el número de jugadores se cambiará respectivamente a “3 contra 2” o “3 contra 3”.
- Si el tiempo regular de partido finaliza con ambos equipos en inferioridad numérica (ej. “3 contra 3” o “2 contra 2”): La prórroga se regulará de la siguiente manera:
 - La prórroga empezará con el mismo número de jugadores que había al finalizar el tiempo regular.
 - Si después de cumplir sus penalizaciones los jugadores regresan a la pista provocando una situación de “4 contra 3” o “4 contra 4”, tras la primera parada de juego, el número de jugadores cambiará respectivamente a “3 contra 2” o “3 contra 3”.
- **Si durante la prórroga se produce una situación de inferioridad de dos (2) jugadores**, el equipo en inferioridad deberá jugar con DOS (2) jugadores, mientras que el equipo contrario podrá incorporar un CUARTO jugador (4 contra 2). Al finalizar el tiempo de penalización, se restablecerá la situación de juego que se indica en el punto 1 con la situación de inferioridad de dos jugadores (“3 contra 2” ó “3 contra 3”).
- Durante la prórroga las penalizaciones coincidentes no cambian el número de jugadores en pista.



1.6.3.2. Penales

En caso de que se requiera resolver un empate mediante penales, se seguirán los siguientes criterios:

- Los penales serán ejecutados por tres jugadores diferentes de cada equipo de forma alternada siguiendo el procedimiento utilizado para los penales.
- Los capitanes comunicarán a los árbitros los jugadores que han sido elegidos para ejecutar los penales. El árbitro deberá comunicar a la Mesa de Control la lista de jugadores elegidos antes de comenzar los penales.
- Los capitanes sortearán, de manera aleatoria, qué equipo comenzará la secuencia alternada de penales. Cada portero defenderá su propia portería y no se usará una portería común.
- El máximo número de goles conseguidos en los tres tiros determinará el ganador de los penales.
- Si después de los tres lanzamientos por cada equipo, el empate continúa, se realizarán tiros adicionales a muerte súbita permitiendo a ambos equipos el mismo número de intentos. Cualquier jugador podrá lanzar los penales incluso si ha participado anteriormente en el lanzamiento de los tres penales. Para iniciar la tanda de penales a muerte súbita se alternará el orden de inicio, siendo el equipo que recibió el primer penal en la primera tanda el que comenzará la secuencia alternada de penales a muerte súbita.
- El partido terminará en cuanto se determine un ganador en los lanzamientos a muerte súbita.

1.7. INSTALACIONES

Los partidos se llevarán a cabo en pistas de hockey en línea homologadas por la Liga, con las dimensiones y equipamiento necesarios para la práctica segura y justa del deporte, las que serán anunciadas con anticipación a los respectivos clubes que participen en la Liga.

1.8. HORARIO DE LOS PARTIDOS

Todos los horarios de juego serán enviados por el Comité organizador de la liga con anticipación para que todos los equipos tomen sus previsiones y puedan estar a tiempo en los horarios respectivos.

Solo se esperará 5 minutos adicionales al calentamiento para completar el equipo, en caso de no llegar uno de los equipos en este transcurso los árbitros deberán dar el partido ganado por W.O. (Resultado 5-0).



2. EQUIPOS Y OFICIALES DEL JUEGO

2.1. AFILIACIÓN

Todos los equipos deberán estar afiliados a la liga y cumplir con los requisitos de inscripción, incluyendo el pago de la cuota correspondiente.

Todos los jugadores participantes deberán estar correctamente federados a los equipos a los cuales participan en la competencia, así como también, cada equipo deberá estar correctamente afiliado a la Federación Deportiva Chilena de Patinaje para poder participar de la liga.

2.1.1. INSCRIPCIÓN Y COSTO DE PARTICIPACIÓN

- Cada club deberá pagar un monto de inscripción una única vez para participar en la Liga, cuyo valor estará especificado en el Anexo Bases Técnicas de la Liga correspondiente al año de la competición.
- En cada temporada de liga, cada jugador deberá pagar un monto de inscripción de acuerdo con la o las categorías en las que participe. Lo anterior le da derecho a jugar en todos los partidos de la Liga y categoría correspondiente. El valor a pagar por la inscripción de cada jugador, estará especificado en el Anexo Bases Técnicas de la Liga correspondiente al año de la competición.
- El requisito para que un club y sus jugadores puedan participar en la liga, es que deben estar afiliados a la Federación Deportiva Chilena de Patinaje y haber pagado los respectivos costos de inscripción en los plazos establecidos por el Comité organizador de la liga.
- Cada equipo deberá inscribir un mínimo de seis (6) jugadores y un (1) arquero para participar en la liga en cada categoría según corresponda. No existe un número máximo de jugadores a inscribir en la plantilla de cada club en la liga, pero sí queda restringido el número máximo a presentar en cada partido según el numeral 2.2 de este documento.
- Una vez enviada la nómina de jugadores de cada categoría, no está permitido el cambio o añadir jugadores a la nómina ya registrada para la Liga.

