

## Bases Copa Interempresa 2022

### **¡BIENVENIDOS LIGUEROS!**

*Es un placer darles la más cordial bienvenida a una nueva edición de la Copa Interempresa. Les recibiremos en un complejo deportivo renovado, con todas las comodidades necesarias para seguir siendo la liga más grande del país.*

*En Accion Total nuestro principal objetivo es fomentar e incentivar la práctica del fútbol, pero transformándola en una experiencia completa, con amplios estacionamientos, vestuarios estándar FIFA, y canchas acondicionadas para ofrecerles un torneo de primer nivel.*

***Seguiremos enfocados en mejorar año a año, y así mantener el status que juntos hemos construido, que es el de ser la mejor liga de Chile.***

### **1) Lugar**

Los partidos del campeonato se desarrollarán en el Club Palestino, ubicado en Av. Kennedy 9351, Las Condes.

### **2) Fechas**

El campeonato se disputará los lunes en los siguientes tres horarios, 20:00 hrs, 21:00hrs y 22:00 hrs. Los equipos deberán estar dispuestos a jugar en cualquiera de los tres turnos.

### **3) Fecha de Inicio y termino**

La primera fecha se jugará 09 de mayo 2022 y estaría finalizando el 25 de julio.

### **4) Inscripciones – Equipos Participantes**

#### **4.1) Número de Equipos**

El campeonato será disputado por 21 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 un que incluya mínimo de 7 y un máximo de 15 jugadores que deberán registrarse 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 Rut, teléfono y mail de contacto, quien será el responsable del equipo en todos los ámbitos frente a la organización.

#### 4.3) SOBRE EL ARQUERO

El arquero del equipo debe estar incluido en la planilla de jugadores.

### 5) Forma de pago y valores

El valor de inscripción es de **\$550.000** por equipo. Todo equipo debe cancelar un valor de \$200.000 para estar considerado como “preinscrito”. El atraso en los pagos constituirá mora y pago de intereses.

**Todos los equipos deben pagar la inscripción completa antes de la tercera fecha. De NO hacerlo no se programaran sus partidos siguientes y se cobrará un interés detallado a continuación;**

**Precios de la Liga y precio de equipos en mora;**

**Pago de la reserva hasta el 02/05 \$200.000, cuota 2 antes de la 3ra fecha \$350.000.**

**Interés 5% después de la tercera fecha: \$577.500.- (precio oficial \$550.000).**

**Interés 8% después de la 6ta fecha: \$594.000.- (precio oficial \$550.000).**

\* 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 [cobranzas@acciontotal.cl](mailto:cobranzas@acciontotal.cl) con copia a [aleon@acciontotal.cl](mailto:aleon@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 y la no programación de la fecha. Si esto último ocurre, el equipo rival deberá presentarse de manera obligatoria para hacer efectivo su triunfo por W.O, pudiendo hacer uso de la cancha de manera normal.**

**La cuenta para hacer las transferencias es:**

Comercializadora Acción Total Ltda. R.U.T.: 76.189.862-0

Cuenta Corriente Banco Santander N° 6614746-0

Mail comprobante a [cobranzas@acciontotal.cl](mailto:cobranzas@acciontotal.cl) CC y [ALEON@ACCIONTOTAL.CL](mailto:ALEON@ACCIONTOTAL.CL)

Comentarios: **NOMBRE DE EQUIPO Y DÍA EN QUE JUEGA**

## 6) HABILITACIÓN DE LA NÓMINA

Un equipo no puede jugar el primer partido si no tiene nomina enviada.

Se entiende que un jugador y la nómina están reglamentariamente inscritos 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 exjugadores profesionales retirados de la actividad en los últimos dos años. 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.**

**Todos los jugadores deben ser miembro de la misma empresa con excepción de 2 jugadores que pueden ser externos a la empresa. En cualquier momento se le puede pedir al delegado que la empresa acredite que se cumpla con la regla antes mencionada.**

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.**

**La nómina definitiva se debe enviar 48 horas antes de la tercera fecha de manera completa.**

### 6.1) MODIFICACIÓN DE LA NÓMINA

La nómina debe ser presentada por cada equipo con plazo máximo de 24 horas antes del 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. Estas excepciones son o por lesión de un jugador debidamente informado por parte médico o bien por desvinculación de la empresa.

