



LIGA CAPITALINA DE ROLLER HOCKEY

ESTATUTOS DEFINITIVOS 4da Temporada, MARZO 2006 - JUNIO 2006

Nro. De Equipos: 7

Coyotes – Guaros – Caboclos –Hermandad Gallega – Pirañas – Raptors - Sharks

El orden de los equipos en el calendario esta definido ya que tenemos dos equipos que pueden viajar únicamente cada dos semanas.

Por motivos de disponibilidad de las canchas el número de equipos se mantendrá en 7 y cada uno de los equipos deberá jugar una doble jornada ,una vez en cada ronda ,para un total de 12 juegos por equipo y para un total de 42 juegos en ronda preliminar.

Reglas:

Se jugara bajo las reglas de la IIHF. Disponibles en www.lcrh.org en la sección documentos.

En los aspectos en que este documento y las reglas difieran se tomará lo establecido en estos estatutos.

Jornadas:

Se jugarán 2 rondas todos contra todos, lo que garantiza un mínimo de 12 juegos por equipo, Semifinales al mejor de 3 y Final al mejor de 3 juegos.

El sistema de semifinales será 1ro contra 4to y 2do contra 3ro en la temporada regular

Se darán 2 puntos por juego ganado, 1 por empate y 0 por perdido.

En caso de existir un empate en puntos al final de temporada regular, se definirá de la siguiente manera:

1. Confrontación directa de los dos equipos durante la ronda.(relación ganados - perdidos, average de goles en enfrentamientos)
2. Gol average, es decir diferencia entre goles anotados y recibidos por el equipo.
3. goles a favor
4. Blanqueos
5. Menos cantidad de minutos de penalidad
6. Sorteo

Juego:

Se jugarán tres tiempos de 15 minutos cada uno a reloj continuo a excepción de los últimos 5 minutos de cada juego cuyo marcador muestre una diferencia no mayor a 2 (dos) goles, en los cuales el reloj se detendrá al hacerlo el juego.

En caso de empate en un juego de ronda regular, se jugará un Overtime de 5 minutos (tiempo corrido) y en caso de persistir el empate se dará un punto a cada equipo.



LIGA CAPITALINA DE ROLLER HOCKEY

Si el empate es en las semifinales o finales, se jugaran cuantos tiempos extras de 10 minutos cada uno sean necesarios, hasta que se rompa dicho empate, aceptando la muerte súbita o gol de oro. (En lo que un gol sea anotado el juego concluye) como valido. El descanso entre estos tiempos extras será de 3 minutos.

Debe entregarse a la mesa técnica asignada a cada encuentro, la planilla de jugadores que van tomar parte del mismo los cuales deben estar debidamente inscritos.

Cada equipo deberá estar debidamente uniformado al menos 10 min. Antes de cada partido

En caso de que el portero de algún equipo no este a la hora de inicio del partido se dará un tiempo de espera de 15 min. Después de la hora oficial del comienzo del partido, en caso de presentarse dentro de esos 15 minutos se dará inicio al partido con una penalidad menor de 2:00 minutos (delay of the game) para el equipo que ocasiono la demora.

El Tiempo de espera solo se concederá única y exclusivamente cuando sea el portero quien falte y no un jugador de cancha.

El equipo que no este en cancha completamente vestido (al menos 4 jugadores y 1 portero) 5 minutos después a la hora estipulada, perderá dicho juego por forfait, lo que causara **una multa de 60.000 BS.**

El marcador oficial de dicho juego será de 1 a 0 el gol se asignara al récord del equipo.

El equipo que se vea en una situación de forfait mas de dos vez será retirado de la liga y los juegos que haya efectuado, mas las estadísticas generadas por los mismos serán anuladas y su incursión en la próxima temporada de la liga será estudiada.

Los horarios establecidos en el calendario serán estrictos según la hora fijada, si un juego no se realiza, esto no será motivo para el adelanto de la hora de inicio del siguiente, a menos que ambos capitanes estén de acuerdo en hacerlo.

