

## Ligas Monasterio Celeste

Bajo la presente información, se determinarán las bases y reglas de las ligas O'Higgins a desarrollar en el Centro Deportivo Monasterio Celeste, con el objetivo de realizar esta actividad deportiva de la mejor forma posible. Nos enorgullece poder contar con instalaciones de primer nivel, trabajadores en pro al deporte y un desarrollo comunicacional que ayudará a que las ligas a desarrollar, dentro de lo amateur, sean lo más profesional posible.

Para poder lograr satisfactoriamente la realización de estas, necesitamos la ayuda de todos, por lo que, los jugadores también deben poner de su parte y seguir este reglamento. No se les exige más que seguir los puntos escritos a continuación, jugar limpio, con respeto y pasarlo bien.

Bases y reglas del campeonato

### **Artículo I.**

#### **Lugar**

Monasterio Celeste, Requínoa, VI Región

### **Artículo II.**

#### **Fechas**

Las fechas se realizarán los miércoles de 20:00 y 21:00 hrs. Cada equipo jugará una vez por semana.

### **Artículo III.**

#### **Fecha de Inicio**

7 de mayo de 2014

### **Artículo IV.**

#### **Inscripciones de equipos**

#### **Número de Equipos**

El campeonato será disputado por 12 equipos de acuerdo al sistema establecido en el artículo XI de estas bases.

## Equipos

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

Inscribir una nómina oficial que incluya un mínimo de 10 y un máximo de 14 jugadores, los cuales deberán respetar cada una de las reglas estipuladas en el campeonato. Deberán llenar una planilla oficial entregada por la organización con los siguientes datos:

1. Nombre completo, fecha de nacimiento, mail, teléfono 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.

## Forma de pago y valores

LIGA:

- Pago hasta 5 de mayo: \$350.000

**Todos los equipos** deberán cancelar la **totalidad** de la cuota antes del **5 de mayo**. El pago puede ser vía depósito, efectivo o documentando en cheque. En caso de efectivo o cheque, el pago debe entregarse en la Tienda de O'Higgins dirección Sargente Cuevas 226, Rancagua. No se aceptarán pagos en el Monasterio Celeste. Los equipos que no tengan el total de la liga pagado o documentado para la fecha señalada, perderán la prioridad de su cupo y se hará correr la lista de espera. En caso de realizar una transferencia electrónica, el comprobante debe ser enviado obligatoriamente a [ligas@ohigginsfc.cl](mailto:ligas@ohigginsfc.cl)

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

## 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.

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

La organización del campeonato entregará por escrito la confirmación o rechazo del Equipo y/o jugadores.

### **Modificación de la nómina**

La nómina debe ser presentada por cada equipo con plazo máximo un día antes de la primera fecha. 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 segunda 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.

Cada jugador inscrito puede defender únicamente a un equipo del mismo torneo.

### **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.

### **Artículo V**

#### **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.

### **Artículo VI**

#### **Número de jugadores**

El número de jugadores que cada equipo debe incluir en la nómina oficial será de un mínimo de 10 jugadores y un máximo de 14. 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.

## **Artículo VII**

### **Indumentaria**

Cada equipo deberá vestir un mismo tipo y color de camiseta (salvo el arquero que tiene que vestir una camiseta de un color diferente al de los jugadores) y debidamente numerada.

## **Artículo VIII**

### **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 horarios ya estipulados (20:00 y 21:00 horas). La programación de la primera fase se hará rotando en forma equitativa a los equipos dentro de estos 2 horarios. Cualquier observación en particular sobre los horarios programados deberá ser informada en la reunión de capitanes, y cualquier modificación será evaluada e implementada 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 viernes que sigue al de la fecha de la suspensión. Si el rival no acepta la suspensión, el partido se juega.

En el caso de que ambos quieran jugar otro día y horario que no sea el viernes que sigue a la suspensión, los equipos involucrados deberán pagar la cancha.

## **Artículo IX**

### **Presentación – Suspensión**

Los equipos deberán presentarse en el Stand de Registro al menos 10 minutos antes del horario del partido y presentar su CI, **será de carácter obligatorio presentar su Cédula de Identidad o alguna credencial que identifique los datos del jugador.**

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 4 jugadores o menos en el terreno de juego.
- Jugar con algún jugador que no esté inscrito en la planilla oficial del equipo.

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.

## **Artículo X**

### **Penalidades**

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:

<b>Causa</b>	<b>Resolución</b>
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 a 3 fechas
Escupir al rival	4 fechas
Agredir al árbitro, administrador, rival y/o planillero	Expulsión de la liga

## **Artículo XI**

### **Sistema de campeonato**

#### **Primera Fase**

Los 12 equipos se dividirán en 2 grupos de 6 equipos, designados por sorteo. La modalidad de juego será de todos contra todos dentro de cada grupo. Se asignarán 3 puntos por partido ganado, 1 por empate y 0 por derrota.

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 un equipo se retirara luego de haber jugado algún partido, éste se invalidará y se continuará el torneo como si este equipo nunca hubiese jugado.

Finalizada esta etapa, los primeros 2 equipos de cada grupo, jugarán la Copas de Oro; los 3º y 4º lugares, jugarán la de Plata; y por último, los 5º y 6º lugares jugarán la de promoción. En caso de empate en puntaje entre dos o más equipos, éste se dirimirá de la siguiente forma:

1. Mejor diferencia de goles entre los equipos empatados.
2. Goles a favor.
3. Resultado del partido entre los equipos empatados.
4. Sorteo.

#### **Segunda Fase**

En la segunda fase, La modalidad de juego será de todos contra todos dentro de cada grupo, en donde será el campeón quien acumule más puntos. En caso de empate en puntaje, se dirimirá de la misma manera que en la primera fase.

## **Artículo XII**

### **Premios**

Copa "Oro" (1º y 2º)

- Campeón: \$350.000 en efectivo + Copa de Campeón + Medallas + Premios de nuestros Auspiciadores.
- Subcampeón: \$100.000 + Medallas + Premios de nuestros Auspiciadores.

Copa "Plata" (1º y 2º)

- Campeón Plata: \$50.000 en efectivo + Copa de Campeón + Medallas + Premios de nuestros Auspiciadores
- Subcampeón Plata: Medallas + Premios de nuestros Auspiciadores

### Copa “promoción” (1º y 2º)

- Campeón promoción: Medallas + Premios de nuestros Auspiciadores

#### Otros Premios

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

## XIII

### Reglas del Juego

Para todos los partidos de la liga, se aplicará el reglamento convencional sobre Futbolito. Esto es, mismas reglas del Fútbol, exceptuando el Off-Side, que no se aplica en Futbolito y cambios ilimitados.

### 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.

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.

### Árbitros y árbitros asesores

Todos los árbitros así como los árbitros asistentes presentes 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.

#### **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.

#### **Artículo XIV**

##### **Comportamiento de jugadores y público**

Se encuentra estrictamente prohibido consumir alcohol y fumar dentro del establecimiento, persona o jugador que sea visto realizando cualquiera de estos actos, será expulsado del recinto deportivo.

O'Higgins como organizadores, 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 Centro Deportivo Monasterio Celeste.

#### **Artículo XV**

##### **Medios de comunicación y difusión de Liga O'HigginsFC**

Los equipos podrán hacer sus respectivas consultas a través de nuestra página [www.ligasohigginsfc.cl](http://www.ligasohigginsfc.cl) o bien escribiéndonos a [ligas@ohigginsfc.cl](mailto:ligas@ohigginsfc.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.

**Éxito y disfruten...**