



**LIGA
EX
ALUMNOS
CSJ**

Bases Liga Ex - CSJ

1)Tiempo campeonato

El Apertura se desarrollará como máximo el primer semestre de cada año. Por consiguiente, el Clausura en el segundo semestre de cada año.

2) Lugar

Los partidos del campeonato se desarrollarán en Colegio San José de Chicureo, ubicado en Av Piedra roja, Chicureo. El complejo cuenta con canchas de fútbol pasto.

3) Duración de los partidos

Los partidos tendrán una duración de 55 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.

4) Número de jugadores

El número de jugadores de cada equipo en primer lugar deben ser todos del mismo curso, puede incluir en la nómina oficial un máximo de 14 jugadores, pudiendo estar en cancha sólo 8, los cuales podrán ser cambiados sin límites de sustituciones en un mismo partido. Por otra parte, el número mínimo de inscritos es de 8 jugadores.

5) Día de los partidos

Los partidos se jugarán los días Sábados , en tres posibles horarios: 16:00-17:00-18:00- 19:00 horas.

En caso de que se sea necesario suspender alguna fecha debido a motivos climáticos, feriados o cualquier otra eventualidad, esto será avisado con anticipación por la organización y la fecha se recuperará un día hábil, determinado por la organización.

6) Puntuación

Todos los partidos del campeonato se regirán por el siguiente sistema de puntuación:

Partido ganado: 3 puntos.

Partido empatado: 1 punto.

Partido perdido: 0 puntos

7) Equipos participantes

Cada equipo deberá cumplir con los requisitos y obligaciones que se estipulan en éstas bases:

a) Nombre oficial del equipo: Si existe igualdad de nombres se le otorgará la prioridad al equipo que se hubiese inscrito en primera instancia.

b) Uniforme oficial: El uniforme oficial de cada equipo deberá incluir camisetas del mismo color, un solo color durante todo el campeonato. Por la seguridad de los jugadores, se recomienda jugar con canilleras, será permitido el uso de toperoles.

c) Nómina oficial: Podrá estar constituida por 8 jugadores/as como mínimo y 14 jugadores/as como máximo.

Luego de la 2da fecha no se aceptarán modificaciones a las nóminas de los equipos. Motivos tales como viajes o lesiones no serán aceptados, por lo que les recomendamos tener un plantel amplio para no quedar con pocos jugadores.

Además, se recomienda fuertemente tener en la nómina a un arquero suplente, ya que en caso de que este se lesione o cualquier otro evento que le impida jugar, la organización no aceptará que juegue un arquero que no esté inscrito en la nómina.

d) Logo oficial del equipo: Deberá ser enviado junto a la planilla y la primera cuota de incorporación.

e) Capitán: Será la responsable del equipo en todos los ámbitos frente a la organización de la liga y deberá ser designado y comunicado a los organizadores previo al comienzo de esta.

f) Pago: El campeonato tendrá un costo por **PERSONA** de \$24.000 semestrales. Es por esto que la planilla de jugadores/as debe ser enviada antes del inicio del campeonato. Cada persona que se encuentre en la planilla deberá pagar la inscripción. Este método puede parecer raro, pero está pensado para aquellos equipos (cursos) que tengan complicaciones con la participación de sus compañeros, ya que de esta forma es menos costoso formar el equipo.

Todos los equipos deben inscribirse a través de la página web www.colegiosanjose.cl Deberán llenar los datos de la planilla y además transferir el 50% correspondiente a la Cuota de Inscripción, a la cuenta corriente cuyos datos están en el punto 10 de este documento. Equipos que envíen la nómina, pero no transfieran no estarán inscritos en el campeonato.

7.1) Obligaciones del capitán

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

- a) Hacer llegar la nómina oficial inicial de inscripción del equipo, con todos los datos exigidos en ella, previo al inicio del campeonato.
- b) Ser el responsable de cancelar en las fechas acordadas (ver punto 10) las cuotas respectivas a la inscripción de la liga.
- c) Firmar la planilla del partido para revisar resultado, goles, tarjetas, etc., y dar el visto bueno a los datos anotados, en la casilla "Firma del Capitán".
- d) Ser el intermediario válido entre la organización y su equipo.
- e) Proporcionar al menos un teléfono de contacto válido y tener un correo electrónico para enviar y recibir la información necesaria del campeonato.
- f) Estar al tanto de todas las disposiciones e informaciones que envía la organización y que estén publicadas en la página Web (fixture, suspendidos, suspensiones de fechas, etc).
- g) Revisar periódicamente su correo electrónico para estar al tanto de cualquier información que la organización de la liga le envíe.

7.2) Nómina de Inscripción

La nómina oficial de inscripción deberá explicitar lo siguiente:

- a) Datos generales del equipo: Logo, Nombre oficial, color de camisetas, capitán, etc.
- b) Datos de los jugadores: Nombre completo, número de teléfono, rut, y correo electrónico de todos los jugadores del equipo.

