

## **CAPITULO V**

### DISPOSICIONES ESPECÍFICAS ADICIONALES PARA LA MODALIDAD DE HOCKEY SP

#### **ART. 1. EL JUEGO DEL HOCKEY SOBRE PATINES.**

El juego del Hockey sobre Patines se practica sobre una pista rectangular, de superficie plana y lisa, disputándose entre dos equipos de 5 (cinco) jugadores cada uno – uno de ellos el portero – que calzan patines con ruedas que están colocadas paralelamente a lo largo de dos ejes transversales y que usan un palo o “stick” para golpear la bola. Cada equipo empieza ocupando una de las mitades de la pista que le toque por sorteo, cambiando de posición después del descanso, y cada jugador intenta – sólo con la ayuda del palo o “stick” – introducir la bola en la portería del equipo contrario, o sea, marcar un gol. Los partidos se realizan en pistas cubiertas o al aire libre, con diferentes condiciones meteorológicas, de día o de noche, con luz natural o con luz artificial. Uno o dos Árbitros se encargan de hacer cumplir las Reglas de Juego, siendo ayudados en el control de los tiempos del juego por el Árbitro auxiliar oficialmente designado y que dirige la Mesa oficial de Juego, que está situada en la parte exterior de la pista de juego, en posición central y junto a la valla.

#### ART. 2- ACTIVIDADES PROMOCIONALES E INVITACIONES INTERNACIONALES.

Como actividades promocionales de la modalidad la F.C.P. podrá autorizar la participación, como invitados, a los CAMPEONATOS NACIONALES INTERLIGAS y CAMPEONATOS NACIONALES INTERCLUBES Y COPA COLOMBIA a Clubes o selecciones de países amigos.

#### ART. 3.- EVENTOS COINCIDENTES.

La Ligas y Clubes afiliados a la F.C.P. deberán abstenerse de programar eventos locales e intercambios en las fechas del Calendario Único Nacional y en el caso de que obligatoriamente deban hacerlo, no podrán programar las mismas categorías, so pena de sanción que consistirá en la imposibilidad de ser sede de evento oficial del CUN del año siguiente, en la modalidad.

#### ART. 4.- CAPACITACION

La Comisión Técnica Nacional (C.N.H.), en coordinación con la Federación Colombiana de Patinaje y las Ligas adscritas a ésta, deberán promover eventos de capacitación para deportistas, dirigentes, árbitros y técnicos en las fechas y sedes que estimen conveniente.

Las ligas deberán ofrecer conferencias de capacitación para los técnicos, deportistas, delegados o familiares de los deportistas durante el desarrollo de los diferentes eventos del Calendario Nacional

**4.1 AVAL ACADÉMICO PARA ENTRENADORES DE EQUIPOS EN PARADAS, FESTIVALES Y CAMPEONATOS NACIONALES INTERCLUBES Y/O INTERLIGAS:** Se establece que como parte del proceso académico y la capacitación de quienes tienen la responsabilidad de dirigir técnicamente los equipos de un club o una Liga en eventos nacionales, los entrenadores deben realizar dos tipos de actividades académicas para poder ser Avalados como directores técnicos de equipos en festivales, paradas o campeonatos Nacionales o en cualquier otro evento organizado y avalado por la Federación Colombiana de Patinaje.

La primera de las actividades académicas que deben realizar es participar de la Capacitación Nacional que se haga en el año o en la temporada inmediatamente anterior y que sea designada como “Evento Académico Avalatorio” en el proceso de los entrenadores nacionales. Esta capacitación podría ser institucionalizada por fecha en el Festival Nacional que se hace a mitad de año, donde además serviría como congreso o Encuentro Nacional de Entrenadores para revisar y plantear soluciones por parte de los técnicos a las diferentes propuestas e inquietudes que implican la evolución del hockey colombiano.

La segunda actividad sería la de presentar y aprobar una evaluación académica (vía e-mail), a un cuestionario organizado por un grupo designado de entrenadores que cumplirán la función de direccionar el proceso académico de

los entrenadores en Colombia. Esta evaluación se estará presentando al inicio de una temporada o del calendario de competencias según la necesidad, y se hará una sola vez al año.

#### ART. 5.- REGLAMENTACION

Los Torneos Nacionales, Internacionales, Intercambios Interclubes o Torneos zonales serán reglamentados por sus organizadores para cada evento bajo la dirección de la CNH.

Se tendrá siempre como primera instancia en el seguimiento del evento y resolución de situaciones, lo reglamentado en el Capítulo V del presente Reglamento General de Eventos de la Federación Colombiana de Patinaje, los temas no previstos en este reglamento, serán resueltos por el reglamento vigente internacional (CIRH), y si aún se presenta alguna situación que no este contemplada por las reglamentaciones anteriores, serán los miembros de la CNH los encargados de legislar y solucionar lo concerniente.

#### ART. 6.- DIRECCION DE LOS EVENTOS.

La Dirección Técnica de los eventos de Hockey Patines estará a cargo de los Delegados de la C.N.H. para el evento y de los miembros presentes quienes tomarán las decisiones a que haya lugar por mayoría. En caso que no exista acuerdo, las decisiones le corresponderán al Presidente de la C.N.H. o si no estuviese presente al Delegado de la F.C.P. En todo caso la máxima autoridad técnica es la C.N.H.

Parágrafo 1: Los miembros de la Comisión Nacional de Hockey presentes, que tengan vínculos con alguno de los equipos involucrados en alguna situación que deba definir ésta, no podrán participar en la deliberación y decisión final.

#### DEBERES DE LA LIGA SEDE DE EVENTOS DE HOCKEY S.P.

#### ART. 7.- DEBERES DE LA LIGA SEDE.

La Liga organizadora del evento deberá contar obligatoriamente con un escenario cubierto para el desarrollo del evento, el cual podrá ser utilizado durante toda la parada, campeonato o festival como sede principal o alterna en caso de lluvia, además deberá suministrar los siguientes elementos y personal para el normal desarrollo del campeonato:

- 1 Computador portátil con impresora para cada una de las canchas donde se jueguen partidos del evento.
- Fotocopiadora o posibilidad de copias rápidas para divulgación de información del evento.
- Por cada cancha de juego, se requiere marcador electrónico o televisor de mínimo 22 pulgadas con entrada de señal VGA (de computador) que sirva como tablero electrónico para el software de cronometraje. Se debe disponer de los respectivos cables de conexión, tanto eléctricos, como de datos.
- Porterías con redes apropiadas para el juego de hockey, incluyendo las cortinas reglamentarias.
- 1 Reloj en cada cancha de hockey, como control de la hora oficial de los partidos del campeonato
- Cámara de video con memoria suficiente para al menos 6 horas de filmación en cada cancha donde se juegue el campeonato. En caso que se requiera revisar videos de partidos, se requiere de disponibilidad de un televisor para conectar las imágenes de la cámara de control.
- Equipo de sonido con micrófono o sistema de megafonía para cada cancha de juego.
- 2 cronómetros manuales electrónicos de respaldo
- Campana o sirena señalizadora para cada cancha de juego
- 6 planilleros
- 200 Planillas para el control y administración de partidos
- 100 Planillas de nomina de equipos para partidos
- 1 resma de papel blanco tamaño carta
- Lapiceros, resaltador y corrector
- 2 rollos de cinta transparente
- Cuatro bolas nuevas de Hockey a disposición de los Jueces en cada una de las canchas de juego.
- Papelógrafo o tablero con marcadores para la Reunión Informativa.
- 4 escurridores o haraganes (junto a personal de apoyo logístico requerido y suficiente) por cada cancha donde se juegue en canchas a la intemperie, en especial en temporadas de invierno.

- 4 bolas reglamentarias, que se colocaran a disposición de los jueces
- Personal calificado para colaborar en la mesa de juzgamiento:
- 1 planillador por cada cancha de juego.
- 1 cronometrista por cada cancha de juego.
- 1 encargado de computación, estadística y secretariado

Deberá, igualmente, acondicionar la pista de juego a las condiciones y requisitos previstos en las reglas de juego y descritas en este reglamento contando en cada una de ellas con un responsable para su aseo y mantenimiento.

#### 7.1 SEGURIDAD.

La Liga sede para garantizar el normal desarrollo de los encuentros, **ESTÁ OBLIGADA** a solicitar la presencia de las autoridades de la Policía para garantizar la seguridad del evento, **MUY ESPECIALMENTE EN EVENTOS DE CATEGORÍAS SUB 19, SUB 20, y ABIERTA, de Varones.**

Su ausencia podrá ser suplida con vigilantes suficientes de empresas privadas de seguridad. El personal de seguridad en estos eventos no deberá ser inferior a tres en cada una de las Canchas o Escenarios donde se disputen partidos, con la garantía de permanencia en la sede hasta que todas las delegaciones, jueces y personal administrativo y de logística se hayan retirado.

La carencia de dichos elementos de seguridad podrá, en casos excepcionales, determinar la suspensión del encuentro si el árbitro estima y la C.N.H. lo acepta, que no existen garantías para el normal desarrollo del juego.

**7.2 la liga sede está en la obligación de presentar en cada escenario paramédicos desde el inicio hasta el fin de cada jornada.**

#### ART. 8.- INSCRIPCIONES.

Las Ligas o clubes deberán inscribir sus equipos mediante las respectivas planillas en la fecha que se determine para inscripción ordinaria o extraordinaria, enviándolas a los e-mail que sean determinados en la respectiva resolución del campeonato, respetando el número mínimo de participantes reglamentado y hasta un máximo de 12 deportistas por equipo. Deberán inscribirse de manera obligatoria un técnico y un delegado con carné vigente de la F.C.P. y opcional hasta completar el número de auxiliares establecido en las reglas de juego. Los auxiliares técnicos y los delgados, principales y suplentes, deben cumplir con el trámite de tener carné vigente o inscribirse a la Federación Colombiana de Patinaje para poder ejercer sus funciones durante los partidos de campeonato.

Las inscripciones a los eventos oficiales del cronograma de la Federación Colombiana de Patinaje, deberán realizarse en el formato oficial que para tal fin haya dispuesto la Comisión Nacional de Hockey, el cual deberá diligenciarse con los datos completos en Computador, y el cual contendrá:

Campeonato o parada a la que se están inscribiendo, con la sede y fechas de realización.

Nombre de la organización deportiva (Club o Liga) a la que pertenece, dirección, teléfono, fax y e-mail respectivo.

Información del equipo que contenga la Rama, Categoría, y que además especifique el nombre del equipo, en caso que la entidad a la que representa tenga mas de dos equipos participando en el campeonato o festival. También deberá informar sobre los colores de su uniforme.

Datos completos del cuerpo técnico: nombres y apellidos, N° Carné de la F.C.P. e información de la E.P.S. a la que pertenecen o del seguro medico que los cubre durante su participación en el evento.

Datos completos de los deportistas: N° del uniforme de competencia, nombres y apellidos, fecha de nacimiento, N° carné de la F.C.P., categoría a la que pertenece.

La Categoría de cada deportista será verificada por la Liga organizadora y/o los miembros de la C.N.H. presentes en el evento, conforme a la fecha de nacimiento del Deportista.

Se podrán hacer observaciones en el espacio apropiado, sobre el equipo y/o sus integrantes, en caso que se considere necesario, p.ej.: En la Inscripción a Festivales de Menores, se deberá informar sobre que niños están inscritos en equipos de dos categorías diferentes del mismo Club.

Parágrafo 1.- La cantidad mínima de deportistas inscritos por equipo para Campeonatos Nacionales Interligas será de 10 deportistas totales.

Parágrafo 2.- La cantidad mínima de deportistas inscritos por equipo para campeonatos, paradas o cualquier tipo de evento Interclubes de categorías mayores es de 7 deportistas totales.

Parágrafo 3.- La cantidad mínima de deportistas inscritos por equipo para festivales o cualquier tipo de evento Interclubes de categorías menores es de 6 deportistas.

Parágrafo 4.- Para su validez, el formato de inscripción deberá llevar, la firma del representante de la Liga (Interligas) o Presidente del Club (Interclubes) y la firma y sello (AVAL) de la Liga a la que pertenece la respectiva organización, y la firma del entrenador y del delegado del equipo.

Sin el lleno de estas formalidades, se tendrá por no recibida la inscripción correspondiente.

Parágrafo 5.- Todas las personas que permanezcan en el banco de suplentes deben estar debidamente inscritos en la planilla de juego y con carnet de la FCP vigente. Los auxiliares de tipo médico y los mecánicos de los equipos, **NO** están exentos de presentar el carné o del trámite de inscripción a la F.C.P.

Parágrafo 6.- Las inscripciones de Clubes o de Jugadores extranjeros o de colombianos que militen en clubes del exterior, o de deportistas a participar en eventos ABIERTOS deberán ser autorizadas previamente por la F.C.P. y la C.N.H

8.1 OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS. En caso de inscripción de uno o más equipos en representación de un club, y estos equipos no asistan al evento al cual se inscribieron, deberán cumplir las obligaciones económicas adquiridas con la Liga organizadora y la sanción respectiva se aplicara al Club en las categorías sancionadas para el siguiente evento en el que puedan participar.

8.2 GARANTIA DE LAS INSCRIPCIONES. La inscripción realizada por una liga o club, se constituye en un compromiso indeclinable que lo obliga al pago de las cuotas de inscripción correspondientes.

8.2.1 Si la Liga o club inscrito o algunos de sus deportistas, incluidos en la nómina oficial de inscripción, anuncian su retiro debidamente fundamentado antes del cierre de **las inscripciones ordinarias del evento**, serán exonerados de los pagos respectivos.

8.2.2 Las ligas o clubes tendrán la opción de cambiar o modificar su nómina hasta la reunión informativa, teniendo en cuenta que si el número de deportistas no es modificado respecto al de la inscripción inicial el valor de la inscripción será el mismo. De lo contrario el adicionar deportistas a la nómina generará el pago de los valores correspondientes.

8.3 ACREDITACIONES. Antes de iniciar formalmente el Campeonato o Festival y previo a la Reunión Informativa (Reunión Informativa), los delegados de la C.N.H. tramitarán el proceso de Acreditación de los diferentes Clubes y Equipos participantes, mediante la presentación de la planilla original de inscripción, con las respectivas firmas y sellos y la totalidad de los datos solicitados en ésta. También podrá presentarse una planilla modificada donde se hayan cambiado nombres o datos por necesidad expresa de la institución

8.3.1 Los Técnicos, Asistentes Técnicos y Delegados, así como los Deportistas del equipo y demás Auxiliares del Cuerpo Técnico que se ACREDITEN en las respectivas planillas de INSCRIPCIÓN, antes de la iniciación del evento, serán los únicos que podrán ser inscritos en las respectivas NOMINAS para a la inscripción del equipo a sus correspondientes partidos durante todo el CAMPEONATO / FESTIVAL, sin posibilidad de cambios; salvo casos de fuerza mayor aplicables al cuerpo técnico, solicitados por escrito, y que sean estudiados y aprobados por los delegados de la C.N.H. presentes.

## ART. 9.- TRANSFERENCIAS Y PRESTAMOS.

9.1 LIBERTAD DE AFILIACION. Los jugadores son libres de inscribirse en el Club que de conformidad con su voluntad determinen siempre y cuando se encuentren a paz y salvo con su Club y Liga de origen y dispongan de su respectiva carta de libertad, los cambios o transferencias deberán hacerse exclusivamente bajo la normatividad reglamentada en la resolución correspondiente, con el debido aviso y con el diligenciamiento de los documentos de transferencia ante la F.C.P. en el mismo lapso. Durante los demás meses del año no están permitidas las transferencias de jugadores entre Ligas y entre Clubes.

