

Bases Liga Superior Puente Nuevo Verano

1) Lugar

Los partidos del campeonato se desarrollarán en el Club Puente Nuevo, ubicado en la calle “Las Lomas Sur”, Lo Barnechea.

2) Fechas

El campeonato se disputará los días MARTES y JUEVES a las 20:30 hrs, 21:30 hrs y 22:30 hrs. Cada equipo deberá estar dispuesto a jugar en cualquier de los tres horarios disponibles.

3) Fecha de Inicio

Martes 02 de Enero 2018.

4) Inscripciones – Equipos Participantes

4.1) Número de Equipos

El campeonato será disputado por 20 equipos de acuerdo al sistema establecido en el punto 10 de estas bases.

4.2) Requisitos Equipos

Para participar, cada equipo debe cumplir con los siguientes requisitos:

Inscribir una nómina oficial que incluya un mínimo de 7 y un máximo de 15 jugadores que deberán regirse por los requisitos y obligaciones que se estipulan en estas bases y reglas. Para estos efectos se deberá llenar una planilla oficial entregada por la organización que deberá incluir:

1. Nombre completo, mail y RUT de todos los jugadores del equipo.
2. Presentar al momento de la inscripción un delegado o capitán con su respectivo teléfono y mail de contacto, quien será el responsable del equipo en todos los ámbitos frente a la organización.

4.3) Forma de pago y valores

El valor de inscripción es de **\$320.000** por equipo. Todo equipo debe cancelar un valor de \$100.000 para estar considerado como “preinscrito”.

*** Todos los equipos deben tener pagada la inscripción completa antes de jugar la tercera fecha.**

TODOS LOS EQUIPOS deben cancelar la TOTALIDAD de la cuota cuando la organización lo indique. El pago puede ser vía depósito, efectivo o documentando en cheque. En caso de efectivo o cheque, el pago debe entregarse en la oficina de Acción Total, ubicada en la calle Libia 75 (Las Condes). No se aceptarán pagos en el complejo deportivo. En caso de realizar una transferencia electrónica, el comprobante debe ser enviado obligatoriamente a jpozo@acciontotal.cl **indicando claramente el nombre del equipo y el campeonato que se está inscribiendo.**

*En caso de problemas con el pago, la organización está en derecho de sancionar a los equipos con pérdida de puntaje.

La cuenta para hacer las transferencias es:

Comercializadora Acción Total Ltda.
R.U.T.: 76.189.862-0
Cuenta Corriente Banco Santander
Cta. Cte. 6614746-0
Mail comprobante a jpozo@acciontotal.cl

4.4) Habilitación Nómina

Se entiende que un jugador y la nómina está reglamentariamente inscrita desde el momento que la organización acepta su inscripción. Será causal de rechazo, cualquier vicio detectado en la documentación proporcionada por el delegado, como también el incumplimiento de algún requisito calificado de esencial por la organización. La responsabilidad final será del delegado que solicita la inscripción de los jugadores.

No se permitirán jugadores profesionales del primer equipo, ni ex jugadores profesionales que tengan a lo menos 1 año de retiro del fútbol profesional. Si algún equipo es sorprendido incumpliendo esta regla se anulará el resultado y perderá el partido por un marcador de 6-0 a favor del equipo rival, sin asignarle los goles a ningún jugador en particular.

Si por alguna causa es rechazada la inscripción de un jugador, el equipo tendrá hasta el día anterior al inicio de la segunda fecha la opción de corregir o complementar el registro de antecedentes.

El incumplimiento de inscripciones, deja a los jugadores fuera del campeonato.

***Si un jugador no inscrito es sorprendido jugando un partido este se finalizará y se dará por ganador al equipo rival por un marcador de 6-0, sin asignarle los goles a ningún jugador en particular**

4.5) Modificación de la nómina

La nómina debe ser presentada por cada equipo con plazo máximo el día anterior al inicio del campeonato. El modo para hacerlo será un único mail, enviado por el delegado del equipo a la organización, dentro del plazo señalado.