Para más información sobre el proceso de inscripción, escribir al correo electrónico: ligahockey.linea@gmail.com

2.2. ALINEACIÓN DE LOS JUGADORES POR PARTIDO

- Cada equipo podrá alinear un mínimo de seis (6) jugadores de pista y un (1) arquero por partido; y un máximo de catorce (14) jugadores de pista y dos



(2) porteros por partido. La alineación inicial deberá ser entregada al anotador oficial antes del inicio del encuentro.

- Una vez comenzado el partido, no están permitidas las sustituciones o añadir jugadores a la nómina ya registrada para el partido.

2.3. EQUIPO TÉCNICO

Todos los equipos que están federados y que participen en la liga, deben de contar con un entrenador que debe estar debidamente identificado y anotado en la plantilla, así como sus asistentes.

2.4. CAPITÁN DEL EQUIPO Y CAPITANES ALTERNATIVOS

- Cada equipo designará un capitán.
- Cada equipo debe tener un capitán en el campo de juego en todo momento. Si el capitán no está permanente en la pista, los capitanes alternativos (no más de tres) gozarán de los privilegios del capitán.
- Ningún portero tendrá derecho a ejercer las funciones de capitán o capitán alternativo en la pista.
- Solo el capitán o capitán alternativo en la pista en el momento de la detención del juego (pero no ambos) tendrán el privilegio de hablar con el árbitro sobre cualquier punto relativo a la interpretación de las reglas.
- Estos puntos serán aplicados en todas las categorías sin distinción.

2.5. EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Todos los equipos deberán cumplir con las protecciones para desempeñar el deporte de hockey in-line, tal y como lo marca el reglamento oficial de hockey en línea de la World Skate Games en su página 16 y terminando en la página 18.

Si alguno de los jugadores de cualquier categoría no cumple con estos requisitos no podría ingresar al juego, hasta que esté en orden su equipamiento.

2.5.1. UNIFORMES

- Todos los jugadores que participan en torneos estarán debidamente uniformados y tendrán dos camisetas de diferentes colores.
- Los uniformes requerirán camisetas de manga larga y pantalones largos idénticos. La camiseta del portero será del mismo color y el diseño de los demás miembros del equipo.
- Cada jugador y portero inscrito en la alineación de cada equipo deberá llevar un número de identificación individual en la parte posterior de al menos 20 a 25 cm de alto. en la parte posterior de la camiseta. La secuencia de



numeración debe ser de 1 a 99. No podrá haber un número con un "0" delante. (ej. 2 y no 02).

- Los uniformes de los equipos deberán tener un número en la parte posterior de la camiseta, en las mangas y en la parte delantera derecha del pecho. El tamaño del número de delante de la camiseta será de 8 cm de altura y 4 cm de ancho (obligatorio desde el 1/01/2021).
- No se permite que haya dos miembros del mismo equipo con el mismo número. Los números de jugador individual no podrán ser modificados o sustituidos después del registro preliminar del equipo, salvo la aprobación por escrito del Comité organizador de la liga.
- Un equipo tendrá un capitán y tres capitanes suplentes que deberán tener una pequeña "C" o "A" en el hombro izquierdo de su camiseta.
- A los jugadores se les permite usar cinta adhesiva en los pantalones de juego y camiseta, pero deben usar cinta adhesiva transparente.

2.5.2. ASIGNACIÓN Y COLORES DE LOS UNIFORMES

Será responsabilidad del equipo local cambiar sus camisetas si hay conflicto en los colores de los equipos que están compitiendo. La decisión en este asunto se dejará en manos de los árbitros a cargo del partido. El equipo local debe llevar una camiseta de color predominantemente clara.

Todo el uniforme del equipo: "Camiseta y Pantalones" debe coincidir en estilo y color para cada jugador.

Todos estos puntos vienen descritos el reglamento oficial In-line Hockey de la World Skate Games en su página 18 y será aplicable para estas bases de competición.