9.2 PRESTAMO DE JUGADORES ENTRE LIGAS Y/O CLUBES. El préstamo de jugadores para participación en CAMPEONATOS NACIONALES INTERLIGAS Y/O INTERCLUBES es absolutamente prohibido durante el año.

9.2.1 SIEMBRA. En categorías menores, se podrá utilizar la figura de SIEMBRA, la cual permite que durante una temporada o año competitivo, un deportista acompañe a un equipo de su misma Liga o Departamento sin pertenecer al registro deportivo de ese Club, siempre y cuando se cumplan las siguientes premisas: que se encuentre reglamentada y vigente la figura de SIEMBRA para esta categoría; que el (la) jugador (a) se encuentre inscrito (a) en el registro deportivo de algún club de la respectiva Liga (o departamento) y haya cumplido el trámite de inscripción o renovación a la Federación Colombiana de Patinaje; y deberá permanecer en el equipo en el cual fue sembrado durante el resto de la temporada, o hasta que se abra la temporada de transferencias reglamentadas por Fedepatin.

9.3 JUGADORES EXTRANJEROS. Los equipos podrán tomar en préstamo un máximo de dos jugadores extranjeros (otras nacionalidades) salvo en competencias INTERLIGAS, siempre y cuando cumplan con el proceso de afiliación a la Federación Colombiana de Patinaje

9.4 JUGADORES NACIONALES CON RESIDENCIA EN EL EXTERIOR. Los deportistas colombianos residentes en el extranjero podrán jugar con la Liga y en el club de su último registro en nuestro país en los CAMPEONATOS NACIONALES INTERLIGAS Y/O INTERCLUBES con autorización escrita de la F.C.P. salvo que hubiese renovado su carné para el año de la competición.

9.5 SANCIONES. El Club o Liga infractores de estas obligaciones podrán ser sancionados con la pérdida de uno a cinco puntos además de los que haya obtenido con la presencia en la nómina del infractor. Además el jugador incurso en la falta, podrá ser sancionado con suspensión o excluido del evento.

## ART. 10.- PROGRAMACION.

La programación de las Paradas, los Campeonatos, Copas y Festivales será determinada por la C.N.H. en coordinación con la Liga sede, para la programación de los horarios de partidos se tomará como base la siguiente tabla:

TIEMPOS REGLAMENTARIOS DE JUEGO Y TIEMPO DE PROGRAMACIÓN	
PARTIDOS CON TIEMPOS DE:	SE PROGRAMARA CADA:
Dos tiempos de 25 minutos efectivos	1 hora y 30 minutos
Dos tiempos de 20 minutos efectivos	1 hora y 15 minutos
Dos tiempos de 18 minutos efectivos	1 hora
Dos tiempos de 15 minutos efectivos	50 minutos
Dos tiempos de 12 minutos efectivos	45 minutos
Dos tiempos de 10 minutos efectivos o 12 minutos corridos	40 minutos
Dos tiempos de 8 minutos efectivos o 10 minutos corridos	35 minutos

Esta programación se hará con base en los sistemas de clasificación que se establecen en este reglamento.

## ARTICULO 11. PREMIACION.

Los Eventos tendrán la siguiente premiación, que se efectuará en la pista principal al finalizar el evento donde se dispondrá de un pódium, una mesa para exhibición y entrega de trofeos y medallas y sillas para los invitados y delegados.

11.1 PREMIACION EN PARADAS, CAMPEONATOS Y COPAS. En los EVENTOS NACIONALES INTERCLUBES, se otorgarán:

Trofeo para el campeón, subcampeón y tercer puesto.

Medallas doradas a los campeones, plateadas a los subcampeones y bronceadas al tercer lugar.

Trofeo o placa de reconocimiento a la "valla menos vencida".

Trofeo o placa de reconocimiento al máximo "goleador del evento".

Trofeo al ganador de la Copa Especial si se llegare a jugar.

11.2 PREMIACION DEL CAMPEONATO INTERLIGAS: Se establece que los Campeonatos Nacionales Interligas de Hockey S.P. deberán determinar y premiar a la Liga Campeona, Subcampeona y Tercera del Campeonato. La premiación según la posición ganada, deberá ser exclusivamente de trofeos. Los siguientes son los criterios para determinar la posición final de las Ligas durante el campeonato:

El título de Liga Campeona, Sub Campeona y Tercera, será asignado en primer lugar bajo el criterio de mayor cantidad de títulos ganados durante el campeonato en su respectivo orden: mayor cantidad de títulos totales obtenidos (oros), en caso de empate se continuará con la mayor cantidad de subtítulos (platas) y de persistir el empate con la mayor cantidad de terceros lugares (bronces) obtenidos.

Aún así y de continuar con posiciones finales empatadas en el campeonato y como sistema para establecer el desempate exclusivamente para las posiciones empatadas, se procederá a revisar las categorías en las cuales fueron ganados los títulos, asignándoseles un puntaje de la siguiente manera: en Abierta Damas y Abierta Varones 10, 6 y 3 puntos respectivamente; en Sub 19 Varones 8, 5 y 2 puntos respectivamente.

Un último recurso para el desempate de posiciones, una vez agotadas las dos primeras instancias, será la sumatoria del gol diferencia en cada una de las categorías en las que se ha participado. La liga, con el mayor puntaje positivo en esta instancia, será quien gane lo posición en contienda.

La premiación de cada una de las categorías se hará con base a medallas, reservando los trofeos para la premiación general del Interligas.

11.2.1 Para la premiación de la valla menos vencida y del goleador del evento, parada o campeonato, se empleará el método de cociente o ponderado, para obtener el resultado definitivo de clasificación, en donde se dividirá el Número de goles recibidos o anotados (según sea el caso) por el número de partidos jugados. Para el caso específico de la Valla Menos Vencida, esta distinción se otorgará en las Paradas de la Temporada Interclubes o en el Campeonato Nacional Interligas a los equipos que queden como mínimo en la ronda de semifinales del torneo.

11.2.2 los empates en la posición de Valla Menos Vencida y Goleador se resolverán a favor del (los) deportista (s) que este (n) ubicado (s) con su equipo en la mejor posición final del torneo.

11.3 PREMIACION EN LOS FESTIVALES. En los Festivales se otorgarán medallas doradas (mérito deportivo) a todos los niños y niñas integrantes de los equipos y premios consistentes en implementos o regalos a los participantes en las evaluaciones de técnica y actividades de recreación.

11.3 PREMIACION ADICIONAL. Cada Comité Organizador podrá adicionar la premiación siempre y cuando la dé a conocer, junto con los parámetros para su concesión, en la Reunión Informativa y esta sea otorgada de común acuerdo con los miembros de la CNH presentes.

11.4 CEREMONIA DE PREMIACION. El acto de premiación es una ceremonia breve pero formal donde estarán presentes, y uniformados obligatoriamente los deportistas de los equipos que serán premiados y opcionalmente los demás participantes o sus delegados. En primer lugar se impondrán, en el pódium y por el Comité Organizador y la presentes, las medallas bronceadas, luego las plateadas y finalmente las doradas.

Seguidamente se entregarán los trofeos a la valla menos vencida y al máximo goleador del campeonato y finalmente los trofeos al tercer lugar, al subcampeón y al Campeón. El Director del Comité Organizador dará formal clausura e invitará para el siguiente evento del C.U.N.

11.4.1 CEREMONIA DE PREMIACION EN FESTIVALES. En los Festivales será obligatoria la presencia de los integrantes de los equipos participantes, sus técnicos y delegados. El Director del evento informará los resultados de las evaluaciones técnicas, luego se procederá a la premiación de los deportistas y a la imposición de las medallas doradas a los deportistas por parte del Comité Organizador y las personalidades presentes. Finalmente El Director del Comité Organizador los despedirá informándoles el lugar de realización del próximo Festival.

## ART.- 12. RAMAS Y CATEGORIAS.

Los CAMPEONATOS NACIONALES INTERLIGAS, CAMPEONATOS NACIONALES INTERCLUBES, LA COPA COLOMBIA, LOS FESTIVALES E INTERCAMBIOS se jugarán en las ramas femenina, masculina y mixta, y en categorías sub, por edades y abierta.

Parágrafo: los campeonatos interligas se realizaran únicamente en Categorías Mayores, particularmente solamente en las categorías Sub 19 Varones, Abierta Varones y abierta damas; otras categorías no podrán ser incluidas en los interligas.

12.1 CLASIFICACIÓN DE LAS CATEGORIAS DISCRIMINADA POR EDADES Y RAMA. Las categorías son inicialmente discriminadas en CATEGORIAS MAYORES, las cuales tienen Rama Masculina (Varones) y Femenina (Damas), posteriormente serán discriminadas por edades para permitir la participación de jugadores de conformidad con los diferentes niveles de edades. De igual manera se tienen las CATEGORIAS MENORES, con participación de niños y niñas indiscriminadamente, conformando la Rama Mixta.

### 12.1.1 CATEGORIAS MAYORES EN LA RAMA MASCULINA:

- SUB 16 (Prejuvenil): Deportistas que no cumplan 16 años durante el año de competencia.
- SUB 19 (Juvenil): Deportistas que no cumplan 19 años durante el año de competencia.
- JUNIOR SUB 20: Deportistas con 14 años cumplidos desde el 1er día del Campeonato y que no cumplan 20 años durante el año de competencia.
- ABIERTA: Deportistas con 14 años cumplidos desde el 1er día del campeonato y mayores.
- VETERANOS: Deportistas varones con 40 años cumplidos al 1er día del evento y mayores, o de 35 años cumplidos al 1er día del evento y que no hayan participado en ningún temporada o campeonato oficial durante los últimos 5 años calendario.

### 12.1.2 CATEGORIAS MAYORES EN LA RAMA FEMENINA:

- SUB 16: Deportistas damas con 11 años cumplidos al 1er día del evento y que no cumplan 16 años durante el año de competencia.
- ABIERTA: Deportistas damas con 13 años cumplidos al 1er día del evento en adelante.

Parágrafo 1.- No se permite ascenso en ninguna categoría.

parágrafo 2.- Un deportista puede estar inscrito en dos o más equipos de su propio club durante una misma parada, festival o campeonato, siempre y cuando cumpla con las reglamentaciones de edad correspondiente a las categorías, y sin que sirva de argumento a su favor o del club al que pertenece, respecto a los partidos simultáneos que pueda tener durante el evento o los tiempos de recuperación de cada categoría.

Parágrafo 3.- En la Categoría Junior Damas se permitirá para la temporada 2013 la conformación de equipos con deportistas del mismo departamento, bajo la figura de "siembra", de manera que una vez conformados los equipos y presentados en la primera parada del campeonato nacional en el que participen, no se permitirá el paso de deportistas para conformar o reforzar equipos para el o los siguientes campeonatos; los movimientos de deportistas entre equipos solamente se permitirán en la temporada avalada para transferencias 2013.

### 12.1.3 CATEGORIAS MENORES EN LA RAMA MIXTA:

- ESCUELA INICIACION: Niños y niñas hasta 8 años de edad cumplidos al primer día del festival, en proceso de iniciación deportiva de escuela de formación y con patines NO PROFESIONALES. Sus partidos se pueden desarrollar en canchas más pequeñas, sin portero y con equipos de mínimo 3 niñ@s. Como parte de la lúdica del aprendizaje deportivo, se pueden hacer modificaciones pedagógicas a la reglamentación de juego.
- ESCUELA NOVATOS: Niños y niñas hasta 12 años de edad cumplidos al primer día del festival, en proceso de iniciación deportiva de escuela de formación y con patines NO PROFESIONALES (se aceptan algunas mejoras técnicas al patín básico). Sus partidos se pueden desarrollar en canchas más pequeñas, sin portero y con equipos de mínimo 4 niñ@s. Como parte de la lúdica del aprendizaje deportivo, se pueden hacer modificaciones pedagógicas a la reglamentación de juego.
- PREMINE: Niños Sub8 y Niñas Sub10
- MINI: Niños Sub10 y Niñas Sub11
- PREINFANTIL: Niños Sub12 y Niñas Sub13
- INFANTIL: Niños Sub14 y Niñas Sub16

Parágrafo 1.- Por tratarse de categorías en transición de su formación deportiva, la Categoría Infantil Mixta realizará competencias tipo campeonato o paradas, que podrán ser incluidas dentro de la programación de la respectiva Temporada Nacional Interclubes.

Parágrafo 2.- La figura de siembra, no aplica en la Categoría Infantil Mixta que está iniciando la transición hacia las categorías mayores y el proceso competitivo, excepción hecha para las niñas (damas) con la edad reglamentaria y que no pudiendo conformar un equipo completo de su club al inicio de la temporada, deberán ser sembradas en otro equipo de su misma Liga o Departamento hasta cuando se den las condiciones de transferencias del respectivo año.

Parágrafo 3.- Los partidos disputados entre equipos de las categorías ESCUELA INICIACIÓN, ESCUELA NOVATOS y MINI, se deberán jugar con bola blanda y NO con bola dura.

Parágrafo 4.- Acatando las recomendaciones del CIRH, respecto a la modificación del artículo 19, específicamente lo expuesto en el numeral 2.6, se solicitará el uso de CASCO PROTECTOR CON REJILLA O VICERA homologado para deporte de hockey a tod@s l@s niñ@s de las categorías ESCUELA INICIACIÓN, ESCUELA NOVATOS y MINI, para participar en los Festivales Nacionales de Menores

Parágrafo 5.- Respecto a los equipos inscritos a los Festivales Nacionales de Categorías Menores y específicamente para las categorías PREMINE, MINI Y PREINFANTIL, deberán estar compuestos por un mínimo de cinco deportistas incluido un arquero, todos con la edad reglamentaria para ser tenidos oficialmente en cuenta. El valor de inscripción mínima de un equipo de categorías menores siempre será de seis (6) deportistas; para cantidades superiores se tomará el valor nominal de sus componentes. Todo deportista deberá cancelar la inscripción correspondiente según los equipos de los que haga parte en su conformación. Cada equipo debe estar perfectamente registrado en su inscripción y acreditación al festival, no se permitirá el préstamo de deportistas durante el Festival, salvo en las situaciones estipuladas en el Capítulo V del Reglamento general de Competencias de la Federación Colombiana de Patinaje.

Parágrafo 6.- A partir de la categoría MINI (incluyéndola) todos los deportistas deben haber cumplido don el requisito de carnetización a la Federación Colombiana de Patinaje para poder participar de los eventos nacionales.

12.2 NO HAY ASCENSOS EN LAS CATEGORÍAS SUB. Las categorías Sub, por tratarse de categorías con restricción en la edad máxima, y no tener restricción en la edad mínima, no requieren de la figura de ascenso permitido.

12.3 PROHIBICION DE ASCENSO. En la CATEGORÍA ABIERTA (damas y varones) y JUNIOR (varones) no se permite el ascenso ni la participación de jugadores con edad inferior a la reglamentada.

12.4 INSCRIPCION MULTIPLE. Un deportista puede estar inscrito en dos o más equipos de su propio club o liga durante una misma parada, festival o campeonato, siempre y cuando cumpla con las reglamentaciones de edad correspondiente a las categorías en que se inscribe y sin que sirva de argumento a su favor, del club o liga a la que pertenece, respecto de los partidos simultáneos que pueda tener durante el evento o los tiempos de recuperación de cada categoría. El club o liga que realiza la inscripción de un deportista en más de un equipo de sus respectivas nóminas deportivas para el campeonato, deberá cancelar los derechos de participación correspondientes al evento, en la cantidad de veces que sea inscrito el deportista para el mismo evento.