Juegos Suspendidos:

De suspenderse algún juego por motivos de mal tiempo u otras causas ajenas a la organización de la liga, el mismo o los mismos serán realizados de ser posible antes del cumplimiento de la siguiente jornada, de no poder lograrse esto, la liga en acuerdo mutuo de los equipos establecerá la fecha de realización del o de los mismos.

De haber comenzado un juego y no han transcurrido mas de 10 minutos y este debe ser suspendido por las razones antes expuestas el mismo será realizado en una fecha próxima tal cual se expone en el punto anterior, en caso de que el juego ya este mas allá de los primeros 10 minutos, el juego será suspendido pero se tomara en cuenta el resultado provisional y las estadísticas generadas por el mismo para su reanudación, es decir de jugarse en otra fecha se jugará el tiempo restante y el marcador comenzara tal cual como estaba al ser suspendido el encuentro. En el caso de que el juego este en sus últimos 5 minutos al momento de ser suspendido, este se dará como finalizado con el marcador que se de para ese entonces. Un acuerdo en la cancha entre los capitanes de equipo tener prioridad sobre lo antes expuesto.



LIGA CAPITALINA DE ROLLER HOCKEY

En caso de ser la jornada completa la que debe ser suspendida por los motivos antes mencionados o por la realización de torneos de nacionales o de otra naturaleza, el calendario se moverá una semana. En caso de poder realizar los juegos antes, se notificará a todos los equipos con anterioridad.

Protestas y Reclamos:

Cualquier protesta perderá validez si esta no es hecha por el Capitán o Asistente al Árbitro del partido en la cancha de juego.

Todas las protestas de decisiones de los árbitros deben ser entregadas por escrito al Comité Disciplinario no más de una (1) hora después de finalizado tal encuentro.

En caso de que la protesta sea por razones administrativas, (jugadores ilegales, equipo de protección ilegal, etc.) esta debe hacerse por el capitán o asistente del equipo al árbitro del partido antes de que el encuentro comience, Así mismo el arbitro debe informar tanto al capitán del otro equipo como a la mesa técnica que el juego se jugará bajo protesta al igual que el motivo de la misma.

Pucks:

La liga proveerá los pucks para el juego, el puck a utilizar será el Millenium propuck, por su probada estabilidad y buen desempeño.

Roster y Jugadores:

Cada equipo puede inscribir a tantos jugadores como desee, con la condición que el jugador no pertenezca a otro equipo y que al comenzar la 2da ronda de partidos se entregue un roster definitivo de 18 jugadores (16 jugadores + 2 porteros)

Ningún jugador podrá estar inscrito en 2 equipos al mismo tiempo.

Jugar un partido con un equipo significa pertenecer al equipo según estos estatutos.

Los jugadores menores de edad deberán usar protección facial completa (reja o acrílico) además del equipo de protección obligatorio y deberán presentar una autorización de sus representantes al momento de hacer su inscripción en la liga, sin la cual no se permitirá jugar a dicho jugador.

El numero de jugadores por juego, por equipo es de 14 máximo y 5 mínimo (incluyendo a un portero), Con la posibilidad de hacer todos los cambios, incursiones y modificaciones a su roster para cada juego, como desee siempre y cuando cumpla con los requisitos de inscripción establecidos.

En caso de que un jugador deje un equipo para unirse a otro o por cualquier otro motivo, entrará en un periodo de stand by el cual es de 1 jornada, es decir el jugador cuya ficha ha sido, "soltada" por su equipo, no podrá jugar el próximo juego de la jornada siguiente con ningún otro equipo.

El jugador que deja su equipo deberá inmediatamente comunicarle tal acción al comité operativo (es desde este momento en que comienza el periodo de stand by antes



LIGA CAPITALINA DE ROLLER HOCKEY

mencionado), si después de ese periodo el jugador no es reclamado por ningún otro equipo pasa a ser un "agente libre".

De ser reclamado por algún equipo durante el periodo de stand by y el jugador estar de acuerdo con ello, y notificado esto por escrito, se tramitará el ingreso de dicho Jugador al equipo que lo solicita, pero tendrá que cumplir con el periodo de stand by establecido de (1) una jornada antes de comenzar a jugar.