2.6. ÁRBITROS

- Todos los partidos serán arbitrados por dos árbitros designados por el Comité organizador de la liga.
- Si un árbitro no puede asistir al partido el Comité organizador de la liga designará otro árbitro.
- Un Árbitro será nombrado por el Comité organizador de la liga como el Árbitro Principal.
- Los árbitros tienen funciones similares, pero en caso de controversia la decisión final estará a cargo del Árbitro Principal.
- El Árbitro Principal tendrá plena autoridad y decisión final en todas las situaciones de controversia. La decisión del Árbitro Principal será final sobre todas las cuestiones de hecho y no estarán sujetas a apelación.



- El Árbitro Principal tendrá la decisión final sobre todos los goles, disputados o no, y podrá consultar con los demás árbitros y jueces de gol (en caso de que haya) antes de dar una decisión final.
- Los árbitros son los representantes oficiales del Comité organizador de la liga. Ellos tendrán el control total de los jugadores tanto dentro como fuera de la pista. Los oficiales de mesa, los oficiales relacionados con los clubes que compiten y los árbitros serán respaldados al límite en todas las circunstancias legítimas.
- Todos los árbitros deberán usar pantalón negro, una camisa de árbitro aprobada y estarán equipados según lo aprobado por el Comité organizador de la liga.
- Los árbitros encargados del partido no tendrán ninguna afiliación con ningún equipo del partido en curso.
- Todos los árbitros y otros oficiales del juego deben ser tratados con cortesía en todo momento durante los partidos por todos los jugadores y delegados de todos los equipos. Reglas de Juego Hockey Línea (versión 2021)
Cualquier infracción de esta regla será enviada al Comité organizador de la Liga que puede evaluar estas sanciones como una infracción.
- Los árbitros llamarán a los equipos a la pista a la hora señalada para el inicio del partido, en el segundo período y en cualquier período de tiempo extra.
- Los árbitros deben revisar el equipo usado por cualquier jugador cuando así se lo solicite el entrenador de cualquier equipo. Esta solicitud debe ser hecha a través del capitán o capitán alternativo.
- Los árbitros deben evaluar todas las sanciones según lo prescrito por las normas.
- Los árbitros deberán informar al anotador oficial las posibles sanciones, incluyendo la infracción, y la duración de la penalización. El árbitro debe informar también el número del jugador al que se le atribuye la anotación de un gol y que ha de ser acreditado con la asistencia cuando corresponda.
- Los árbitros deben permanecer en la pista al final de cada período y de cualquier período de tiempo extra, hasta que los jugadores hayan abandonado sus banquillos y se hayan dirigido a su vestuario.
- Después de cada partido, los árbitros deberán verificar y firmar el acta oficial de partido, asegurarse que los dos capitanes la firmen y devolverla al anotador oficial de mesa.
- Los árbitros tienen la obligación de informar sobre el acta oficial del partido de todas las Exclusiones del juego, Malas Conductas en el Juego, Violencia Innecesaria, y Penalizaciones de Partido, así como los retrasos inusuales en el partido. Deben informar de inmediato después de la finalización del partido en que participan dando detalles completos al Comité organizador de la liga. Tales informes deben ser confidenciales.



2.6.1. PAGO DE ARBITRAJES Y JUECES DE MESA

El costo del arbitraje y jueces de mesa serán cubiertos por la Liga, a menos que se indique lo contrario en las disposiciones específicas de la competición. El pago se realizará de acuerdo con los siguientes montos:

- Juegos de categorías menores (Mini, Infantil): \$6,000 CLP por partido.
- Juegos de categorías menores (Junior): \$7,000 CLP por partido.
- Juegos de categorías mayores (Senior Femenino): \$8,000 CLP por partido.
- Juegos categorías mayores (Senior Masculino): \$10,000 CLP por partido.
- Finales (todas las categorías): \$15,000 CLP por partido.

2.7. JUECES DE MESA

Los jueces de mesa tendrán las siguientes obligaciones:

- Previo al inicio del juego, obtener del delegado o entrenador de cada equipo la alineación completa, verificada y firmada por el oficial del equipo a cargo. Los Capitanes/Capitanes alternativos de cada equipo estarán debidamente señalados en el acta oficial del partido.
- Presentar la alineación completa de los equipos que compiten al árbitro antes del comienzo del partido y avisar al árbitro de cualquier circunstancia que el oficial crea que no cumple con las normas.
- Registrar correctamente en el acta del partido el registro correcto de los goles marcados, y a que quien se le concede las asistencias, si las hay.
- Cuando se utilice un sistema de megafonía, anunciar o ir anunciado inmediatamente después de cada gol el nombre del jugador que marcó el gol y el nombre de cada jugador que realizó la asistencia.
- Registrar las paradas de cada portero según sea informado por el juez de gol si lo hay. Si no hay jueces de gol, entonces es responsabilidad del anotador registrarlas.
- Mantener un registro correcto de todas las sanciones impuestas indicando los nombres y números de los jugadores sancionados, la duración de cada sanción, la infracción y el tiempo de la penalización que se asignó.
- Avisar al árbitro cuando el mismo jugador ha recibido una segunda o tercera sanción o una segunda sanción de Mala Conducta en el mismo partido.
- Al terminar de cada partido, firmar el acta oficial de partido y verificar que los árbitros y cada capitán también hayan firmado dicha acta. Este oficial de mesa deberá entonces remitir acta del partido al miembro del Comité organizador de la liga designado