## CAMPEONATOS NACIONALES

### ART. 13.- CAMPEONATOS Y TEMPORADAS.

La Federación Colombiana de Patinaje, programará en cada año Campeonatos Nacionales Interclubes como temporadas de competencia que pueden ser anuales o semestrales y Campeonatos Nacionales Interligas.

#### 13.1 CAMPEONATOS NACIONALES INTERLIGAS.-

Durante el año se realizará un Campeonato Nacional Interligas en la sede y fecha señaladas en el C.U.N., en el cual solo pueden participar seleccionados de cada departamento o liga, hasta un máximo de un equipo por cada departamento o liga en cada categoría. Este campeonato deberá ser tenido siempre, como uno de los eventos selectivos para integrar los equipos nacionales de las diferentes categorías que nos representará en los eventos para selecciones nacionales. Las categorías convocadas a participar en el Campeonato Nacional Interligas son: Sub 19 y Abierta en la Rama Masculina y Abierta en la Rama Femenina.

13.1.2 COPA COLOMBIA DE LIGAS Todos los años podrá realizarse, paralelo al Campeonato Nacional Interligas y en la misma sede de este evento o en otra sede y fecha, la COPA COLOMBIA DE LIGAS, Campeonato que se registrará por las mismas aspectos de Inscripción, Nóminas y Reglas del CAMPEONATO NACIONAL INTERLIGAS, en la cual solamente podrán participar seleccionados de cada departamento o liga, con un máximo de un equipo por categoría, en las categorías y ramas que no se encuentren incluidas dentro de la programación de los Campeonatos Interligas y que por necesidad o proceso, deban ser convocadas a este campeonato. P.Ej.: Sub 14 mixta, Sub 20 varones o Sub 16 damas, Etc.

13.1.3 En caso que el Campeonato Nacional Interligas y la Copa Colombia de Ligas, se realicen simultáneamente, en la misma Fecha y Sede, no podrán convocar entre los dos eventos a más de cinco (5) categorías.

13.2 NOMINA PARA PARTIDOS DE INTERLIGAS Y/O COPA COLOMBIA DE LIGAS. La nómina de los equipos de cada Liga deberá contener dos arqueros y ocho jugadores de campo como máximo y dos arqueros y seis jugadores de campo como mínimo, por lo menos un delegado y un técnico. Cuando el número de jugadores de campo sea de seis o siete, el arquero suplente podrá ser jugador de campo mientras no se requiera como Arquero.

13.3 CANTIDAD MÍNIMA DE EQUIPOS PARA VIABILIZAR UNA CATEGORIA. Siempre será necesaria la inscripción y participación de mínimo tres equipos de ligas diferentes para realizar el campeonato de una determinada categoría durante el Interligas o Copa Colombia de ligas.

### ART. 14.- CAMPEONATOS NACIONALES INTERCLUBES.

Durante el año y en las categorías por edades en las diferentes ramas, se realizarán Campeonatos Nacionales Interclubes, en la sede y fechas señaladas en el CUN, en donde podrán participar con un máximo de tres equipos por Club, Rama y Categoría.

14.1 TEMPORADA DEL AÑO. El Campeonato Nacional Interclubes podrá desarrollarse también como una temporada de competencias, dividida en Paradas, que tendrán diferentes sedes y fechas según la programación establecida en el CUN, mediante las cuales se sumarán puntos a los equipos en las diferentes categorías, que serán acumulados y registrados en el Ranking Nacional. Las paradas tendrán establecido previamente su duración, y se buscará que correspondan a un determinado año, teniéndose en casos excepcionales la organización de dos temporadas para un mismo año de competencias.

14.1.1 Las siembras de equipos para la conformación de grupos de las primeras paradas en cada categoría se harán con base al Ranking del año o temporada anterior y después de la parada inicial de cada categoría, se continuará haciendo la siembra con base en los resultados de la parada inmediatamente anterior.

14.1.2 El EQUIPO o CLUB CAMPEON de la Temporada para una respectiva categoría será establecido exclusivamente por dos sistemas, Play Off o Ranking Nacional.

14.1.2.1 PLAY OFF: El primer sistema es el del PLAY OFF, que desarrollara una campeonato al final de la temporada que se llamará "Campeonato Nacional de Play Off de la temporada . . ." y al cual se convocará a los cuatro primeros equipos del Ranking Nacional en cada una de las categorías, para el caso en que se tenga certeza sobre la no participación de un equipo convocado en una determinada categoría, se podrá convocar hasta el 5° equipo clasificado del Ranking, y las posiciones de siembra se correrán según lo estipulado a la ausencia de la posición establecida.

Los sistemas con los que se desarrollarán la zona de clasificación y la zona de Play Off del campeonato, se encuentran establecidas por la resolución 005 del 18 de enero de 2010 y son los siguientes:

14.1.2.1.1 Con cuatro equipos inscritos y presentes en el Play off, se jugará una ronda clasificatoria de todos contra todos, y una vez clasificados los equipos, se jugaran hasta tres partidos para definir la primera posición entre los clasificados 1ro y 2do o hasta que alguno de los dos equipos gane dos partidos, los clasificados 3ro y 4to jugarán un solo partido para definir la tercera posición.

14.1.2.1.2 Con tres equipos inscritos y presentes en el Play Off se hará una doble ronda por puntos y una vez clasificados los equipos, se jugaran hasta tres partidos para definir la primera posición entre los clasificados 1ro y 2do o hasta que alguno de los dos equipos gane dos partidos.

14.1.2.1.3 Con dos equipos inscritos y presentes en el Play off, se jugarán hasta 5 partidos o hasta que algún equipo gane tres partidos.

Si por inscripciones o ausencia de equipos se declara desierta alguna categoría, el campeón del año será el equipo clasificado primero en el Ranking Nacional sin derecho a premiación.

PARÁGRAFO I: Todos los partidos de zona clasificatoria, deberán tener ganador, en caso de empate en el tiempo reglamentario se definirá al ganador por remates desde el punto penal.

PARÁGRAFO II: Todos los partidos de la zona de Play Off deberán tener ganador, inicialmente por tiempo extra a gol de oro y de persistir el empate por tiros desde el punto penal.

14.1.2.2 RANKING NACIONAL: El segundo sistema es el del Ranking Nacional, de manera que con los puntos acumulados en las diferentes paradas de la Temporada correspondiente, se establecerá el Equipo o Club Campeón en la respectiva categoría al quedar en el primer lugar del Ranking, con la condición de haber participado en todas las paradas de la Categoría, esta condición de participación, ampara también los temas de premiación de Goleador y valla menos vencida de la temporada.

El sistema de puntaje establecido para las diferentes paradas es el siguiente: los equipos presentes y participando en cada Parada tendrán 1 punto de bonificación por participación, adicional a esto, el equipo campeón de la Parada obtendrá una bonificación de 1.2 punto en su puntaje ponderado, el equipo sub campeón tendrá una bonificación de 1.0, el equipo tercero tendrá una bonificación de 0.8 y el equipo clasificado cuarto tendrá bonificación de 0.6

La premiación de la Temporada o Campeonato Nacional Interclubes deberá estar compuesta por placas o trofeos en forma de copa, únicamente para el equipo campeón, en el cual deberá leerse la leyenda de "CAMPEON NACIONAL INTERCLUBES DE LA TEMPORADA 2011", además debe aparecer la Categoría Premiada; El trofeo del "Goleador" y la "Valla menos vencida" será con base en la estadística total de la temporada, con la condición que el equipo o deportista que se haga merecedor del premio, debe haber participado en la totalidad de las paradas de la respectiva categoría. Para el caso de empates en el Goleador o la Valla Menos Vencida, se otorgará el premio al integrante del equipo o Club que haya quedado mejor posicionado en el Ranking Nacional.

14.1.2.2.1 FACTOR DE IGUALDAD EN EL PUNTAJE: Cuando se presentan equipos que en una determinada categoría integren grupos heterogéneos de competencia en la ronda clasificatoria, p.ej: 14 equipos para tres grupos, lo cual podría representar 3 grupos de 5, 5 y 4; o cuatro grupos de 4, 4, 4, y 3, se deberá aplicar un factor de igualdad a los dos primeros equipos clasificados de cada grupo, factor por el que se deben multiplicar los puntos de los equipos que están en menor cantidad, respecto al grupo donde hay mayor cantidad de equipos, de manera que el puntaje final obtenido después de multiplicar por el "Factor de igualdad" será el valor a tener en cuenta tanto para la clasificación del

campeonato, como para el RANKING NACIONAL. Un ejemplo más concreto para ilustrar esta situación sería cuando tenemos dos grupos, uno de 5 equipos que llamaremos "A" y uno de 4 equipos que llamaremos "B", en los que los clasificados en el segundo partido solamente han perdido un partido, tendríamos que el segundo del grupo "A" tendría un puntaje promedio en la ronda clasificatoria de 2,25, mientras que el segundo del grupo "B" tendría un puntaje promedio en la ronda clasificatoria de 2,0; por lo cual, se debe tener un número que multiplique los puntos de los equipos clasificados de la posición segunda en adelante y que iguale sus puntos respecto a los equipos en donde se presenta un partido de más por tener un equipo de más, para el ejemplo descrito. Se debe tener en cuenta que el "Factor de igualdad" para aplicar a la segunda posición de un grupo es diferente que el que se aplica a la primera posición de un grupo.

14.2 NOMINA PARA PARTIDOS. La nómina de cada equipo para iniciar un partido oficial deberá contener como mínimo 1 portero y 4 jugadores de campo de los cuales obligatoriamente uno tendrá que ser designado portero suplente, y este estará obligado a actuar como tal, en caso de llegar a necesitarse, como máximo podrán ser dos arqueros y ocho jugadores de campo. Respecto al pago de derechos de inscripción, siempre serán SIETE (7) deportistas como mínimo los que deben conformar una nómina de inscripción para poder ser un equipo representativo a un determinado CLUB. Cuando el número de jugadores de campo sea de cuatro, cinco, seis o siete, el arquero suplente podrá ser jugador de campo mientras no se requiera como Arquero. Obligatoriamente un técnico y un delegado.

14.3- REPRESENTACION NACIONAL MASCULINA Y FEMENINA A EVENTOS INTERNACIONALES INTERCLUBES. Los Campeonatos Nacionales Interclubes en la Categoría Abierta en la Rama Masculina y Femenina determinarán el primero y segundo club que tendrán la opción de representar a Colombia en los eventos Suramericanos o Panamericanos de Clubes del año o temporada siguiente, de manera que el club ganador en la categoría abierta del Campeonato Nacional Interclubes, obtendrá el primer cupo u opción, el segundo cupo u opción (o por renuncia del campeón) lo obtendrá el club Sub-campeón.

14.6 OTROS EVENTOS Y/O CAMPEONATO INTERCLUBES. La C.N.H. podrá reglamentar otros Campeonatos Interclubes en las categorías que se estime conveniente, como parte del proceso, desarrollo y evolución de la estructura del Hockey Nacional. Estos Eventos y/o Campeonatos se convocarán por Resolución específica de la F.C.P. y en su estructura administrativa será plenamente aplicable lo legislado en el Reglamento General de Competencias.

14.2 ENCUESTRO NACIONAL DE VETERANOS. Dentro de los eventos programados en el Calendario Único Nacional, se debe buscar organizar como mínimo una vez por Temporada o por año, el Encuentro Nacional de Veteranos, evento que será convocado mediante la respectiva resolución federativa y podrá ser organizado paralelamente y en la misma sede de alguno de las paradas o campeonatos del CUN. Asumiendo la función social y el apoyo a las categorías de Veteranos, y teniéndose este evento como un "encuentro" y no un campeonato, no se exigirá el requisito de carnetización a la Federación, pero si el pago de los derechos de inscripción al evento.

## DE LOS FESTIVALES

### ART. 15.- FESTIVALES.

En las categorías SUB 8, SUB 10 y SUB 12 se realizarán Festivales donde se programarán necesariamente tres partes: Una recreativa dirigida hacia la modalidad, una evaluativa en aspectos técnicos y otra fase de iniciación a la competencia (partidos – encuentros de integración) entre los equipos de los Clubes participantes, con base en la reglamentación que expida la CNH con el objeto de garantizar la recreación y un adecuado proceso en la iniciación y formación deportiva.

15.1 PARTICIPACION. Podrán participar niños en las categorías SUB 8, SUB 10 Y SUB 12 afiliados a los Clubes de la F.C.P. o a sus Escuelas de Formación y Fundamentación, caso en el cual deberán acreditar su calidad con el carné correspondiente. Los niños o niñas que hayan cumplido 8 años de edad a la fecha de la Reunión Informativa del Festival deberán portar el carné de la F.C.P. o realizar el trámite de inscripción, previo a la iniciación del festival, sin importar su categoría.

La fase de iniciación a la competencia (partidos – encuentros de integración) podrá realizarse en dos zonas si hubiere más de nueve equipos, para lo cual la siembra se realizará por sorteo con los criterios establecidos para tal fin en el Artículo 18 de estas reglas. La CNH, los Técnicos y Delegados de cada Club velarán por que todos los niños participen en todas las actividades programadas en el festival.

Las pruebas evaluativas serán sorteadas para cada festival de la consignadas en el Banco Nacional de Pruebas preparadas por la Comisión de Menores con la asesoría del Cuerpo Técnico Nacional y se notificarán a los Clubes en la convocatoria.

En estas categorías se dará prioridad y una gran importancia al desarrollo del Banco Nacional de Pruebas con el fin de llevar un registro y control del proceso evaluativo en la pruebas de habilidad individual para un mejor desarrollo deportivo.

El juzgamiento y desarrollo de las Pruebas de Habilidad y Técnica Individual, será adelantado por un grupo conformado por los entrenadores presentes en el festival, quienes estarán acompañados por un grupo de jueces del Sub Comité especializado de Juzgamiento de la Modalidad, los cuales servirán de apoyo y garantía al proceso de juzgamiento de las pruebas presentadas por parte del grupo de deportistas de categorías menores. Del grupo de entrenadores podrá estar asesorado por un designado entrenador, que cumplirá las funciones de unificar criterios y establecer los parámetros que se estarán evaluando en el desarrollo de la pruebas, el designado entrenador, podrá ser parte del Cuerpo Técnico Nacional o el que a criterio de la CNH, reúna condiciones idóneas para desempeñar esta función.

15.2 NOMINA. Los equipos podrán estar conformados por un Arquero y cinco jugadores de campo, es decir, que son SEIS (6) deportistas como mínimo los que deben conformar una nómina de inscripción para poder ser un equipo representativo a un determinado CLUB. El arquero suplente podrá ser jugador de campo mientras no se requiera como arquero. Obligatoria un técnico y un delegado.

15.2.1 En estas categorías se permitirá la participación sin límite de jugadores en equipos de otros clubes, siempre y cuando el club de origen no tenga la posibilidad de presentarlos como equipo completo, caso en el cual el Club debe ubicar su (s) jugador (es) antes de la inscripción, o como máximo en la Reunión Informativa, previo al inicio del Festival, siendo obligatoria su permanencia en el equipo en que fue inscrito al inicio del campeonato (9.2.1 SIEMBRA), y solo aplica en las categorías menores durante el desarrollo del festival sin posibilidad de mover al jugador una vez se inicie el evento. Los préstamos de jugadores, incluidos los arqueros están prohibidos durante el festival.