A partir de la primera fecha las nóminas no podrán ser modificadas, salvo excepciones que deberán ser presentadas ante el Comité Organizador de la Liga.

El único jugador que puede cambiarse durante el torneo es el arquero, siempre y cuando se justifique por razones de fuerza mayor y que a su vez **sea aprobado por la organización.**

Cada jugador inscrito puede defender únicamente a un equipo del mismo torneo (jugador y arquero).

4.6) Obligaciones del delegado

El capitán será el único representante y responsable de su equipo frente a la organización, ello lo compromete en lo siguiente:

- Hacer llegar la nómina oficial de inscripción del equipo con todos los datos que en ella se piden.
- Ser el responsable de cancelar todos los valores que se exijan en el campeonato.
- Ser el intermediario válido entre la organización y su equipo.
- Tener un correo electrónico para enviar y recibir la información del campeonato.
- Deberá estar al tanto de todas las disposiciones e informaciones que se envían por la organización.

5) Duración de los partidos

Los partidos tendrán una duración de 50 minutos, divididos en dos tiempos de 25 minutos, más 5 minutos de descanso. Los minutos que se agreguen por pérdida de tiempo quedarán única y exclusivamente bajo la determinación del árbitro del partido.

6) Número de jugadores

El número de jugadores que cada equipo debe incluir en la nómina oficial será de un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 15. El número de jugadores en cancha en todo momento será de 7, no existiendo límites para el número de sustituciones a realizar. Cualquier modificación a la cantidad de jugadores en cancha será notificada a los delegados con anterioridad al inicio del campeonato.

7) Programación

La programación de los partidos será notificada a los delegados al inicio del campeonato y será determinada por el Comité Organizador de la Liga. Cualquier modificación posterior será notificada con la debida anticipación a los encargados de cada equipo. Al confirmar su participación, los equipos acceden a jugar en los 3 horarios disponibles. La programación de la primera fase se hará rotando en forma equitativa a los equipos dentro de estos 3 horarios y será informada en la reunión de capitanes. Cualquier observación en particular sobre los horarios programados deberá ser informada en la reunión de Capitanes, y cualquier modificación será evaluada e implementada si y sólo si todos los equipos involucrados no presentan objeciones.

Los partidos una vez programados no se suspenden. En caso excepcional si un equipo no puede presentarse y si el equipo rival está de acuerdo, el partido será reprogramado para el día que la organización lo estime posible. Si el rival no acepta la suspensión, el partido se juega.

Todas las gestiones para suspender un partido o solicitar un cambio de horario deben hacerse con al menos 48 horas antes del inicio del partido.

8) Presentación – Suspensión

Los equipos deberán presentarse en los Stands de Registro al menos 10 minutos antes del horario del partido.

No se admitirán retrasos en el inicio del partido. Pasada la hora de inicio, se darán los puntos al equipo presente, salvo en situaciones debidamente justificadas y calificadas por el Comité Organizador.

- Causales de W.O.

- La no-presentación de un equipo a la hora señalada.
- La presentación de un equipo con 3 jugadores o menos en el terreno de juego.

Los partidos iniciados no podrán suspenderse, salvo que el Administrador del Torneo tomase la decisión de hacerlo, por las causas que él estime convenientes (violencia, conductas antideportivas, etc). Él es la única autoridad que podrá suspender un partido. En caso de suspensión, el equipo responsable pierde los puntos. Si ambos equipos tienen responsabilidad, se mantendrá el resultado parcial como definitivo.

9) Penalizaciones

Las expulsiones de los jugadores serán penalizadas mediante una tabla de sanciones previamente definida. De esta forma cada causa tendrá una resolución inmediata, evitando así confusiones y malos entendidos.

Las sanciones pueden ir desde una fecha sin jugar hasta la expulsión definitiva de un jugador del campeonato.