2.7.1. PAGO JUECES DE MESA

El costo de jueces de mesa serán cubiertos por la Liga, a menos que se indique lo contrario en las disposiciones específicas de la competición. El pago se realizará de acuerdo con los siguientes montos:

- Jueces de mesa: \$3,000.00 CLP por partido.

2.8. COMITÉ DE DISCIPLINA

El Comité de Disciplina será el órgano encargado de gestionar y resolver las cuestiones disciplinarias que surjan durante la Liga. Este comité estará presidido por el representante del Directorio de la liga, un delegado definido el Directorio de la liga para cada fecha e integrado por los delegados de los clubes participantes, y actuarán en casos que sean requeridos, principalmente para resolver penalidades y/o sanciones asociadas a la sección 4.4 de este documento.

Para lo mencionado anteriormente, el Comité de Disciplina tendrá las siguientes funciones:

- ✓ Revisión y resolución de reclamaciones que en materia disciplinaria formulen los equipos participantes
- ✓ Adopción de medidas disciplinarias derivadas de incidentes informados por los árbitros y jueces de mesa en las actas de los partidos. En este caso, se deberá informar de manera inmediata al Comité organizador de la Liga sobre todo lo adoptado y las decisiones tomadas en este proceso.
- ✓ Las resoluciones serán tomadas por los delegados de los clubes participantes. En caso de empate para la adopción de alguna decisión, será el delegado asignado por el Directorio de la Liga quien defina, o en su defecto, el representante del Directorio de la Liga.

Los clubes deberán informar a la organización de la Liga los datos de contacto de sus delegados, quienes deberán acudir obligatoriamente a las reuniones a las que fueran convocados.

2.9. COMITÉ TÉCNICO DEPORTIVO

Para el desarrollo de la Liga, se constituirá un Comité Técnico Deportivo presidido por el representante de la organización de la Liga, un delegado definido por la organización de la Liga para cada fecha e integrado por los delegados de los clubes participantes, correspondiéndole las siguientes funciones:

- ✓ Revisión y resolución de reclamaciones que en materia deportiva formulen los equipos participantes



- ✓ Generar y aprobar, en conjunto con el Comité organizador de la liga, el mecanismo de Ranking para los deportistas según las estadísticas registradas durante la Liga en sus correspondientes categorías.
- ✓ Las resoluciones serán tomadas por los delegados de los clubes participantes. En caso de empate para la adopción de alguna decisión, será el delegado asignado por el Directorio de la Liga quien defina, o en su defecto, el representante del Directorio de la Liga.

Los clubes deberán informar a la organización de la Liga los datos de contacto de sus delegados, quienes deberán acudir obligatoriamente a las reuniones a las que fueran convocados.

3. REGLAS DEL JUEGO

Las reglas del juego se basarán en el reglamento internacional de hockey en línea especificado en la sección 1.1 de este documento, adaptado a las especificidades y necesidades de la liga de acuerdo con todas las modificaciones indicadas en este documento. Estas reglas incluirán, pero no se limitarán a, normas sobre el inicio del juego, fuera de juego, faltas y penalidades.

4. PENALIDADES

4.1. INASISTENCIA JUSTIFICADA

Para que un equipo pueda tener una inasistencia justificada deberá de avisar con 30 días de anticipación al comité organizador.

El club que no pueda asistir deberá enviar un correo exponiendo el caso por el cual no se puede presentar a la fecha del campeonato y el Comité organizador de la Liga revisará su caso, si el equipo no envía este correo o no presenta algún aviso al Comité organizador de la Liga, se tomará como una inasistencia injustificada.

Todas las inasistencias justificadas y que sean evaluados por el comité organizador y aprobadas no tendrán ninguna sanción económica, pero sí se perderán todos los partidos de esa fecha por default con un Marcador de 5-0 en cada caso.

4.2. INASISTENCIA INJUSTIFICADA

Todos los equipos que tengan una inasistencia injustificada perderán todos sus partidos que tenían en la fecha de la liga por default con un resultado de 7-0 en cada partido.