15.2.2 INCOMPARECENCIA: Si por alguna circunstancia un equipo no se presenta a un partido del festival, se podrá invitar a un equipo cualquiera o a un grupo de jugadores que cumplan con los criterios del equipo mínimo de la respectiva categoría, para que jueguen el partido correspondiente y no se vea perjudicada la participación de los niños del equipo que se hizo presente al partido programado. En este caso se hará un severo llamado de atención al Club y al respectivo Delegado del equipo que no se hizo presente.

15.2.3 EQUIPOS INCOMPLETOS: Si por alguna circunstancia (previamente justificada ante los miembros de la C.N.H. presentes en el Festival) un equipo se encuentra incompleto para dar inicio a un partido del festival, se podrá invitar a jugadores que cumplan con los criterios de la categoría, para completar la nómina mínima del equipo incompleto, **PREVIA CONSULTA Y APROBACIÓN POR PARTE DEL DELEGADO DEL EQUIPO CONTRA EL QUE SE ENFRENTARÁ EL EQUIPO "INCOMPLETO"** y del delegado de la C.N.H.

15.3 TIEMPOS DE JUEGO. Se jugarán dos tiempos de diez minutos cada uno con cinco de descanso en las categorías Sub 8 y Sub 10, y dos tiempos de doce minutos cada uno con cinco de descanso en la categoría Sub 12. También se puede emplear el sistema de tres tiempos de juego de la siguiente manera: Tres tiempos de siete (7) minutos con dos de descanso en cada entretiempo para cualquiera de las categorías del festival de Menores, siendo obligatorio que para el tercer periodo jueguen los niños que no lo hayan hecho en los primeros.

15.3.1 Se podrán programar hasta cuatro partidos por día a cada uno de los equipos participantes debiendo mediar entre ellos un lapso no inferior a dos horas. Entre cada jornada diaria deberá mediar por lo menos diez horas.

15.3.2 Los partidos (encuentros de integración) del Festival podrán iniciarse desde las 7:00 a.m. y deberán haber finalizado a las 9:00 p.m.

15.3.3 Durante el Festival se deberá tener permanentemente en cuenta el carácter Educativo y Formativo antes que Competitivo del mismo.

15.4 ENCUESTRO FINAL. El Festival podrá concluir con un partido (Encuentro de Integración) donde se enfrenten deportistas de diferentes clubes agrupados en dos diferentes equipos, teniendo siempre en cuenta el sentido del mismo, "la integración", por lo que se deberá velar para que todos los deportistas participantes de este encuentro jueguen tiempos iguales.

**15.5 FESTIVALES NACIONALES DE ESCUELAS DE FORMACIÓN:** teniendo en cuenta la imperiosa necesidad de expandir el hockey colombiano, se crean los Festivales Nacionales de Escuelas, los cuales podrán hacerse simultáneamente con otro tipo de campeonatos y/o paradas deportivas. En los Festivales Nacionales de Escuelas es de vital importancia la promoción y acompañamiento de las Ligas locales organizadoras, las cuales deberán gestionar e invitar equipos de colegios y escuelas de formación de patinaje, para que participen de jornadas recreativas, de capacitación y de inducción al juego de hockey, mediante la práctica y desarrollo de partidos y juegos pre deportivos. Las ligas organizadoras, deberán cumplir con unas mínimas necesidades para el normal desarrollo del Festival:

- Garantizar la participación de al menos seis equipos invitados de su localidad.
- Garantizar al menos 10 palos de hockey para prestar a los niños que juegan, como parte de la labor social y de promoción de las Ligas.
- Tener disponibilidad de al menos cuatro juegos de petos para los equipos.

El carácter del juzgamiento de los partidos del festival deberá ser ágil y netamente pedagógico, buscando que los niños jueguen la mayor cantidad de tiempo posible y que se dé la mayor posibilidad de igualdad de condiciones. Como parte de las reglas mínimas de juego para estos festivales deberá tenerse en cuenta las siguientes:

- Se debe garantizar la total participación de todos los niños presentes en cada equipo.
- Se deberá jugar con pelota blanda y los tiempos de juego no pasarán de 12 minutos corridos por periodo.
- Todos los niños deben participar con patín recreativo, sea este convencional o de línea.
- Se puede jugar con o sin portero, o un jugador de campo que cumpla esta función.
- Las faltas técnicas de juego (altura, patín, etc.) podrán ser obviadas, recordando el carácter pedagógico y de capacitación del juego en estos festivales.

16.5 ACTA DE JUEGO. De cada encuentro se levantará un acta que además de los resultados incluirá un breve informe de lo acontecido por parte de los árbitros y del delegado de la C.N.H. Los resultados del Banco de pruebas se publicarán en la página Web de la Federación en días posteriores al evento.

15.6 JUZGAMIENTO. Los arbitrajes de un festival de menores tendrán carácter eminentemente pedagógico.

15.7 PREMIACION. Todos los niños participantes recibirán medallas doradas de participación, exaltando el merito deportivo y de conformidad con los criterios que se determinen en la reunión preparatoria, se premiarán con implementos y regalos los participantes en las pruebas de evaluación y en la recreacional, si fuere posible.

15.7.1 DEPORTISTAS DESTACADOS EN LAS PRUEBAS TÉCNICAS Y DE HABILIDAD INDIVIDUAL: Según los resultados de las pruebas técnicas y de habilidad individual, se entregará premiación especial a los 5 primeros lugares en pruebas de Jugadores y a los 3 primeros lugares en pruebas de Arquero en cada una de las Categorías del Festival. En caso de empate en las pruebas de jugador, estos se resolverán con las pruebas de velocidad y/o reacción (cronometraje). En caso de empate en las pruebas de portero, estos se resolverán con los resultados de las pruebas de jugador. La premiación a los "Deportistas Destacados" de estas pruebas consistirá en trofeos o medallas DIFERENTES a las medallas de "participación y merito deportivo"

15.7.2 PREMIO AL MEJOR "ASISTENTE": Durante los Festivales, se podrá implementar, previa autorización de la CNH el premio "ASISTENCIA" consistente en un Trofeo, el cual incentivará y exaltará la práctica de pases y el juego en equipo. Para la entrega de este premio, se contabilizarán las asistencias o pases – goles que se hagan los partidos (encuentros de integración) de la fase de "Iniciación a la Competencia" del Festival. Este registro se llevará en las planillas de juego y solamente se aplicara a deportistas en las Categorías MINI y PREINFANTIL.

15.8 "LA COPA PREINFANTIL": Durante el último Festival del año del Calendario Único Nacional, la sede de este evento podrá programar la "COPA PREINFANTIL" previa solicitud y aprobación de la C.N.H. consistente en un campeonato donde se aplicará toda la reglamentación de los Campeonato de Categorías Mayores.

15.8.1 PREMIACIÓN: En este evento se otorgará trofeo de campeón y medallas doradas al equipo que ocupe el primer lugar, trofeo de subcampeón y medallas plateadas a los equipos que ocupen el segundo y tercer puesto, y trofeo de tercero y medallas bronceadas a los equipos que ocupen el cuarto y quinto puesto. Los demás equipos y su integrantes recibirán la medalla de "participación y merito deportivo".

15.8.1.1 Los trofeos que se entregarán a los diferentes equipos que los ganen, deberán ser todos de igual tamaño, y solamente tendrán diferente la inscripción de la placa, en donde se informará si es trofeo al Campeón, Subcampeón o Tercer lugar.

15.8.2 La Participación de los deportistas en la Copa Sub 12, no exime a los deportistas a participar en las pruebas de evaluación de los aspectos técnicos.

#### ART.- 16 ASPECTOS DISCIPLINARIOS DE LOS FESTIVALES.

En el Festival no habrá lugar a demanda alguna, pero cualquier tipo de sugerencia se hará por escrito al Comité Organizador y al Delegado de la Federación. La Tribunal Deportivo del evento deberá tener en cuenta primordialmente que el Festival tiene carácter educativo y recreativo antes que competitivo, antes que sanciones se harán recomendaciones a los técnicos y delegados para la formación de los deportistas. Los integrantes del cuerpo técnico (entrenadores, delegados, auxiliares, etc.) y aún las barras de los diferentes clubes son sujetos de acción disciplinaria conforme al régimen de sanciones establecido para las categorías mayores.

#### ART.- 17 LA COPA DEL FESTIVAL.

La C.N.H. o las Ligas Sedes de Festivales Nacionales de Categorías Menores podrán convocar en los Festivales de Menores a la entrega del premio al "Club Destacado" del evento, que buscará exaltar e incentivar en los Clubes participantes la práctica del "juego limpio", la habilidad y destreza de sus deportistas, la masificación del deporte y la participación en todas las actividades programadas durante el festival. Este premio que podrá llevar el nombre del patrocinador del evento, podrá consistir en un trofeo o en implementación deportiva. El sistema de calificación para optar al título y premio del "Club Destacado" es el siguiente:

##### 17.1 PRUEBAS TÉCNICAS DE HABILIDAD Y DESTREZA (VALOR DE PONDERACION: 60%)

- ◆ Por la participación de todos los deportistas inscritos: 10 puntos
- ◆ Por la ausencia injustificada de 1 a 5 deportistas: se restan 5 puntos
- ◆ Por la ausencia injustificada de más de 5 deportistas: se restan 10 puntos

##### 17.2 FACTORES OBJETIVOS (VALOR DE PONDERACION: 40%)

###### A. CUANTITATIVOS

- ◆ Hasta 10 participantes inscritos: 10 puntos
- ◆ De 11 a 30 participantes inscritos: 5 puntos adicionales
- ◆ De 31 participantes inscritos en adelante: 2 puntos adicionales
- ◆ Por equipos completos (mínimo de 6) en cada categoría participante independiente del número de inscritos: 5 puntos por cada uno

###### B. CUALITATIVOS

- ◆ Por cada deportista destacado sin importar posición: 1 punto
- ◆ Por presencia del delegado en el Reunión Informativa: 1 punto
- ◆ Por presencia de los técnicos inscritos por el Club en las conferencias de capacitación que programen las Ligas Sede: 1 punto

##### 17.3 FACTORES DISCIPLINARIOS (DESCONTADOS DEL VALOR DE PONDERACION DE 40%)

Cuando uno de los dirigentes, delegados, entrenadores o auxiliares inscritos sean sancionados con tarjetas, serán descontados puntos, así:

- ◆ Tarjeta Azul: 2 puntos
- ◆ Tarjeta Roja directa: 5 puntos
- ◆ Cuando al Club le sea llamada la atención porque su barra o acompañantes de alguno de sus equipos, incurran en algunos de los actos previstos en el Artículo 42 de la Reglamentación de la modalidad (por escrito y luego de la

actuación sumaria que escuche al delegado del Club al que pertenezca los presuntos infractores, por la Tribunal Deportivo del evento, en decisión que no tiene ningún recurso): 5 puntos

◆ Por cada participante inscrito que no se haga presente en inauguración: 1 punto

◆ Por retraso injustificado en la puntualidad de los partidos: 1 punto

17.4 COMITÉ CALIFICADOR: El comité calificador para la entrega del premio al "Club Destacado" estará conformado por un miembro de la CNH, un representante de la Liga Sede y un representante de los Clubes que será escogido en la Reunión Informativa.

## CONFORMACIÓN DE GRUPOS, FISTO Y SISTEMAS DE CLASIFICACION

### ART. 18.- SISTEMAS DE CLASIFICACION DE CAMPEONATOS.

Para los Campeonatos Nacionales Inter Clubes e Inter Ligas se empleará cualquiera de los siguientes sistemas de clasificación:

a) DE COPA, en eliminatorias a uno o más encuentros. El número de partidos o plays off, para definir los ganadores se determinará en la convocatoria.

b) DE LIGA, en una o más zonas, todos contra todos, a una o más vueltas, en una o varias fases y con inclusión o no de eliminatorias mediante Play-Off y de partidos con finales y semifinales.

c) DE ELIMINACIÓN DIRECTA, donde posteriormente a las rondas clasificatorias, los equipos que clasifiquen continuarán su paso hacia la final únicamente mediante victoria, los equipos perdedores, al igual que los que no pasaron de la ronda clasificatoria serán eliminados, salvo los dos equipos de la fase semifinal que se enfrentarán en la disputa del tercer puesto.

d) POR CUALQUIER OTRO que apruebe la C.N.H. informándolo siempre previamente a la iniciación del evento.

18.1 SISTEMAS DE CAMPEONATO. Los Campeonatos podrán ser realizados por cualquiera de los siguientes sistemas expuestos, según el número de equipos inscritos para participar en el evento. Será siempre la C.N.H. con base a las necesidades de cada evento en particular, quien determine el sistema seleccionado.

18.1.1 De tres y cuatro equipos. En un solo grupo a una o dos vueltas, todos contra todos y con final entre los dos primeros. El ganador también podrá ser quien acumule mayor puntaje y así se determinará en la convocatoria.

18.1.2 De cinco y seis equipos.

18.1.2.1 Sistema 1: En un solo grupo a una vuelta de todos contra todos donde los cuatro con mayor puntaje, en orden a su clasificación, se enfrentarán en semifinales así: primero contra cuarto y segundo contra tercero. Los ganadores disputarán el título y los perdedores el tercer lugar. Los que al término de la segunda vuelta resulten eliminados jugarán por el quinto y sexto lugar.

18.1.2.3 Sistema 2: Posterior a la ronda clasificatoria se enfrentan en finales el primero y el segundo en disputa por el título y el tercero y el cuarto por el tercer puesto del campeonato.

18.1.2.3 El ganador también podrá ser quien acumule mayor puntaje en una sola ronda de partidos de todos contra todos y así se determinará en la convocatoria.

18.1.3 De siete, ocho y nueve equipos.

18.1.3.1 Sistema 1: Se conformarán dos grupos o zonas integrados por siembras o sorteo en los niveles que corresponda. En cada zona los equipos jugarán todos contra todos. Los dos primeros clasificados de cada zona se enfrentarán en forma cruzada, primero del grupo A (1A) contra segundo del grupo B (2B) y primero del grupo B (1B) contra segundo del grupo A (2A). Los ganadores disputarán el título del evento y los perdedores el tercer lugar. Los equipos restantes se enfrentarán así: Si fueren siete equipos jugarán un triangular que ganará el que mayor puntaje obtenga en partidos donde no habrá empate. El ganador obtendrá el quinto lugar y el segundo el sexto. Si fueren ocho, los terceros de cada zona se enfrentarán por el quinto lugar y los cuartos por el séptimo.

18.1.3.2 Sistema 2: Es un sistema igual al anterior, pero con finales directas entre el primero de cada grupo por el oro, y los segundos de cada grupo por el bronce.

18.1.3.2 Sistema 3: También se podrá conformar un solo grupo donde se enfrentarán todos contra todos y el ganador podrá ser quine acumule mayor puntaje. O posterior a la ronda clasificatoria se enfrentan en finales el primero y el segundo en disputa por el título y el tercero y el cuarto por el tercer puesto del campeonato.

18.1.4 De diez y once equipos.

18.1.4.1 Sistema 1: Se conformarán dos grupos o zonas integrados por siembras o sorteo en los niveles que corresponda. En cada zona los equipos jugarán todos contra todos. Los primeros clasificados de cada zona se enfrentarán por el título y los segundos clasificados por el tercer puesto.