El equipo que desee incorporar un agente libre a su roster, deberá comunicárselo por escrito al comité operativo, con una aprobación anexa de dicho jugador aceptando la incorporación de su ficha al equipo que lo reclama, una vez recibido esto el comité activara la ficha del jugador el cual estará disponible para el próximo partido siempre y cuando el jugador este libre de sanciones o multas y la requisición del equipo llegue al menos 1 día (24hrs) antes del primer juego de la siguiente jornada.

El jugador que por cualquier motivo cambie de equipo, seguirá sumando sus estadísticas habituales desde el momento que regrese a la cancha con el nuevo equipo.

Aquel equipo que tenga un solo portero y este resulte estar lesionado tendrá la oportunidad de solicitar uno prestado a cualquier otro equipo que este de acuerdo en prestarlo. (Las estadísticas que genere ese portero en el juego no se tomaran en cuenta para su récord personal, pero si para los récords del equipo que solicito el préstamo)

Todos los trámites y transacciones referentes a cambios en los equipos o de los jugadores deben hacerse vía E-Mail preferiblemente.

Estadísticas:

Las estadísticas serán llevadas seriamente y se hará un reporte semanal de las mismas, con los líderes de las distintas categorías, los resultados de los partidos, tabla de posiciones, y otras estadísticas que se den según las anotaciones de los juegos.

La única manera en que se pueden hacer cambios en las anotaciones del juego, es antes de que se firme la hoja de anotaciones por los árbitros y el capitán del equipo, quien es la única persona autorizada a efectuar dicho reclamo o en su defecto cualquiera de sus asistentes.

Comportamiento dentro del club:

Es obligatorio que jugadores, técnicos, invitados, etc. cumplan con las normas y requisitos que establece la Hermandad Gallega para los invitados (**se anexa instructivo**)

La liga en ningún caso puede interceder por ninguna persona ya sea jugador, directivo, arbitro, etc. en caso de que se vea incurso en algún problema dentro de las instalaciones del club o en el caso de que por algún motivo su ingreso no sea permitido.



LIGA CAPITALINA DE ROLLER HOCKEY

Sanciones y multas:

El jugador que haya sido sancionado o multado por el comité disciplinario no podrá jugar hasta que no cumpla con lo establecido por dicho comité y pague la **multa de 20.000 BS (se retendrá la ficha técnica del jugador)**.

El equipo que tenga algún jugador sancionado o suspendido temporalmente y desee inscribirlo en el roster final (para la última jornada de la 2da ronda), puede hacerlo aunque no podrá contar con dicho jugador hasta que su estatus se aclare.

Aquel jugador que por algún motivo fuese suspendido o sancionado por el comité disciplinario y este envuelto a su vez en un cambio de equipo, no será absuelto de su sanción o multa, y el periodo que establece el stand by no interferirá con lo establecido en la sanción. Es decir si la sanción es de 1 jornada y ocurre un cambio de equipo antes de cumplida la misma, se debe cumplir el periodo establecido por el comité disciplinario primero y luego lo dispuesto por el comité operativo con respecto al cambio de equipo por un jugador. Es decir el equipo en que se encuentre el jugador tendrá que pasar una carta por escrito dando la liberación de dicho jugador y pasara dos jornadas sin jugar.

El comité disciplinario debe presentar al comité operativo una lista que contenga los nombres de los jugadores sancionados antes del inicio de cada jornada, así como el tiempo restante de la suspensión, causa, etc.

Costos:

El costo de inscripción por equipo es de **Bs. 1.100.000,00** esto cubre todos los gastos en los que incurrirá la organización de la liga, pago de árbitros y mesa técnica, provisión de pucks, hidratación, premiación, papelería, etc.

Dicho monto se puede cancelar en 2 partes al principio (**550.000,00**) para el día del **congresillo técnico** y a mitad de temporada (antes del comienzo de la 7ta jornada.). De no ser cancelado estos pagos de esta manera se **incrementara 10% más** del monto adeudado y el equipo tendrá que perder por forfait ya que la liga no permitirá el inicio del juego hasta que cancele la deuda.