Aquí el detalle:

Causa	Resolución
Doble Amonestación	1 Fecha
Reclamos reiterados	1 fecha
Fuerza desmedida	1 fecha
Juego brusco grave	1 fecha
Mano deliberada	1 fecha
Conducta violenta	2 fechas
Insultar al árbitro, administrador o planillero	2 fechas
Escupir al rival	3 fechas
Agredir al arbitro	Expulsión de la liga
Agredir al rival	Expulsión de la liga
Agredir al planillero	Expulsión de la liga

***Si un jugador suspendido es sorprendido jugando el partido este se finalizara y se dará por ganador al equipo rival por un marcador de 6-0, sin asignarle los goles a ningún jugador en particular.**

10) Sistema de campeonato

10.1) Primera Fase

Los equipos estarán divididos en 5 grupos de 4 equipos, donde jugarán todos contra todos dentro del grupo.

Si algún equipo no se presentara a jugar, se le pasará W.O. y su adversario ganará los 3 puntos, considerándose un marcador de 6 a 0. Los goles no se asignarán a ningún jugador en particular.

Si ninguno de los dos equipos se presentara a jugar, el partido se dará por empatado por un marcador de 0-0.

Si un equipo se retirara o es expulsado luego de haber jugado algún partido, se invalidarán los resultados y se dará por ganador al equipo rival por un marcador de 6-0.

Finalizada esta etapa **los dos primeros de cada grupo más los dos mejores terceros clasificarán a la Copa de Oro**, mientras que **los 3eros restantes más los 4tos clasificarán a copa de plata**. Siendo un total de 20 clasificados.

En caso de empate en puntaje entre dos o más equipos, éste se dirimirá de la siguiente forma:

- Mejor diferencia de goles entre los equipos empatados.
- Goles a favor.
- Resultado del partido entre los equipos empatados.
- Sorteo.

10.2) Fase Grupos ORO y PLATA.

En la segunda fase se armarán 3 grupos de copa de ORO y 2 grupos de Copa de Plata, donde jugarán todos contra todos dentro del grupo. Los grupos se armarán según **Posición que hayan alcanzado en el GRUPO de la FASE REGULAR**.

Finalizada esta etapa, en:

- Copa de ORO: Clasificarán todos los equipos a 6tos de finales. Las parejas se armarán según la posición general que hayan alcanzado en esta fase de grupos. Es decir:

1er Lugar v/s 12avo Lugar

2do Lugar v/s 11avo Lugar

3er Lugar v/s 10mo Lugar

4to Lugar v/s 9no Lugar

5to Lugar v/s 8vo Lugar

6to Lugar v/s 7mo Lugar

*En esta fase clasificarán los ganadores de cada llave más los 2 mejores perdedores a los 4tos de finales.

- Copa de PLATA: Clasificarán todos los equipos a 4tos de finales. Las parejas se armarán según la posición general que hayan alcanzado en esta fase de grupos. Es decir:

1er Lugar v/s 8vo Lugar

2do Lugar v/s 7mo Lugar

3er Lugar v/s 6to Lugar

4to Lugar v/s 5to Lugar

*En esta fase clasificarán los ganadores a las Semifinales.

En caso de empate en puntaje entre dos o más equipos, éste se dirimirá de la siguiente forma:

- Mejor diferencia de goles entre los equipos empatados.
- Goles a favor.
- Resultado del partido entre los equipos empatados.
- Sorteo.

Para los 6tos, 4tos, Semifinales y finales, en caso de empate, se procederá a definir el ganador de la siguiente manera:

1. Tres Penales por equipo (alternados, y sólo jugadores en cancha). En caso de mantenerse la igualdad, se procederá a ejecutar un lanzamiento por equipo hasta obtener un ganador. Los jugadores ejecutantes no podrán repetirse mientras no hayan pateado todos los integrantes del equipo.

La forma de clasificar a los mejores perdedores será:

- Equipo perdedor por penales.
- Equipo perdedor por penales con más goles convertidos durante el partido.
- Equipo perdedor con mejor diferencia de gol durante el partido.
- En caso de igualdad en la diferencia de gol, clasificará el equipo con más goles convertidos.
- Sorteo.