18.1.4.2 También podrán hacerse semifinales en las que los dos primeros clasificados de cada Zona se enfrentarán en forma cruzada, primero del grupo A (1A) contra segundo del Grupo B (2B) y primero del grupo B (1B) contra segundo del grupo A (2A). Los Ganadores disputarán el título del evento y los perdedores el tercer lugar. Los equipos restantes podrán enfrentarse, los terceros de cada zona por el quinto Lugar, los cuartos por el séptimo y los quintos por el noveno.

18.1.5 De Doce A Quince Equipos.

18.1.5.1 Sistema 1: Se conformarán tres grupos o zonas (A B C) Integrados por siembras o sorteo en los niveles que corresponda. En cada zona los Equipos jugarán todos contra todos. Los dos primeros de cada zona y los dos mejores Terceros en general se enfrentarán por los cuartos de final, así: ELIMINATORIA UNO: Primero de la zona A (1A) contra segundo mejor tercero (2T) ; ELIMINATORIA DOS primero de la zona B (1B) contra el mejor tercero (MT); ELIMINATORIA TRES primero de la zona C (1C) contra el segundo de la zona B (2B) y ELIMINATORIA CUATRO. Segundo de la zona A (2A) contra segundo de la zona C (2 C). LA SEMIFINAL la jugarán los ganadores que se Enfrentarán: El de la eliminatoria UNO con el de la eliminatoria TRES y el de la eliminatoria DOS con el de la eliminatoria CUATRO. LA GRAN FINAL la disputarán los Ganadores de las semifinales por el título del evento y los perdedores por el tercer Lugar.

18.1.5.2 Sistema 2: Es igual al anterior, solo que contempla que los equipos perdedores de las eliminatorias uno y dos, y perdedores de la tres y cuatro se enfrentarán, donde los ganadores disputarán el quinto lugar y los perdedores el séptimo. Los demás clasificados, terceros y cuartos jugarán, previo sorteo para clasificarlos numéricamente, el primero contra el cuarto y el segundo contra el tercero. Los ganadores disputarán el noveno lugar y los perdedores el once.

18.1.6 De diez y seis equipos o más.

18.1.6.1 Sistema 1: Se conformarán cuatro zonas (A B C D) integrados por siembras o sorteo en los niveles que corresponda. En cada zona los equipos jugarán todos contra todos. Los dos primeros de cada zona se enfrentarán por los cuartos de final, así: ELIMINATORIA UNO: primero de la A (1A) contra segundo de la zona D (2D); ELIMINATORIA DOS segundo de la A (2A) contra el primero de la zona D (1D); ELIMINATORIA TRES primero de la B (1B) contra el segundo de la zona C (2C) y ELIMINATORIA CUATRO. Primero de la C (1C) contra segundo de la zona D (2D). LA SEMIFINAL la jugarán los ganadores que se enfrentarán: El de la eliminatoria UNO con el de la eliminatoria CUATRO y el de la eliminatoria DOS con el de la eliminatoria TRES. LA GRAN FINAL la disputarán los ganadores de las semifinales por el título del evento y los perdedores por el tercer lugar.

18.1.6.2 Sistema 2: Es igual al anterior, solo que contempla que Los clasificados terceros jugarán con los de la siguiente zona, tercero del A contra tercero del B y tercero del C contra tercero del D. Los ganadores se enfrentarán por el noveno y los perdedores por el undécimo. Los clasificados cuartos jugarán con los de la siguiente zona, cuarto del A contra cuarto del B y cuarto del C contra cuarto del D. Los ganadores se enfrentarán por el lugar número trece y los perdedores por el lugar quince.

18.1.7 Por necesidad expresa de un Campeonato los lugares a partir de la 5ª posición, Serán determinados con base en los resultados de las rondas clasificatorias. En este caso se recurrirá al sistema de cociente para los parámetros de Puntos, Goles a Favor, Goles en Contra y Gol Diferencia, donde el valor de cada parámetro será establecido por el producto de la división del parámetro determinado y el número de partidos jugados durante el campeonato.



18.2 SISTEMA DE SIEMBRAS O CONFORMACIÓN DE GRUPOS: Si se procede con siembras, serán el campeón y subcampeón del evento anterior de la misma clase, en las diferentes zonas. Si éstas son más de dos, la zona tres será encabezada por el tercero y así sucesivamente. Los cupos en cada zona se llenarán con los equipos de acuerdo a su posición en el anterior campeonato, o por orden alfabético en caso que los equipos no hubiesen participado del evento anterior.

18.2.1 SIEMBRA EN SERPENTINA: Esta siembra se hará iniciando en el sentido de las manecillas del reloj, y cambiara de sentido con cada nuevo renglón de equipos que sea añadido. P.Ej:

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3
Equipo 1°	Equipo 2°	Equipo 3°
Equipo 6°	Equipo 5°	Equipo 4°
Equipo 7°	Equipo 8°	Equipo A
Equipo D	Equipo C	Equipo B

18.2.2 SIEMBRA "POR RENGLONES": En este sistema de siembra siempre se iniciará un renglón de equipos de izquierda a derecha siguiendo el estricto orden de clasificación del campeonato anterior o por orden alfabético. P.Ej:

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3
Equipo 1°	Equipo 2°	Equipo 3°
Equipo 4°	Equipo 5°	Equipo 6°
Equipo 7°	Equipo 8°	Equipo A
Equipo B	Equipo C	Equipo D

18.2.3 CLUBES CON DOS O MAS EQUIPOS EN UNA CATEGORÍA: Los Clubes que se presenten con más de un equipo deberán ser ubicados en zonas diferentes. Si por el número de equipos solamente se conforma una zona, el partido inicial de la ronda deberá enfrentar a los equipos de un mismo club.

18.2.4 CAMBIOS EN LAS SIEMBRAS: Teniendo como prioridad la conformación de grupos con equipos de diferentes regiones, y agotado el recurso de cambiar el sistema de siembra de serpentina por renglones o viceversa para evitar la mayoría de equipos de una misma región en alguno de los grupos, la C.N.H. podrá cambiar (mover) de grupo a uno o más equipos siempre buscando conservar la homogeneidad de los grupos, manteniendo como parámetro de cambio la equidad en la calidad técnico-deportiva de los equipos que hacen el intercambio o con base en el orden alfabético para los equipos que no se hicieron presentes en el campeonato inmediatamente anterior. El cambio deberá hacerse con equipos de un mismo renglón en primera instancia o con equipos del renglón inferior siguiente en segunda instancia.

18.3 CABEZAS DE GRUPO DIFERENTES AL SISTEMA DE SIEMBRA: Las siembras también podrán hacerse poniendo como cabeza de grupo a equipo internacionales invitados. Los equipos de un mismo club deberán estar siempre en zonas diferentes y si fuese posible también se deberá buscar que los equipos de una misma Liga queden en zonas clasificatorias diferentes.

18.4 NÚMERO DE PARTIDOS DIARIOS POR JORNADA PARA UN MISMO EQUIPO: Se podrán programar hasta tres partidos por día a cada uno de los equipos participantes debiendo mediar entre ellos un lapso no inferior a dos horas, con preferencia de poder extender este espacio a tres horas.

18.5 DESCANSO ENTRE JORNADAS: Entre cada jornada diaria deberá mediar por lo menos ocho horas. El horario estelar podrá ser asignado a un equipo de la Liga sede.

18.6 TIEMPOS DE JUEGO DE JORNADAS ELIMINATORIAS: Las jornadas eliminatorias de la primera fase de clasificación podrán tener una duración menor en los tiempos de juego a las reglamentadas en forma general.

18.7 INFORMACIÓN DE LOS SISTEMAS DE SIEMBRAS Y CLASIFICACIÓN: De todas formas los parámetros para la conformación de las diferentes zonas de clasificación, así como el sistema de juego de cada campeonato en especial, deberán ser previamente informados antes del inicio del Campeonato en la Convocatoria del Evento. Siempre será la C.N.H. la encargada de determinar estos parámetros y sistemas.

18.8 SISTEMAS DE ROTACIÓN DE LOS EQUIPOS EN LA ELABORACIÓN DEL FISTO DURANTE LAS FECHAS DEL CAMPEONATO. Para la elaboración del Fisto de cada uno de los grupos se tomará como base siempre la siembra en la esquina superior izquierda de la tabla de partidos, del equipo mejor clasificado del grupo, posteriormente se acomodarán los siguientes equipos, y la rotación en cada fecha se hará SIEMPRE hacia la izquierda (sentido contrario a las manecillas del reloj) manteniendo fija la casilla superior izquierda (Equipo Mejor Clasificado del Campeonato anterior). Los sistemas de ordenamiento de los equipos dentro del grupo para la elaboración de la primera fecha según la respectiva necesidad, son los siguientes:

18.8.1 SISTEMA ANTI-HORARIO: En este sistema los equipos restantes en el orden clasificatorio con base a los resultados del campeonato anterior o por ausencia en orden alfabético, serán acomodados en el sentido contrario al de las manecillas del reloj o "Sentido Anti-Horario", de manera tal que los mejores equipos del grupo se enfrentarán en la última fecha del campeonato. A la izquierda (abajo) de la casilla superior izquierda donde permanecerá sembrado el equipo mejor clasificado se ubicará inicialmente el segundo mejor equipo del grupo y siguiendo hacia abajo el tercero y así sucesivamente en forma circular. Con este sistema se busca que los mejores equipos (según el campeonato anterior) se enfrenten al final del campeonato. Este sistema deberá ser usado en caso que se tenga un solo grupo sin finales con clasificación por puntos, o con dos grupos con finales directas entre los primeros de cada grupo por el título del campeonato y los segundos por el 3º lugar. P.Ej:

1ª FECHA		2ª FECHA		3ª FECHA		4ª FECHA		5ª FECHA	
1º	6º	1º	5º	1º	4º	1º	3º	1º	2º
2º	5º	6º	4º	5º	3º	4º	2º	3º	6º
3º	4º	2º	3º	6º	2º	5º	6º	4º	5º

18.8.2 SISTEMA HORARIO: En este sistema los equipos restantes en el orden clasificatorio con base a los resultados del campeonato anterior o por ausencia en orden alfabético, serán acomodados en el sentido de las manecillas del reloj o "Sentido Horario", de manera tal que los mejores equipos del grupo se enfrentarán en la primera fecha del campeonato. A la derecha de la casilla superior izquierda donde permanecerá sembrado el equipo mejor clasificado se ubicará inicialmente el segundo mejor equipo del grupo y siguiendo hacia abajo el tercero y así sucesivamente en forma circular. Con este sistema se busca que los mejores equipos (según el campeonato anterior) no se enfrenten al final del campeonato, salvo en condiciones de semifinales o finales directas. P.Ej:

1ª FECHA		2ª FECHA		3ª FECHA		4ª FECHA		5ª FECHA	
1º	2º	1º	3º	1º	4º	1º	5º	1º	6º
6º	3º	2º	4º	3º	5º	4º	6º	5º	2º
5º	4º	6º	5º	2º	6º	3º	2º	4º	3º

## PUNTUACION Y DESEMPATES

### ARTICULO 19. PUNTUACION.

En las pruebas, torneos y competiciones que se disputen por puntos estos serán distribuidos del siguiente modo:

VICTORIA.....	3 (tres) puntos
EMPATE.....	1 (un) punto
DERROTA.....	0 (cero) puntos
INCOMPARENCIA.....	0 (cero) puntos

19.1 Al equipo que pierda por incomparencia (W.O.) se le sumarán cinco goles a en contra, la victoria será otorgada al equipo que se encuentre completo y en condiciones de juego, que recibirá los puntos correspondientes, pero sin ningún gol a favor.

19.2 Equipo que pierda por dos incomparencias (w.o.) continuos o tres alternos quedará fuera del torneo en forma automática. El equipo que abandone un partido será sancionado, además de no otorgársele puntaje alguno y

concedérselos al rival, con multa del canon establecido como sanción por la Federación para el año respectivo, pagaderos antes del siguiente partido a jugar.

**19.3 NOCAUT TÉCNICO:** Se define nocaut técnico cuando la diferencia de goles en un partido sea de doce, de manera que se continuará el partido hasta finalizar el tiempo reglamentario pero no se anotarán los goles habidos. Esta disposición solamente será autorizada por la CNH en casos especiales y para categorías específicas.

19.4 Cuando se adopte el sistema de Eliminación Directa, la clasificación de los equipos eliminados se hará mediante el sistema de cociente, donde el total de los puntos obtenidos por cada equipo se dividirá por el número de partidos jugados, obteniendo el puntaje promedio por partido.

#### ART. 20.- DESEMPATES PARA CLASIFICACIONES.

20.1 PARA DESEMPARTAR CLASIFICACIONES DENTRO DEL MISMO GRUPO: En caso de empate entre dos o más equipos para definir una posición determinada, la clasificación a la siguiente ronda o para definir campeón, subcampeón y tercero, se seguirán los siguientes criterios de desempate:

20.1.1 En el caso de empate puntual entre dos equipos, solo se consideran los resultados obtenidos en esa misma fase, siendo el desempate efectuado, por orden decreciente de prioridad, del siguiente modo:

20.1.1.1 Será mejor clasificado el equipo que – en los partidos realizados entre si - haya obtenido el mayor número de puntos.

20.1.1.2 Persistiendo el empate, será mejor clasificado el equipo que – en los partidos realizados entre si – haya obtenido la mayor diferencia entre los goles marcados y los goles sufridos.

20.1.1.3 Persistiendo el empate, será mejor clasificado el equipo que – en los partidos realizados a lo largo de toda la competición - haya obtenido la mayor diferencia entre el total de goles marcados y el total de goles sufridos.

20.1.1.4 Persistiendo el empate, será mejor clasificado el equipo que – en los partidos realizados a lo largo de toda la competición - haya obtenido el mayor cociente general de goles, resultante de la división del total de goles marcados por el total de los goles sufridos.

20.1.2 En el caso de empate puntual entre tres o más equipos, solo se consideran los resultados obtenidos en esa misma fase, siendo el desempate efectuado, por orden decreciente de prioridad, pudiendo una norma ir definiendo la posición de uno de los equipos y debiendo avanzar a la siguiente para definir la posición de los demás del siguiente modo:

20.1.2.1 Serán mejor clasificados, por orden decreciente, los equipos que – en los partidos realizados entre sí – hayan obtenido el mayor número de puntos.

20.1.2.2 Persistiendo el empate entre todos o algunos equipos, serán mejor clasificados los equipos que – en los partidos realizados entre sí – hayan obtenido la mayor diferencia entre los goles marcados y los goles sufridos.

20.1.2.3 Persistiendo el empate entre todos o algunos equipos, serán mejor clasificados los equipos que – en los partidos realizados a lo largo de toda la competición - hayan obtenido la mayor diferencia entre el total de goles marcados y el total de goles sufridos.

20.1.2.4. Persistiendo el empate entre todos o algunos equipos, serán mejor clasificados los equipos que – en los partidos realizados a lo largo de toda la competición - hayan obtenido el mayor cociente general de goles, resultante de la división del número de goles marcados por el número dos goles sufridos.

20.1.2.5 Persistiendo el empate entre todos o algunos equipos, serán mejor clasificados los equipos que – en los partidos realizados a lo largo de toda la competición - hayan obtenido el mejor cociente general de goles, resultante de la división del total de goles marcados por el total de los goles sufridos.

20.2. Si – a pesar de la aplicación de los números 20.1 a 20.2 del presente artículo - el empate en la clasificación todavía subsiste, el desempate será efectuado a través de nuevo(s) juego(s) entre el/los equipo(s) empatado(s) o – caso tal sea inviable por razones de calendario – a través de la realización de un sorteo, a efectuarse por la entidad organizadora de la prueba en la presencia de los delegados de los equipos empatados.