Si algún jugador no inscrito en la nómina oficial del equipo es sorprendido jugando, el Comité Organizador sancionará al equipo infractor con un resultado de 5-0 en contra en ese partido, donde los goles recaerán netamente en las estadísticas y no en algún jugador.

8) Sistema de Campeonato

El sistema de campeonato estará sujeto a la cantidad de equipos inscritos y será determinado por la organización una vez cerradas las inscripciones. Sin embargo, en cualquier sistema, cada equipo tendrá asegurado un mínimo de partidos oficiales. El sistema será publicado por la organización al menos 3 días antes del inicio del campeonato

Por otro lado, para definir las posiciones de los equipos en la tabla de posiciones los criterios serán los siguientes:

1. Puntos Totales en la fase regular 2. Diferencia de goles. 3. Goles a favor. 4. Resultado entre ellos. 5. "Cara y Sello" entre capitanes.

En caso de haber empate en algún ítem, se definirá por el ítem posterior.

8.1) Reglas del Juego

Reglas del juego para todos los partidos oficiales:

Para todos los partidos del campeonato, el reglamento oficial sobre las reglas del juego será el de la Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA), teniéndose en cuenta que las modificaciones que se estipulen en este reglamento serán superiores a ellas. El reglamento FIFA sólo será para los eventos netamente deportivos del campo de juego y bajo ninguna circunstancia en lo referente a lo administrativo.

Más específico:

- Se podrán realizar todos los cambios que el equipo estime necesarios durante el partido.
- El arquero NO puede tomar la pelota con la mano si un compañero le da un pase con alguna parte del cuerpo inferior a la rodilla, inclusive. Tampoco lo puede hacer al recibir la pelota desde un saque lateral.
- La barrera de los tiros libres deberá estar a una distancia de 5 pasos (4 metros aprox).
- Los laterales se realizarán con la mano, los tiros de esquina con el pie.
- No existe el off-side.
- Los goles serán convertidos desde cualquier lado a excepción de un lateral, salvo que toque o roce en algún jugador
- El arquero podrá meter goles tanto con la mano como con el pie.
- Los tiros penales se realizarán con un paso como máximo de distancia entre el jugador que lanza y la pelota. Las series de definición serán de 5 penales por equipo. En caso de empate luego de los 5 penales se procederá a realizar series de 1 penal por equipo. Sólo podrán patear los jugadores que hayan terminado el partido en el campo de juego,

8.2) Sanciones

Durante el juego:

- a) La doble amonestación de tarjeta amarilla equivale a una tarjeta roja. El equipo quedará con un jugador menos durante ese partido, sin embargo, no se le impedirá al jugador jugar la fecha siguiente, salvo que el Tribunal considere necesario un castigo mayor.
- b) La amonestación de tarjeta roja directa en un partido corresponderá a la expulsión del jugador que incurra en la falta y su sanción será determinada única y exclusivamente por el Tribunal, el cual sesionará los días miércoles. La sanción impuesta irá desde 1 fecha de suspensión, hasta la expulsión automática de la liga.

c) Si el equipo llegase a quedar con sólo 4 jugadores en cancha, el partido se suspenderá y se dará por ganador al equipo contrincante. El resultado del partido se mantendrá, siempre y cuando la diferencia de goles entre el equipo vencedor y el vencido sea de 3 goles o más. En caso de estar empatados, o de ser menor la diferencia, el resultado final será 5 – 0 para el equipo vencedor, no adjudicándose los goles adicionales a ningún miembro del equipo vencedor.

d) Si se sorprende a algún jugador entregando información falsa al árbitro (ya sea goles, tarjetas, etc) será suspendido por un número de fechas a determinar por el Tribunal.

Los árbitros se registrarán básicamente en las reglas oficiales de la FIFA y las modificaciones ya expuestas en este reglamento. Los árbitros serán los que única y exclusivamente 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. Ante una expulsión, el capitán del equipo podrá apelar al Tribunal.

Un jugador podrá ser expulsado si incurriera en alguna falta ya sea estando dentro o fuera del terreno de juego.

En la siguiente tabla se expresan algunas de las sanciones pertenecientes al documento de “Tribunal de Penalidades”.

Conducta/Causa Sanción Doble Amarilla 0 fechas Roja directa por cosas del futbol 1 fecha Juego brusco grave 1 a 2 fechas Provocar al rival o a su barra (ej: celebrar en la cara) 1 a 2 fechas Dañar intencionalmente infraestructura del club 2 a Expulsión de la Liga Reclamos reiterados contra Árbitro/Staff 1 a 3 fechas Insultar a Árbitro/Staff 2 a 5 fechas Escupir al rival 4 a 10 fechas Agresión Física al Rival 4 a 10 fechas Escupir al Árbitro/Staff Expulsión de la liga Agresión Física al Árbitro/Staff Expulsión de la liga Jugar sin estar en la planilla oficial Perder el partido

IMPORTANTE: Dañar el complejo deportivo o sus partes es un perjuicio tanto para la organización como para todos sus jugadores. Por esto las sanciones serán severamente sancionadas.