Premiación:

Se entregarán los siguientes premios:

1. **Copa y medallas al 1ero** (14 jugadores por equipo). Esta copa tendrá una nueva característica que se vera el DIA de la premiación.
2. **Copa y medallas al 2do** (14 jugadores por equipo).
3. **Copa y medallas al 3er puesto** (14 jugadores por equipo)
4. **Premio al Jugador con más puntos**
5. **Premio al Jugador con más goles**
6. **Premio al jugador con más asistencias**
7. **Premio al mejor defensa** (premio apreciativo que se decidirá entre todos los equipos de la siguiente forma: el equipo que tenga menos disparos en contra en la ronda regular es sin duda el que tiene la mejor defensa, basados en eso se encuestará a los capitanes y asistentes de los otros equipos para que según su criterio se elija el mejor defensa del equipo con menos disparos recibidos)



LIGA CAPITALINA DE ROLLER HOCKEY

8. Premio al defensa más ofensivo

9. **Premio al mejor portero** (relación entre juegos ganados y perdidos, porcentaje de salvadas y average goles en contra, utilizando una tabla de puntuación de la siguiente manera: 1ero en una categoría 10 ptos, 2do - 8ptos, 3ro - 7ptos, 4to - 6 ptos, 5to -5ptos, 6to - 4ptos y así sucesivamente. El que acumule más puntos entre las 3 categorías será el mejor portero de la temporada).
10. **Premio jugador novato del año.** Este premio se le otorgara al jugador con mejor desempeño en la liga (máximo dos temporadas jugadas sin contar esta temporada), basados en eso se encuestará a los capitanes y asistentes de los otros equipos para que según su criterio se elija el mejor defensa del equipo con menos disparos recibidos).
11. **Premio del juego de las estrellas.** Esta será una nueva experiencia para los jugadores destacados de esta temporada. **¿Cuántos jugadores serán?** Se tomaran los mejores 24 jugadores de la primera ronda y los 4 mejores porteros, **¿Que se tomara en cuenta?** Esta selección será por elección del comité disciplinario, árbitros y capitán de cada equipo. **¿ En que se basa este esta evento ?** se dividirá en dos etapas
 - o **1ª etapa: Habilidad y destreza.**
 - o **2ª juego entre los dos equipos seleccionados.**

Objetivo

El objetivo principal es sin duda mejorar lo logrado el año antepasado, en cuanto a organización y beneficios a los jugadores, también se espera aumentar el nivel de juego de los jugadores y equipos participantes, además de consolidar un espíritu de deportivismo, respeto y sana competencia entre todos los participantes.

Arbitraje

Los Arbitros se designarán antes de comenzar la temporada, ninguna arbitro que no esta designado como tal por la liga podrá serlo en ningún partido de la misma. Los árbitros para cada juego se establecerán al menos 1 semanas antes y se publicaran en el web site de la liga.

Javier Bustamante
Organizador LCRH

tel: 941.44.50
0412-613-19-18

website: www.lcrh.org.



LIGA CAPITALINA DE ROLLER HOCKEY

Nosotros _____ asumimos todos los riesgos ocurridos en la segunda temporada de la Liga Capitalina de Roller Hockey (marzo-junio 2006) dentro y fuera de las instalaciones del club Hermandad Gallega, además certificamos que estamos físicamente aptos para la participar en dicho evento.

En nombre de nuestros administradores y sucesores libramos a la organización de la liga, así como también a los patrocinantes, dueños y/o dirigentes del lugar donde se realizara el evento, Federación Venezolana de Patinaje, Asociación de Patinaje del Distrito Federal, de cualquier responsabilidad y de todas las demás, por muerte, injuria personal, robo y/o daños de cualquier índole que pueda suscitar de nuestra participación en el evento.

Así mismo autorizamos a los organizadores y patrocinantes de la liga a hacer uso de cualquier imagen fotográfica, vídeo, en el cual aparezca nuestra imagen tomada en el evento, para su reproducción, difusión y/o impresión, con fines publicitarios a través de cualquier medio de comunicación.

Firma y nombre del representante del equipo