20.3 PARA DESEMPARTAR CLASIFICACIONES DE EQUIPOS EN GRUPOS DIFERENTES: En caso de empate entre dos o más equipos para definir una posición determinada, la clasificación a la siguiente ronda o para definir cual o cuales equipos pasan a la siguiente ronda, se seguirán los siguientes criterios de desempate:

20.3.1 El puntaje obtenido en cada uno de sus grupos de manera directa (para grupos homogéneos) o aplicando el “Factor de Igualdad” (para grupos heterogéneos) será el primer factor de desempate para obtener la respectiva clasificación a la siguiente ronda

20.3.2 Si persiste el empate, será mejor clasificado el equipo que haya obtenido la mayor diferencia entre los goles marcados y los goles sufridos dentro de su propio grupo de manera promedio, es decir, dividiendo este valor entre la cantidad de partidos jugados.

20.3.3 Persistiendo el empate, será mejor clasificado el equipo que tenga el mejor promedio de “goles a favor” dentro de sus grupo (goles a favor divididos por cantidad de partidos jugados)

20.3.4. Si – a pesar de la aplicación de los números 20.3 a 20.3.4 del presente artículo - el empate en la clasificación todavía hacia la siguiente ronda subsiste, el desempate será efectuado a través de la realización de un sorteo, a efectuarse por la entidad organizadora de la prueba en la presencia de los delegados de los equipos empatados.

20.4 DESEMPATES EN LOS PARTIDOS: Con base a las nuevas normas internacionales aprobadas por el CIRH para el Hockey S.P. se debe buscar durante los campeonatos que ningún partido termine empatado. Siempre que, al final de un partido, resulte necesario decidir cuál es el equipo vencedor, los Árbitros deben garantizar el cumplimiento de las normas y procedimientos definidos a continuación.

20.4.1 REALIZACIÓN DE UNA PRÓRROGA PARA DESEMPATE DEL PARTIDO.

20.4.1.1 Todo jugador que se encuentre suspendido al final del tiempo normal de partido, deberá cumplir íntegramente el tiempo de suspensión que todavía falte, antes de participar en la prolongación del mismo.

20.4.1.2 En todas las categorías, debe concederse un descanso de 3 (tres) minutos, entre el final del tiempo reglamentario y el inicio de la prórroga del partido, efectuándose un nuevo sorteo para la elección de la media pista defensiva ocupada por cada equipo en el primer periodo de la prórroga.

20.4.1.3 Salvaguardando lo dispuesto en el punto 20.4.1.4 de este artículo, el tiempo de prolongación será el siguiente:

20.4.1.3.1 En caso de un partido de las categorías Sub 14 mixta, Sub-16 damas o Sub 16 varones, el tiempo de prolongación es de 5 (cinco) minutos, repartido en dos periodos de 2 (dos) minutos y 30 (treinta) segundos cada uno.

20.4.1.3.2 En caso de un partido de las restantes categorías mayores, el tiempo de prolongación es de 10 (diez) minutos, repartido en dos periodos de 5 (cinco) minutos cada uno.

20.4.1.4 La prolongación del partido terminará en el momento en que uno de los equipos consiga marcar un gol (GOL DE ORO), siendo de inmediato este mismo equipo declarado vencedor, con los Árbitros pitando para confirmar su validación y para dar el partido por concluido, sin que se realice el saque inicial correspondiente.

20.4.1.5 Al final del primer periodo de la prórroga hay un descanso de 2 (dos) minutos de duración, durante el cual los equipos efectúan el cambio de media pista defensiva y de los correspondientes bancos de suplentes.

20.4.2. EJECUCIÓN DE SERIES DE PENALTY. Si al final de la prórroga, el resultado del partido sigue empatado, el equipo vencedor se decidirá mediante la ejecución de series de penaltys – todas las que sean necesarios al efecto – de acuerdo con las normas y procedimientos establecidos a continuación.

20.4.2.1 Los Árbitros comienzan realizando un sorteo, en el centro de la pista y en presencia de los capitanes de los dos equipos, para designar la portería en la que se ejecutarán los penaltys, así como quien es el equipo que inicia la tanda de lanzamientos.

20.4.2.2 En las series de penaltys para el desempate del resultado del partido, la ejecución del penalty se efectúa obligatoriamente a través de un único remate directo a la portería adversaria, sin que se permita ningún rechace.

20.4.2.3 Cada equipo sólo puede designar para la ejecución de los penaltys a los jugadores que sean aptos para seguir en juego, o sea, aquellos que, estando inscritos en el Acta del Partido, no hayan sido expulsados ni estaban cumpliendo – a la conclusión de la prórroga - ninguna suspensión temporal.

20.4.2.4 El vencedor del partido será el equipo que haya obtenido más goles, al final de la ejecución de cualquiera de las siguientes series de penaltis:

20.4.2.4.1 PRIMERA SERIE DE CINCO PENALTYS En esta serie, cada equipo ejecuta alternativamente – por medio de diferentes jugadores, teniendo en cuenta lo dispuesto en el punto siguiente – cada uno de los penaltis, pudiendo mantener siempre al mismo portero cuando le corresponda la defensa de la portería.

20.4.2.4.2 Si cualquier de los equipos juega con menos de 5 (cinco) jugadores habilitados para la ejecución de los penaltis, va a tener que hacerlo de forma rotativa, con los jugadores disponibles a tal efecto.

20.4.2.4.3 Cuando se constate que – antes de que finalice la ejecución de esta primera serie – uno de los equipos, ya ha marcado más goles que el otro equipo podría obtener si marcase todos los penaltis que le faltan por lanzar, los Árbitros darán el partido por terminado y considerarán vencedor al equipo que ha marcado más goles.

20.4.2.4.4 Si al final de esta primera serie, el resultado del partido todavía sigue empatado, el equipo vencedor se decidirá según lo establecido en el punto siguiente.

20.4.2.4.5 SERIES SUCESIVAS DE UN PENALTY Cada equipo ejecuta alternativamente el penalti de cada serie, hasta que uno de los dos falle la ejecución y el otro equipo logre marcar gol, siendo éste considerado vencedor de inmediato.

20.4.2.4.6 En estas series, cada equipo puede optar por utilizar siempre el mismo jugador, pudiendo igualmente mantener siempre el mismo portero cuando le corresponda la defensa de su portería.

## PISTA DE JUEGO

### ART. 21.- ESCENARIO Y DIMENSIONES.

La pista de juego tendrá las condiciones y requisitos previstos en las reglas de juego. En los eventos oficiales de la F.C.P., las medidas mínimas serán de 34 x 17 metros y las máximas de 44 x 22 metros.

21.1 MESA DE JUECES. Todas las pistas de juego deberán tener junto a un lado de la valla, en su zona exterior y en el centro de la misma, una mesa que deberá contar con la máxima visibilidad del juego y a su lado se ubicará una silla para el delegado de pista, que será la persona designada por la Organización para coordinar lo que tenga que ver con el escenario. Mesa con capacidad para:

- a) Un árbitro auxiliar
- b) Un Cronometrista
- c) Un planillador
- d) Un Delegado de cada equipo.
- e) El Delegado de la F.C.P.
- f) Dos miembros de la C.N.H.

21.2 SILLAS PARA SANCIONADOS. A un metro de este conjunto, se colocarán a ambos lados dos sillas para que los jugadores con suspensiones cumplan su sanción.

21.3 BANCO DE SUPLENTE. Por último y a tres metros de ambos lados de la mesa en sentido longitudinal a la valla se colocarán los dos banquillos con capacidad máxima para diez personas (Entrenador, cinco jugadores y cuatro auxiliares). Los banquillos podrán estar integrados por sillas individualizadas, o un banco común. No podrá situarse en toda la zona señalada nadie que no posea la correspondiente autorización o acreditación.

21.4 AREA DE INVITADOS. En el lugar que la Organización estime se acondicionará una zona reservada a las Directivas de la F.C.P., de la Liga sede, de la Comisión de árbitros y para los invitados y periodistas.

21.5 CAMERINOS O VESTUARIOS. Los escenarios dispondrán, en lo posible, de vestuarios para los dos equipos y árbitros, con duchas y aseos suficientes.

21.6 ELEMENTOS TÉCNICOS. Todas las sedes donde se celebren eventos de Hockey patines de la F.C.P., deberán contar con las siguientes especificaciones:

- a) Las localidades del público estarán situadas, cuando menos a un metro de la valla que circunda la pista, debiendo quedar libre dicha zona a excepción, naturalmente, del espacio reservado para la mesa y los banquillos.
- b) Iluminación suficiente para juegos nocturnos.
- c) Zona para los medios de comunicación, acreditados por la F.C.P. o la Comisión Organizadora del Evento, con las suficientes facilidades técnicas para realizar su tarea informativa.
- d) Marcador electrónico, o manual, situado en un lugar visible.
- e) Dos redes de porterías de recambio.

El equipo que obre de local deberá tener uniformes de cambio en caso de que sus rivales coincidan con sus colores. Cuando haya de televisarse un encuentro, serán los servicios técnicos de la televisión quienes determinarán si los colores de los uniformes pueden ser confundidos en pantalla. Para corregir esta posibilidad, los dos equipos habrán de disponer de dos juegos de camisetas, una de color claro y la otra de color oscuro.

## EL PARTIDO

### ARTICULO 22. TIEMPOS DE JUEGO.

Cada partido tendrá dos tiempos de Juego con la siguiente duración según la categoría:

- ABIERTA VARONES: 20 minutos con tiempo efectivo.
- ABIERTA DAMAS, SUB 19 Y SUB 20 VARONES: 15 minutos con tiempo efectivo
- SUB 16 VARONES Y SUB 14 MIXTO: 12 minutos con tiempo efectivo.
- SUB 12: 12 minutos corridos o 10 con tiempo efectivo.
- SUB 8 Y SUB 10: 10 minutos corridos o 8 con tiempo efectivo.

22.1 CALENTAMIENTO Y DESCANSO. Previa a la iniciación podrá otorgarse un tiempo de calentamiento a cada equipo de dos a cinco minutos, bajo la condición que el partido se inicie en la hora programada, el descanso entre tiempos será de tres a cinco minutos.

22.2 En las categorías SUB 8, SUB 10 Y SUB 12 podrán jugarse partidos de tres tiempos de siete minutos corridos o cinco con tiempo efectivo, siendo obligatorio que en el último participen los jugadores que no lo hayan hecho en los dos primeros tiempos, so pena de sanción de amonestación al técnico y al delegado infractores. En este caso, la programación de partidos se hará cada 40 minutos.

22.3 TIEMPOS DE JUEGO EN ELIMINATORIAS. Igualmente en la fase clasificatoria de los diferentes eventos, los tiempos de juego serán:

- ABIERTA VARONES: 15 minutos con tiempo efectivo.
- ABIERTA DAMAS, SUB 20 Y SUB 19 VARONES: 12 minutos con tiempo efectivo.
- SUB 16 e SUB 14: 10 minutos con tiempo efectivo.

## ARTICULO 23. APLAZAMIENTO Y SUSPENSION DE LOS PARTIDOS.

Por norma general no habrá aplazamientos ni suspensiones de los partidos programados salvo los casos especiales taxativamente enumerados.

23.1 APLAZAMIENTO. Los partidos se podrán aplazar por las siguientes razones:

23.1.1 Por lluvia que impida iniciarlo previo concepto de los árbitros o por fuerza mayor a estimar por la C.N.H. En el caso de que el Campeonato o la Copa deba necesariamente terminar en esa fecha se procederá a habilitar la sede alterna luego de una espera de 15 minutos; si no fuere posible y subsistieren las condiciones adversas se definirá el marcador por tiros desde el punto penal hasta tener un ganador.

23.1.2 Sí transcurridos 15 minutos no están subsanadas las deficiencias técnicas que impidan su celebración.

23.1.3 Por la actitud del público que perturbe o impida la iniciación del encuentro.

23.1.4 Por incomparecencia plenamente justificada ante la CNH de uno o de ambos equipos.

23.1.5 Por decisión de la C.N.H. debidamente motivada.

23.2 SUSPENSION DE UN PARTIDO. Una vez iniciado un partido, únicamente el árbitro o árbitros serán quienes puedan suspenderlo por causa justificada y bajo su responsabilidad. Las circunstancias que dan lugar a la suspensión son:

23.2.1 Por lluvia que impida que la bola ruede normalmente.

23.2.2 Por deficiencias sobrevenidas en la pista o en los elementos técnicos que impidan el normal desarrollo del partido, si transcurridos quince minutos no se solucionan.

23.2.3 Por la actitud del público que perturbe o impida el normal desarrollo del encuentro.

23.2.4 Por la insubordinación o falta colectiva de los integrantes de ambos equipos.

23.3 PERMANENCIA DE LA NOMINA. Suspendido un partido, si se continúa en otra fecha, solo podrán ser alineados en la reanudación los participantes inscritos en el acta del partido inicial.

23.4 TERMINACION. Los partidos se podrán dar por terminados, por el árbitro o árbitros, y el tiempo restante no se jugará por las siguientes razones:

23.4. Si suspendido un partido por alguna de las causas enumeradas en el punto 23.2.1 al 23.2.4 , sin que se puedan subsanar, y ha transcurrido más del setenta y cinco por ciento (75 %) **del tiempo total del partido**. El marcador vigente al momento será el del partido.

23.4.2 Si un equipo llega al límite mínimo de presencia de jugadores en el partido. Los puntos en disputa serán para el equipo que quede en juego independiente del marcador del momento de terminación.

## ART. 24.- INICIACION Y DESARROLLO DEL PARTIDO.

Todos los partidos se iniciarán a la hora fijada en la programación. En el primer partido de la jornada se podrá dar una espera hasta de quince minutos si existe demora de uno o ambos equipo.

El saludo protocolario y la despedida podrán ser restringidos por la Organización a los partidos finales pero se procurará hacerlo en las eliminatorias. Al término del primer tiempo habrá cambio de media pista de la ocupada por cada equipo.

24.1 INSCRIPCION. La inscripción de cada equipo ante la mesa de jueces o presentación del NOMINA DE PARTIDO se hará con una antelación de treinta minutos, mediante los carnés de la F.C.P., acreditaciones de trámite de inscripción a

la F.C.P. o acreditaciones oficiales del Campeonato y con el respectivo formulario donde figure el nombre completo del jugador, su número de competencia para el partido y los integrantes del correspondiente cuerpo técnico, procediendo al sorteo de cara o cruz para establecer la media pista que ocupará cada equipo y para la ejecución del golpe de salida. En el evento de que se esté jugando un partido a la hora en que deba comenzar el siguiente, éste empezará dentro de los tres minutos a su terminación, previo un pitazo de advertencia.

24.1.1 El Equipo o Club que no haga el tramite oficial de inscripción a la mesa de jueces o presentación de la Nomina de Partido, perderá el partido por W.O.

24.2 NUMERACION. Los jugadores para todos los eventos nacionales Interclubes deberán tener en su espalda un número del 1 al 99 en tamaño mínimo de 18 centímetros, y de un color diferente al de la camiseta. Los dos porteros llevarán los números 1 y 10. En caso que un equipo presente más de dos arqueros, éstos podrán utilizar cualquiera de dos cifras que termine en cero.