*El sistema de campeonato puede ser modificado dependiendo de la cantidad de equipos inscritos.

11) Premios

- **Campeón Oro (20 equipos): \$600.000** en efectivo, más copa, medallas y premios de nuestros auspiciadores.
- **Sub Campeón Oro: \$100.000** en efectivo, más Medallas más premios de nuestros auspiciadores.
- **Campeón Plata: \$100.000 en efectivo**, Copa y medallas más premios de nuestros auspiciadores.
- **Sub Campeón Plata:** Medallas.

Otros Premios

- **Mejor Jugador:** Medalla + Premio de nuestros Auspiciadores.
- **Goleador:** Medalla + Premio de nuestros Auspiciadores.
- **Mejor Arquero:** Medalla + Premio de nuestros Auspiciadores.

12) Reglas del Juego

Para todos los partidos del campeonato, se aplicará el reglamento convencional sobre Futbolito. Esto es, mismas reglas del Fútbol, exceptuando el Off-Side, que no se aplica en Futbolito.

12.1) Sanciones

- Durante el juego:

La doble amonestación de tarjeta amarilla equivale a una amonestación roja, en donde el jugador sale expulsado de la cancha y deja a su equipo jugando con uno menos por todo el partido. La amonestación de tarjeta roja directa por equipo en un partido corresponderá a la expulsión del jugador que incurra en la falta por todo el partido y su suspensión en al menos la próxima fecha a jugarse, lo cual deja al equipo sancionado con un jugador menos por el resto del partido.

Si el equipo llegase a quedar con solo 3 jugadores, el partido se suspenderá y se dará por ganador al equipo contrincante. El resultado en este caso será 6-0. Los goles no se asignarán a ningún jugador en particular.

Si se sorprende a algún jugador mal informando al árbitro (ya sea en goles, tarjetas, etc.) será fuertemente sancionado por el comité de disciplina.

12.2) Árbitros y árbitros asesores

Todos los árbitros como los árbitros asistentes presentes en nuestros torneos están acreditados por la Asociación de Árbitros de Chile. Ellos estarán bajo la supervisión directa de la organización del campeonato.

Estos se regirán básicamente por las reglas oficiales de la FIFA y por las modificaciones ya expuestas en este reglamento.

Los árbitros serán única y exclusivamente los que podrán sancionar con una tarjeta amarilla o con una tarjeta roja. Los cobros dentro o fuera del terreno de juego serán inapelables quedando registrado en el informe oficial del partido. Un jugador podrá ser expulsado ya sea estando dentro o fuera del terreno de juego.

En algún caso de fuerza mayor no prevista, miembros de la organización podrán dirigir un partido oficial.

12.3) Vacíos a las normas

Ante una situación contenciosa, que no tenga una regla específica, será el Coordinador del Torneo quien resolverá la controversia, con total y absoluta autonomía.

13) Comportamiento de jugadores y público

Se encuentra estrictamente prohibido consumir alcohol dentro de la zona de canchas, al igual que fumar sobre la carpeta de pasto sintético.

Como organizadores, Acción Total entiende la competitividad que cada partido conlleva, pero en ningún caso avalará actos o conductas antideportivas por parte de los jugadores o del público asistente. En caso que esto suceda el jugador y/o el asistente será expulsado del terreno de juego y en casos de mayor gravedad, podrán ser expulsados del recinto deportivo.

14) Medios de comunicación y difusión de Liga Superior

Los equipos podrán hacer sus respectivas consultas a través de nuestra página www.ligasuperior.cl

Es indispensable para todos los capitanes o delegados de los equipos estar al tanto a lo menos de:

- Fixture
- Próxima fecha
- Horarios
- Sancionados

Cabe recordar que esta información, se presume conocida por todos los delegados de los equipos y serán ellos los encargados de divulgarla entre los jugadores de sus equipos.