Tendrán una sanción económica de \$300,000 CLP y será depositado a la cuenta de la Liga Nacional Deportiva de hockey en línea.

4.3. PENALIDADES DURANTE UN PARTIDO

Durante los partidos, los árbitros tienen la autoridad para imponer las siguientes penalidades en caso de infracciones (todas las infracciones están detalladas en el reglamento indicado en la sección 1.1 de este documento):

4.3.1. PENALIDADES MENORES

- **Duración:** 2 minutos.
- **Infracciones:** Faltas menores como obstrucción, uso indebido del stick, agarrones, etc.
- **Procedimiento:** El jugador infractor deberá salir del campo de juego y su equipo jugará en desventaja numérica durante el tiempo de la penalidad.

4.3.2. PENALIDADES MAYORES

- **Duración:** 5 minutos.
- **Infracciones:** Faltas graves como agresiones físicas, juego peligroso, etc.
- **Procedimiento:** El jugador infractor deberá salir del campo de juego y su equipo jugará en desventaja numérica durante el tiempo de la penalidad. Además, se podrá revisar la acción para posibles sanciones adicionales.

4.3.3. PENALIDADES POR MALA CONDUCTA

- **Duración:** 10 minutos.
- **Infracciones:** Conducta antideportiva, insultos a los árbitros, etc.
- **Procedimiento:** El jugador infractor deberá salir del campo de juego por el tiempo de la penalidad, pero su equipo no jugará en desventaja numérica.

4.3.4. EXPULSIÓN DEL PARTIDO

- **Infracciones:** Conductas extremadamente graves, reincidencia en faltas graves, agresiones severas.
- **Procedimiento:** El jugador será expulsado del partido y no podrá ser reemplazado, dejando a su equipo en desventaja numérica durante el resto del encuentro.



4.4. OTRAS PENALIDADES

Además de las penalidades durante el partido, el Comité organizador de la liga y/o el Comité de Disciplina según corresponda, podrán imponer sanciones adicionales por conductas inapropiadas o infracciones a las normas generales.

4.4.1. SANCIONES ADMINISTRATIVAS

- **Motivo:** Infracciones administrativas como el incumplimiento de requisitos de inscripción, alineación indebida, etc.
- **Procedimiento:** Multas económicas, reducción de puntos en la clasificación, suspensión de partidos u otras sanciones según sea el caso.

4.4.2. SANCIONES POR CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

- **Motivo:** Conducta antideportiva fuera del ámbito del partido, incluyendo actos de violencia, racismo, discriminación, etc.
- **Procedimiento:** Suspensión de jugadores, descalificación de equipos, multas económicas.

4.4.3. PENALIDADES POR DOPAJE

- **Motivo:** Uso de sustancias prohibidas para mejorar el rendimiento.
- **Procedimiento:** Suspensión inmediata del jugador, investigación y posibles sanciones adicionales según la gravedad del caso, incluyendo la descalificación del equipo si se demuestra complicidad.

4.4.4. PENALIDADES POR INCUMPLIMIENTO DE HORARIOS

- **Motivo:** Retraso injustificado en la llegada a los partidos.
- **Procedimiento:** Multas económicas, advertencias, y en caso de reincidencia, deducción de puntos en la clasificación.

4.5. COMUNICACIÓN DE SANCIONES

Una vez que el Comité de Disciplina haya tomado una decisión sobre una sanción, esta será comunicada de la siguiente forma:

- **Notificación verbal:** El dirigente o entrenador del equipo afectado será notificado verbalmente de la sanción por un miembro del comité inmediatamente después de que se tome la decisión.
- **Notificación escrita:** Dentro de las 24 horas siguientes, la sanción será notificada por escrito al dirigente o entrenador del equipo y al Club, donde se



incluirá detalles sobre la naturaleza de la infracción, la sanción impuesta y la duración de esta.

Todas las notificaciones por escrito se entregarán de manera oficial y se registrarán para mantener un historial de las sanciones impuestas.



5. DOCUMENTOS COMPLEMENTARIOS

Como complemento a estas Bases Técnicas, se considerarán los siguientes, los que tienen como objetivo aclarar y/o detallar criterios que serán aplicados durante el desarrollo de la liga, así como también se incluyen los formatos correspondientes para registro de jugadores, registro oficial de partidos disputados, entre otros.

- Planilla de registro de jugadores por categoría para la Liga
- Planilla de registro de partidos de la Liga
- Declaración jurada para tutores de jugadores menores de edad
- Anexo de las Bases Técnicas
- Manual de Jueces de mesa