24.2.1 La numeración para el Campeonato Nacional Interligas será únicamente de 1 al 10 en tamaño mínimo de 18 centímetros, y de un color diferente al de la camiseta. Los dos porteros llevarán los números 1 y 10.

24.3 EQUIPAMIENTO. Será obligatorio utilizar tanto para el arquero como para los jugadores de campo los equipamientos previstos y reglamentados en el Reglamento Técnico y será obligación de la los ARBITROS y la CNH verificar su cumplimiento previo a cada encuentro.

24.4 INCOMPARECENCIA. Se tendrá como incomparecencia al equipo que presente en el campo de juego un número inferior a cuatro jugadores de campo y un arquero – entendiéndose que uno de los jugadores de campo deberá ser designado como arquero suplente en caso que sea necesaria su intervención en esta posición - para el inicio de un partido siempre que la convocatoria haya exigido el máximo de jugadores previstos en las reglas de Juego. Cuando se permita la inscripción de un número menor de 10 jugadores se expresará cuales son arqueros. El designado arquero suplente podrá jugar como de campo siempre que no se requiera como arquero en los eventos que la reglamentación lo permita.

Siempre procederá, al inicio del partido o a la declaración de incomparecencia, por lo menos un pitazo de advertencia con tres minutos de antelación como mínimo.

24.5 FIRMA DEL ACTA DE JUEGO. Al término del partido los capitanes disponen de un plazo de cinco minutos para firmar el acta. Transcurrido dicho plazo, el árbitro requerirá la presencia de quien no hubiera comparecido otorgándole un nuevo plazo de cinco minutos para ello, una vez transcurrido éste, cerrará el acta haciendo constar tal circunstancia.

Al finalizar el partido, y una vez firmada el acta en último lugar por el árbitro o árbitros, éstos entregarán a los capitanes o delegados de los equipos copia de la misma, salvo en los Festivales.

#### ART. 25.- JUZGAMIENTO.

El Juzgamiento de cada partido estará dirigido por uno o dos árbitros, habrá uno o dos cronometristas y un planillero. Los jueces y personal de mesa serán designados por el respectivo SUBCOMITÉ ESPECIALIZADO DE HOCKEY. Los árbitros están obligados a presentar informe en caso de incidentes inmediatamente termine el partido. Lo podrán ampliar hasta antes de que el Tribunal Deportivo tome alguna determinación.

ART. 26.- REGIMEN DISCIPLINARIO DEL PARTIDO. El régimen disciplinario de cada partido será el establecido por el reglamento de juego y a cargo exclusivo de los árbitros designados, que podrán ser dirigidos por 1 (uno) o 2 (dos) Árbitros oficiales, siendo nombrados por el SUBCOMITÉ ESPECIALIZADO DE HOCKEY.

Los Árbitros son los jueces absolutos en la pista, y sus decisiones, en lo que respecta al juego, son inapelables, debiendo estar siempre dirigidas por la imparcialidad y por el respeto y cumplimiento de las Reglas y Reglamentos vigentes.

En los incidentes o casos excepcionales no explicitados en estas reglas, los Árbitros decidirán según su conciencia, teniendo derecho a interrumpir el juego siempre que lo juzguen necesario.



## 26.1 ACCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS ÁRBITROS.

26.1.1 Los Árbitros tienen derecho a ejercer la conveniente acción disciplinaria para castigo tanto de los Jugadores – incluyendo a los porteros – como de los Dirigentes, Entrenadores o cualquier otro representante de los equipos y cuya conducta o comportamiento no sea correcta, atendiendo a lo dispuesto en estas Reglas del Juego.

26.1.2. En el ejercicio de su acción disciplinaria, los Árbitros pueden recurrir a los siguientes procedimientos y formas sancionadoras:

26.1.2.1 Amonestación verbal, en casos de escasa gravedad, especialmente cuando se contrastasen comportamientos incorrectos o actitudes irregulares.

26.1.2.2 Mostrar una tarjeta azul, procediendo después en conformidad con lo dispuesto en la Reglas de Juego de Hockey SP del CIRH.

26.1.2.3 Mostrar una tarjeta roja, procediendo después en conformidad con lo dispuesto en la Reglas de Juego de Hockey SP del CIRH.

En el Acta del Partido sólo se deberá anotar la acción disciplinaria ejercida por los Árbitros en lo que respecta a la exhibición de la tarjeta azul y de la tarjeta roja

Complementariamente y sólo en lo que concierne a cada tarjeta roja – por su exhibición directa – los Árbitros deben elaborar un Informe Confidencial, en el que se detallarán, con claridad y rigor, las situaciones y circunstancias que llevaron a la expulsión del partido de los infractores.

26.2 FACULTADES ESPECIALES DE LOS ARBITROS. Además de las facultades que las reglas de juego asignan al árbitro en cuanto a su función técnica durante el encuentro, les corresponde:

26.2.1 Responsabilizarse de las funciones de anotación y cronometraje, para lo cual contará con los correspondientes auxiliares, los cuales le informarán de cualquier incidencia que se produzca

26.2.2 No permitir que nadie, salvo los jugadores, penetre en la pista de juego sin su autorización.

26.2.3 Interrumpir el juego en caso de lesión, a su juicio de carácter grave, disponiendo la evacuación del jugador para que sea atendido fuera de la pista.

## REGIMEN DISCIPLINARIO GENERAL

### ART. 27.- TRIBUNAL DEPORTIVO.

De acuerdo con el artículo 9 DEL REGIMEN DISCIPLINARIO DE LA FEDERACION COLOMBIANA DE PATINAJE (Resolución 103 de diciembre 4 de 2007) el Tribunal Deportivo del evento será asumido por un miembro del subcomité especializado de juzgamiento, un miembro de la C.N.H y un miembro designado por la liga sede. Un representante de la Liga sede hará las veces de Secretario sin voz ni voto.

27.1 Las disposiciones sancionatorias emitidas por el Tribunal Deportivo de los campeonatos mediante las respectivas Resoluciones así como la sanción correspondiente a la presentación de la tarjeta roja directa, serán acumulables para el siguiente evento nacional de cualquier carácter y el seguimiento de los diferentes procesos sancionatorios se hará mediante el respectivo Control de Penas y Sanciones.

### ART. 28.- REGIMEN DISCIPLINARIO DE LOS CAMPEONATOS Y COPAS.

El régimen disciplinario de los Campeonatos y Copas, además de las normas previstas en este estatuto, que sancionan comportamientos contra el juego limpio y la disciplina antes o después de los partidos, será el sistema de tarjetas

directas o acumuladas, que traerá como consecuencia la suspensión de dirigentes, técnicos, auxiliares, delegados y deportistas, así:

- **TARJETA AZUL:** 2 O 4 MINUTOS DE SUSPENSIÓN SEGÚN DETERMINACIÓN DE LA ACCIÓN ARBITRAL.
- **TRES TARJETAS AZULES DURANTE UN MISMO PARTIDO:** AL JUGADOR QUE RECIBA DURANTE UN MISMO PARTIDO TRES TARJETAS AZULES, LE SERÁ EXHIBIDA A CONTINUACIÓN DE LA TERCERA TARJETA AZUL UNA TARJETA ROJA Y SERÁ EXPULSADO DEL PARTIDO CON SANCIÓN ADICIONAL DE UN PARTIDO DE SUSPENSIÓN.
- **CUATRO TARJETAS AZULES ACUMULADAS DURANTE EL DESARROLLO DE UNA TEMPORADA O CAMPEONATO:** 1 PARTIDO DE SUSPENSIÓN
- **TARJETA ROJA:** EXPULSIÓN Y AUTOMÁTICAMENTE 1 PARTIDO DE SUSPENSIÓN

28.1 CUMPLIMIENTO DE LAS SANCIONES. Las sanciones que no se apliquen a los Clubes, son personales y se cumplirán en el partido o partidos siguientes a la Tarjeta roja directa o acumulada mostrada al sancionado, independientemente de las categorías en las que se pueda estar presentando en competencia.

28.1.1 El régimen PERSONAL de las sanciones aplica también y de manera especial a los integrantes del CUERPO TÉCNICO, que deberán cumplir la sanción correspondiente (una o más fechas) en el partido o los partidos siguientes a la promulgación de la Sanción, en el equipo o los equipos en los cuales haya sido inscrito como parte del respectivo Cuerpo Técnico (Planilla Oficial de Inscripción) por Categoría, Rama o Club.

#### ART. 29- SANCION AUTOMATICA.

La sanción por acumulación de tarjetas es automática. La tarjeta roja, independiente de la sanción determinada en cantidad de fechas de suspensión que puedan ser designadas en el fallo del Tribunal Deportivo como consecuencia de la investigación derivada de un informe arbitral o acciones punibles del investigado, genera automáticamente la imposibilidad de jugar el siguiente partido. Si existe informe arbitral de donde pueda desprenderse mérito para imponer una sanción más grave, o se inicia de oficio trámite disciplinario la sanción automática de la tarjeta roja, podrá ser adicionada en lo que corresponda según este reglamento.

29.1 COMPUTO DE LA SANCION. Si la sanción procede del TRIBUNAL DEPORTIVO diferente a la roja de cumplimiento inmediato, se comenzará a cumplir en el primer partido que deba jugar o participar el deportista, dirigente, técnico, auxiliar o delegado, siguiente al que se comunicó mediante boletín oficial o resolución correspondiente.

29.2 FORMA Y DISTANCIA EN EL PAGO DE SANCIÓN. La suspensión que conlleva la expulsión en uno o varios partidos, significa que el sancionado (deportista, técnico, dirigente, delegado o auxiliar) no podrá ser incluido en la nómina, no podrá estar en el banco de suplentes y deberá permanecer en el partido o en los partidos en que deba cumplir su sanción, fuera del escenario o en la gradería dispuesta para el público por lo menos a diez metros de la pista de juego. Si la gradería se encuentra adyacente o cerca al la zona técnica del equipo o banco de suplentes, el sancionado deberá permanecer a no menos de diez metros de esta zona. SIEMPRE sin intervenir en el desarrollo del partido.

Parágrafo 1: En caso de que la situación disciplinaria trascienda el grado de gravedad estipulado en el presente Reglamento y en la Ley se dará traslado a la Comisión Disciplinaria de la Federación y a las autoridades pertinentes.

29.3 CONTROL DE PENAS Y SANCIONES. Los miembros de la CNH presentes en cada evento, en su informe final, deberán entregar la estadística de las sanciones impuestas y/o pagadas por los diferentes actores de la comunidad deportiva (que hayan sido sancionados o que encontrándose sancionados hayan cubierto el pago de su sanción durante el desarrollo del evento) para que esta estadística pueda ser actualizada y publicada en el respectivo CONTROL DE PENAS Y SANCIONES de la pagina web de la Federación.

#### ART. 30-. GRADUACIÓN.

La imposición de las sanciones se hará teniendo en cuenta las circunstancias atenuantes y agravantes contempladas en el Código Disciplinario vigente de la Federación Colombiana de Patinaje. Además se tendrá la sanción automática de un partido consecuencia de la tarjeta roja como parte de la sanción impuesta.

Son circunstancias extraordinarias de atenuación, aquellas que en criterio del Tribunal Deportivo, permitan la aplicación de una sanción menor a la que corresponda, teniendo en cuenta los antecedentes que rodearon al hecho, el medio empleado y la personalidad del infractor. La concurrencia de estas circunstancias atenuantes, permitirán una reducción de sanción a aplicar de hasta la mitad de la que correspondería al infractor de no mediar las mismas.

Igualmente se valorará con detenimiento que el disciplinado haya obrado ante:

- a) Agresión o provocación injusta.
- b) Reacción racional ante injusta provocación
- c) Medios utilizados para responder una agresión, impedirla o repelerla.
- d) Falta de provocación suficiente por parte del que se defiende.

#### ART. 31-. FACULTAD ESPECIAL DE LA COMISIÓN TÉCNICA.

Cuando el presidente de la Comisión Técnica encuentre que la decisión adoptada por el Tribunal Deportivo no corresponda a lo previsto en este reglamento o se fundamente en un informe incorrecto, podrá solicitar que se reconsidere la respectiva providencia pero deberá entregar los medios probatorios en que fundamente su petición.

#### FALTAS DISCIPLINARIAS

#### ART. 32-. DEFINICION.

Son faltas disciplinarias sancionables por la Tribunal Deportivo de cada Campeonato o Copa, las que rebasan las impuestas por los árbitros con base en el reglamento de juego o se producen después del pitazo que finalice el partido y por consiguiente ameritan una sanción mayor a la tarjeta roja o que violan las disposiciones reglamentarias del evento o campeonato y las infracciones al reglamento del evento.

#### ART. 33-. FALTAS Y CONDUCTAS ANTIDEPORTIVAS DE LOS JUGADORES

33.1 JUEGO BRUSCO GRAVE. Al jugador que practique juego brusco grave sin producir daño físico o lesiones a otro u otros jugadores, se le impondrá suspensión de un partido.

33.2 VÍAS DE HECHO. Al jugador que, intencionalmente, emplee vías de hecho hacia otra persona sin causar lesión corporal ni atentar contra su integridad física, se le impondrá suspensión de dos a cuatro partidos.

33.3 CONDUCTA VIOLENTA CONTRA OTRO JUGADOR. Al jugador que realice conducta violenta contra otro u otros jugadores por cualquier medio, sin ocasionar daño físico o lesión, se le impondrá suspensión de dos a cuatro partidos.

Si como consecuencia de la acción violenta se ocasionare daño físico o lesión, según la gravedad del hecho, la pena será de tres a cinco partidos.

Si la conducta consistiere en escupir a otro u otros jugadores, la pena será de cuatro (4) fechas de suspensión.

Así mismo, si la acción violenta se produjere sin estar en disputa la bola, las sanciones previstas en los incisos anteriores se aumentarán en la mitad.

33.4 CONDUCTA VIOLENTA CONTRA EL ÁRBITRO Y ASISTENTES. El jugador que realice conducta violenta consistente en empujar, estrujar, dar pechazos, o lanzar la bola al árbitro, o lo agravie en forma parecida, se le impondrá suspensión de tres a seis partidos.

33.5 CONDUCTA VIOLENTA GRAVE CONTRA EL ÁRBITRO Y ASISTENTES. Al jugador que fuera de los casos contemplados en el artículo anterior, ejerza cualquier otra forma de violencia física sobre el árbitro o los asistentes, se le impondrá expulsión del evento y se dará traslado al Tribunal Deportivo de la Federación.

33.6 CONDUCTA VIOLENTA CONTRA LOS DIRECTIVOS. Al jugador que realice acción física violenta contra las autoridades de la Federación o sus representantes, los directivos o miembros del cuerpo técnico de los clubes afiliados se le impondrá expulsión del evento y se dará traslado al Tribunal Deportivo de la Federación.

33.7 CONDUCTAS INCORRECTAS CONTRA EL ÁRBITRO. Al jugador que irrespete al árbitro, proteste sus decisiones, cumpla sus órdenes negligentemente o las desobedezca, se le impondrá suspensión de uno a tres partidos. Si el irrespeto al árbitro fuere mediante gestos, ademanes, injurias verbales, amenazas o provocaciones, la suspensión será de dos (2) a cinco partidos.

33.8 CONDUCTA INCORRECTA CONTRA EL PÚBLICO. Al jugador que por medio de palabras, ademanes o actitudes provocadoras o descomedidas irrespete al público, se le impondrá suspensión de uno a tres partidos. Si se tratare de conductas obscenas la pena será de dos a cuatro partidos.