8.4) Causales de W.O.

El W.O es la no-presentación de un equipo a la hora y lugar determinado, previo conocimiento de la programación oficial.

La no-presentación de un equipo a la hora señalada será aplicada toda vez que el equipo no presente el mínimo de jugadores requeridos para llevar a cabo el partido en el terreno de juego (5) después de 10 minutos a partir de la hora indicada en la programación oficial.

Pérdida por W.O: el equipo será sancionado con 1 punto menos en la tabla de posiciones.

En caso de existir un tercer W.O. el equipo será expulsado del campeonato sin la posibilidad de ningún tipo de reembolso económico de lo cancelado por conceptos de inscripción.

El resultado será de 5 goles contra 0 a favor del equipo no infractor y los goles no serán asignados a ningún jugador en especial.

8.5) Medios de comunicación y difusión

Serán utilizados como medios de información oficiales: el sitio web de la liga www.colegiosanjose.cl , el Instagram Ligaexalumnos_CSJ y el Centro de alumnos del colegio también.

La organización podrá informar cambios en el fixture y suspensiones de fechas por motivos anteriormente dispuestos con una anticipación de 24 horas a través de los medios oficiales.

En situaciones especiales, se contactará por vía telefónica a los capitanes respectivos, para lo cual los tiempos de anticipación antes mencionados dejan de regir.

* Les recordamos que es su deber informarse a través de la página Web www.colegiosanjose.cl

Indispensable para todos los capitanes de los equipos, estar al tanto de:

b) Horarios.

c) Sancionados.

d) Cambios de programación y suspensión de fechas por motivos climáticos, entre otros.

8.6) Lesiones corporales.

La organización no se responsabiliza por eventuales lesiones corporales que pudiese recibir un jugador por causa directa o indirecta del juego mismo. Sin embargo, se intentará contar con kinesiólogo en caso de algún accidente.

9) Vacíos a las bases.

Ante eventuales situaciones controversiales que no se encuentren detalladas en las bases, será la organización la que resolverá el dilema, con total y absoluta autonomía.

10) Valor de la inscripción y forma de pago:

Cada equipo deberá cancelar por adelantado el 50% para así estar oficialmente inscrito en el campeonato. Este pago debe realizarse junto con enviar la nómina oficial.

IMPORTANTE: Los equipos tendrán la posibilidad de cancelar el valor total de la liga dentro de la primera cuota.

Las formas de pago son transferencia electrónica a

- Cuenta Vista número001100241842, Banco Santander
- Rut 19.567.624-0
- Titular: Martín Andrés Pérez Prado
- El asunto de la transferencia debe ser el nombre del equipo

- Mail; martiperez@alumnos.uai.cl

O depósitos bancarios. No se aceptará efectivo en cancha.

La forma de pago será en 2 cuotas:

- Cuota de Inscripción: 50%, al inscribir el equipo.
- 2da Cuota 50% restante.

Las formas de pago aceptadas son transferencia bancaria o bien depósito bancario. No se aceptarán cheques ni efectivo en cancha.

Equipos que no cumplan con lo anterior perderán 1 punto por cada 2 días de atraso en la clasificación general. Los puntos descontados NO serán devueltos una vez que el equipo pague las cuotas.

11) Premios:

Con la intención de que una vez finalizado el torneo sean muchos los equipos premiados y que el premio les permita a los jugadores pasar un momento agradable junto con sus amigos, es que se ha decidido que los premios sean los siguientes:

1. Copa de Oro:

- Campeón: Copa + Medallas + Inscripción gratuita campeonato siguiente + Asado todo el equipo + Premios Auspiciadores
- Sub-campeón: Medallas + Asado + Premios Auspiciadores
- Tercer Lugar Oro: Medallas

2. Copa de Plata:

- Campeón: Copa + Medallas + Asado + Premios Auspiciadores
- Sub-campeón: Medallas + Asado + Premios Auspiciadores

3. Copa de Mujeres

- Campeonas: Copa + Medallas + Premios Auspiciadores
- Sub-campeonas: Medallas + Premios Auspiciadores

- Tercer lugar: Medallas
- Cuarto Lugar: Medallas

Goleador: Balón oficial de fútbol. En caso de empate, el criterio para desempatar será el mismo que el utilizado para determinar los ascensos y descensos de equipos. En caso de tener 2 divisiones, habrá un goleador por división.

Mejor Arquero: Galvano o par de guantes

Mejor Jugador: Balón oficial ó Galvano

Importante: Los premios individuales serán definidos por la organización en conjunto con los árbitros y con las encuestas enviadas a cada jugador de la liga. Se considerará el nivel de juego durante el semestre, sin embargo, será también un elemento muy relevante la conducta del jugador.