33.8 CONDUCTA INCORRECTA POR OBSTACULIZACIÓN AL JUEGO. Al jugador que no permita la realización de un partido o haga imposible su conclusión, o dé lugar a su terminación irreglamentaria, se le impondrá suspensión de dos a cuatro partidos. Además su club perderá los puntos en disputa a favor del contendor, que se considerará ganador del partido.

38.9 CONDUCTA INCORRECTA POR PROTESTA COLECTIVA AL ÁRBITRO. A los jugadores que rodeen al árbitro en forma colectiva para protestar sus decisiones, se les impondrá sanción de un partido.

38.10 OTRAS CONDUCTAS INCORRECTAS. También se consideran conductas incorrectas de jugadores, sancionables con suspensión de uno a dos partidos, las siguientes:

- a) Provocar a un adversario.
- b) Engañar o tratar de engañar con la voz a un adversario.
- c) Fingir una lesión o falta.

#### ART.- 39 CONDUCTAS INCORRECTAS O VIOLENTAS DE LOS DIRECTIVOS

39.1 CONDUCTA INCORRECTA CONTRA EL PÚBLICO. Al directivo, técnico, auxiliar o delegado que por medio de palabras, ademanes, actitudes provocadoras o descomedidas irrespete al público, se le impondrá suspensión de uno a cinco partidos. Si se tratare de gestos obscenos la pena será de tres a seis partidos.

39.2 APLICACIÓN EXTENSIVA. Al miembro del cuerpo técnico, delegado y a toda otra persona que desempeñe actividades de la misma naturaleza en el club, que cometa cualquiera de las faltas señaladas para los jugadores en el artículo 38 del presente reglamento, se le impondrá la sanción prevista en lo que fuere pertinente.

39.3 CONDUCTA INCORRECTA POR DECLARACIONES IRRESPECTUOSAS.- Al miembro del cuerpo técnico, delegado y a cualquiera otra persona que desempeñe actividades de la misma naturaleza en un club, que por cualquier medio formule declaraciones públicas que comprometan la buena imagen de la entidad, se le impondrá sanción de dos a seis partidos.

39.4 INGRESO O PERMANENCIA IRREGLEMENTARIA EN LA CANCHA. Al miembro del cuerpo médico, cuerpo técnico, delegado y a cualquiera otra persona que desempeñe actividades de la misma naturaleza en un club, o en una selección, que ingrese a la cancha sin autorización del árbitro, o no permanezca en el sitio asignado al cuerpo técnico, se le impondrá suspensión de dos a cinco partidos.

39.5 OTRAS ACTUACIONES IRREGLEMENTARIAS. Al director técnico o a quien haga sus veces, asistente técnico, preparador físico, kinesiólogo médico y delegado, que estando suspendido intervenga de cualquier manera durante un partido, se le sancionará con el doble de la pena que antes le haya sido impuesta, y la pérdida de los puntos en disputa a favor del contendor.

#### ART. 40.- DE LAS FALTAS DE LOS CLUBES

40.1 NO REALIZACIÓN O SUSPENSIÓN DE PARTIDOS.- Al club o Liga que mediante actuaciones de sus dirigentes, jugadores o personal técnico, no permita la realización de un partido, o haga imposible la conclusión del mismo, o dé lugar a su terminación irregular, se le impondrá, sin perjuicio de las demás penas que se impongan a los autores de dichas conductas, la pérdida de los puntos en disputa, a favor del contendor.

40.2 RESPONSABILIDAD POR ACTUACIONES IRREGULARES DE DIRECTIVOS, MIEMBROS DEL PERSONAL pérdida de los puntos en disputa a favor del contendor que se considerará ganador del partido. Idéntica sanción se aplicará cuando un equipo quede en inferioridad TÉCNICO Y JUGADORES.- Al club que incluya en la planilla de juego jugadores o miembros del personal técnico no inscritos debidamente se le impondrá la pérdida de un punto. Si además de la situación anteriormente prevista el club hace actuar al jugador o miembro del personal técnico, bien en la cancha o en el banco de suplentes, incurrirá en la pérdida de los tres puntos en disputa a favor del contendor.

Así mismo, el club que haga actuar, bien en el campo de juego o en el banco de suplentes, jugadores o miembros del personal técnico suspendidos o inhabilitados se le impondrá la pérdida de los puntos en disputa a favor del contendor.

40.3 ABANDONO DE LA CANCHA. Al equipo que sin autorización del árbitro abandone el terreno del juego antes del tiempo reglamentario, o se niegue a jugar estando dentro de él, se le impondrá la numérica que le impida continuar reglamentariamente un partido de campeonato por fingimiento de lesiones, o que entre los jugadores excluidos existiere un mínimo de dos expulsados.

El club infractor se hará acreedor a la sanción anterior sin perjuicio de las demás que se impongan a los responsables de dicha conducta antideportiva.

40.4 INCITACIÓN. El que incite a otro a cometer cualquier falta disciplinaria, será sancionado con la misma que le corresponda al autor.

40.5 ALTERACIONES EN DOCUMENTOS. El que inserte voluntariamente o hiciere insertar datos no ciertos o inexactos en las planillas de un acto o evento deportivo, será sancionado con expulsión del evento. Si la alteración determina la modificación en el resultado que se hubiere registrado la sanción será también la pérdida de los puntos en disputa para el Club al que perteneciere el infractor.

El que inserte o haga insertar falsos datos en la documentación referente a permiso o transferencia de un jugador, será expulsado del evento.

40.6 ALTERACIONES EN MECANISMOS DE CONTROL. El que en el transcurso de un acto o evento deportivo voluntariamente alterare la marcha del reloj o cronómetro usado en el mismo o no acatare las instrucciones del Árbitro al respecto, será suspendido por uno a tres partidos.

40.7 INSCRIPCIONES IRREGULARES. El Club que en partido del campeonato inscriba más de tres jugadores de la categoría inmediatamente inferior, así no jueguen, perderán los puntos en disputa que serán adjudicados al contendor.

El Club que incluya en un evento un jugador no inscrito en la Liga, o lo inscriba en la planilla sin encontrarse reglamentariamente habilitado, o que esté cumpliendo sanción perderá los puntos en disputa los que se le adjudicarán al adversario sin perjuicio de las demás sanciones que puedan corresponder por el hecho a quien lo cometiere.

#### ART. 41-. OBSTACULIZACIÓN DE LABORES DIRECTIVAS O ARBITRALES.

El que impidiere o obstaculizare el ingreso a la pista o cancha donde se realice un acto o evento deportivo organizado, autorizado o avalado por la Liga de Patinaje de Bogotá, a alguno de sus Directivos o Autoridades o a un Árbitro designado para dicho acto, será expulsado del evento.

#### ART. 42-. FALTAS DEL PÚBLICO IMPUTABLES A LOS CLUBES O SUS SIMPATIZANTES.

En todos los casos en que el público asistente a un acto o evento deportivo provoque incidentes, antes durante o después de su realización, cualquiera sea la importancia o carácter de aquéllas, se considerará responsable el Club al que pertenecen, salvo que este demuestre que no tienen ninguna relación con su institución.

La sanción para el Club podrá ser desde la amonestación pública, la obligación de jugar un partido sin integrantes de su barra, hasta la de expulsión del evento e igualmente, en todo caso, se podrán solicitar las medidas administrativas respecto de la pista o lugar donde deban jugar los equipos de los Clubes involucrados.

De manera excepcional se determinará que el simpatizante o los simpatizantes involucrados en los incidentes no pueda concurrir a lo que reste del evento, o al siguiente del Calendario Nacional; caso en los cuales se le informará al delegado del Club y se acudirá a la Fuerza Pública para el cumplimiento de lo decidido, si fuere necesario.

#### ART. 43.- INVESTIGACIÓN Y FALLO.

El Tribunal Deportivo adelantará la investigación sumaria e inmediata. El disciplinado podrá ser citado mediante comunicación verbal, personal escrita o al delegado, que indique el sitio, la hora y el día de la audiencia privada para que rinda descargos.

En la audiencia se le hará saber al disciplinado la información que se tenga y se le solicitarán las explicaciones y descargos que estime. Si se solicitaren pruebas se practicarán inmediatamente si fuere posible. La decisión podrá ser tomada en la misma audiencia y comunicada a los interesados por estrados.

EL TRIBUNAL DEPORTIVO podrá sesionar y tomar decisiones con la presencia de un número plural de sus miembros y en el evento de que sean solo dos personas será necesaria la unanimidad en la votación para validarlas. En todo caso se asesorarán del Coordinador Nacional del Subcomité Especializado de Jueces de Hockey, o de sus representantes aunque su concepto no los obliga. que pertenezcan a los clubes en demanda deberán declararse impedidos.

Los restantes decidirán con sustentación breve de las razones que motiven su fallo cuando las sanciones a imponer sean de más de dos fechas y/o pérdida de puntos, multa y/o expulsión del torneo o campeonato o sean susceptibles de reconsideración.

Estas serán notificadas por estrado, en Resolución y/o mediante boletines públicos y en cartelera o pagina Web.

43.1 RECONSIDERACIONES. Procederá la reconsideración si es solicitada inmediatamente a la notificación por estrados o dentro del término de las siguientes tres horas con posterioridad a la promulgación de la sanción en la respectiva Resolución, o dos días calendario si se trata de los últimos dos partidos del evento, contados a partir del día siguiente de la publicación de la sanción en la página WEB de la FEDERACIÓN. La interposición de la reconsideración suspende la ejecución de la sanción salvo la del partido siguiente a la tarjeta roja, de carácter automático que no tiene ningún tipo de impugnación.

La reconsideración deberá presentarse por escrito si se hace durante el desarrollo del Evento o por Fax o vía E-Mail que se enviará al correo electrónico de la Federación con las razones en que se fundamente. La Tribunal Deportivo podrá sesionar telefónica o virtualmente pero se dejará constancia de lo actuado. Su decisión se comunicará mediante boletín publicado en la página WEB de la Federación y mediante correo electrónico a la dirección de los clubes implicados. Esta decisión no tendrá recurso alguno.

43.2 LEGALIZACIÓN DE LA RECONSIDERACIÓN: Para que una reconsideración sea estudiada por parte de la Tribunal Deportivo del Campeonato, deberá abonarse por parte del delegado o del disciplinado involucrado en la investigación el valor correspondiente al pago por reclamaciones establecido por Resolución de la F.C.P. para el año respectivo, los cuales serán reembolsables en caso de que las pretensiones de la reconsideración sean declaradas procedentes.

#### ART. 44.- DECISIONES.

Los fallos y determinaciones del Tribunal Deportivo se ajustarán al espíritu deportivo de la modalidad en primer lugar, en segundo a los reglamentos internacionales, nacionales de la modalidad, a los estatutos y normas de la Federación Colombiana de Patinaje y en tercer Lugar al derecho disciplinario Colombiano. Siempre en busca de la equidad, la justicia y orientados por los principios de la sana crítica y la presunción de buena fe.

#### ART. 45.- PRUEBAS.

Serán admisibles como pruebas las del derecho colombiano siempre que sean conducentes y pertinentes al caso en cuestionamiento pudiendo ser libremente aportadas por los interesados hasta antes de la decisión. En todo caso será necesario el estudio de los INFORMES ARBITRALES, las demandas y sus sustentaciones, los informes que de oficio presenten los miembros del Tribunal Deportivo

y los descargos que se le reciban a los imputados, los que procederán siempre que las sanciones a imponer superen en su máximo los cinco partidos o se relacionen con expulsión del torneo o campeonato, pérdida de puntos o sanciones económicas.

#### ART. 46-. RESERVA.

Todo asunto sometido a las autoridades disciplinarias será reservado, los fallos solo pueden ser divulgados por los Resoluciones y/o boletines oficiales. Una vez culminada la actuación los expedientes podrán ser públicos.

#### ART. 47.- PROTESTAS Y DEMANDAS.

Los equipos participantes tienen derecho a presentar protestas y demandas sobre cualquier incidente que pueda ocurrir en el curso del campeonato.

47.1 ERROR TÉCNICO DE ARBITRAJE: Si el incidente ocurre en el partido y se trata de un alegado de ERROR TÉCNICO DE ARBITRAJE, el capitán del equipo tendrá que notificar al (los) Arbitro(s), que de inmediato darán conocimiento al Capitán del equipo adversario, La protesta deberá ser expresada por el referido Capitán en el documento de la Planilla del Juego y firmada por los respectivos participantes del juego y el (los) miembro(s) presente(s) de la CNH.

47.2 PROTESTA CON FUNDAMENTO ADMINISTRATIVO: Para que una protesta con fundamento administrativo (mal estado de los equipamientos del Juego, de la pista, de los carnés o documentación, los jugadores, etc.) sea válida, tendrá que ser notificada antes del inicio del juego, por el Capitán y/o el Delegado del equipo que la formule al (los) Arbitro(s), que de inmediato darán conocimiento al Capitán del equipo adversario, manifestándole que el juego se efectuará "bajo protesta". Al final del juego, el Capitán del equipo que presente la protesta, deberá mencionar la misma en el documento de la Planilla del Juego y firmada por los respectivos participantes del juego y el (los) miembro(s) presente(s) de la CNH

47.3 PROTESTAS DIFERENTES: Para que una protesta diferente sea estudiada debe presentarse por escrito al Tribunal Deportivo del campeonato a más tardar tres horas después de sucedido el incidente.

47.4 El Tribunal Deportivo del Campeonato determinará, con audiencia del delegado del equipo demandado, lo que corresponda, sin que sea posible apelación o reconsideración alguna. Lo decidido se comunicará mediante boletines oficiales, En caso de ausencia del Delegado se llamará al capitán del equipo.

47.5 Si la protesta, demanda o los incidentes que merezcan estudio por parte de la Tribunal Deportivo del Campeonato suceden o se presentan durante el último día de competencias, este tendrá hasta cinco días hábiles para pronunciarse sobre los mismos y emitir el respectivo veredicto mediante resoluciones o las comunicaciones pertinentes.

47.6 LEGALIZACIÓN DE LA PROTESTA: Para que una protesta o demanda sea estudiada por parte del Tribunal Deportivo del Campeonato, deberá abonarse por parte del delegado o capitán del equipo demandante el valor correspondiente al pago por reclamaciones establecido por Resolución de la F.C.P. para el año respectivo, los cuales serán reembolsables en caso de que las pretensiones de la demanda sean declaradas procedentes.

47.7 En los eventos muy graves, previstos en el Código Disciplinario, el Tribunal Deportivo dará traslado a la Comisión Disciplinaria de la Federación para lo de su competencia y podrá suspender provisionalmente al infractor.

#### ART. 48.- MEDIDAS ADMINISTRATIVAS ESPECIALES.

Además de las referidas sanciones disciplinarias, la F.C.P. podrá tomar medidas de carácter administrativo tendientes a prevenir situaciones contra el juego limpio, a solicitud de la C.N.H.:

48.1 Prohibición de jugar a un determinado equipo en su sede, o dentro del perímetro de su ciudad de domicilio legal.

48.2 Obligación de jugar un determinado partido en ciudad diferente a la del domicilio de los dos rivales.

ART. 49.- CASOS NO PREVISTOS.

El reglamento de juego y las normas Internacionales aprobadas por la FIRS mediante las Reglas de Juego de Hockey (CIRH 2009) y Reglamento Técnico (CIRH 2009) son las aplicables en lo no regulado por esta reglamentación.

ART. 50.- VIGENCIA.

El presente reglamento rige a partir de la fecha de su aprobación y deroga las normas que le sean contrarias.