El único jugador que puede cambiarse en cualquier fecha del torneo es el arquero, siempre y cuando se justifique con un parte médico, y que a su vez sea aprobado por la organización. Para reemplazar al arquero lesionado es obligatorio comunicarlo al administrador de la liga vía correo electrónico, al menos 24 horas antes de su partido.

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

## 6.2) OBLIGACIONES DEL DELEGADO

Ser el responsable de cancelar todos los valores que se exijan en el campeonato.

## 6.3) OBLIGACIONES DEL CAPITÁN

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 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.
- En caso de que el capitán no se encuentre disponible, deberá informar vía correo al administrador de la liga quién quedará como capitán del equipo mientras él se encuentre ausente.

## 7) 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.

## 8) 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 (salvo ante sanciones como tarjetas rojas o doble amarilla). No existirán 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.

## 9) Programación

La programación será notificada a los capitanes con al menos cinco días antes de su próxima fecha, 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. Cualquier modificación horaria será evaluada e implementada sí, y sólo sí, 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, el equipo que desee reprogramar su partido deberá coordinar de qué manera correrán con los costos asociados a la realización de este. Si el rival no acepta la suspensión, el partido se jugará como estaba programado.**

**Todas las gestiones para suspender un partido o solicitar un cambio de horario deben hacerse antes de que la fecha este programada.**

En caso de lluvia la fecha se juega con normalidad. La única posibilidad de suspensión dependerá del estado de las canchas, y si permiten o no el buen desarrollo de un partido. En caso de que esto suceda será informado durante el día del partido.

## 10) Presentación – Suspensión

Los equipos deberán presentarse en los Stands de Registro al menos 10 minutos antes del horario del partido. Pasada la hora de inicio, se esperará hasta 10 minutos y si el equipo rival no desea pasar el W.O este estará dispuesto a jugar el tiempo restante, evitando retrasos de los partidos posteriores. En situaciones debidamente justificadas y calificadas tomará la decisión el Comité Organizador.

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.

## 11) Penalidades

Las expulsiones de los jugadores serán penalizadas mediante una tabla de sanciones previamente definida (adjuntada en el anexo). De esta forma cada causa tendrá una resolución inmediata, evitando así confusiones y malentendidos.

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

\*Si un jugador suspendido es sorprendido jugando el 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.

## 12) Sistema de campeonato

### 12.1) Primera Fase

Los equipos estarán divididos en 3 grupos de 7 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.

Finalizada la Primera Fase, Los equipos según su posición de la tabla grupal clasificarán a cuartos de final en cada una de las copas.

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

- Mejor diferencia de goles entre los equipos empatados.
- Menor cantidad de tarjetas rojas recibidas.
- Goles a favor.
- Goles en contra
- Resultado del partido entre los equipos empatados.
- Sorteo.

### 12.2) SEGUNDA FASE DE PLAY OFF

Cuartos de final Oro:

Clasificarán a cuartos de final los 1º, los 2º de cada equipo más los dos mejores 3º.

Cuarto de final plata:

Clasificaran a cuartos de final el peor 3º más los 4º y 5º de cada grupo y el mejor 6º

Copa de bronce:

Clasificarán directo a semifinal los dos peores 6º más el mejor 7º. Mientras que los dos peores 7º jugarán un partido único para definir al cuarto equipo semifinalista.

Las llaves se formarán de acuerdo al orden en la tabla general, es decir:

CUARTOS DE FINAL ORO Y PLATA		
Mejor Clasificado	VS	8vo Clasificado
2do Clasificado	VS	7mo Clasificado
3er Clasificado	VS	6to Clasificado
4to Clasificado	VS	5to Clasificado

Se utilizará el mismo método para formar las siguientes llaves.

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

#### PREMIOS

- **Campeón Oro:** \$400.000 en efectivo, más copa, medallas y premios de nuestros auspiciadores
- **Sub Campeón Oro:** \$200.000, Medallas, más premios de nuestros auspiciadores.
- **Campeón Plata:** \$100.000 Copa y medallas más premios de nuestros auspiciadores.
- **Sub Campeón Plata:** Medallas.
- **Campeón Bronce:** Copa, medallas y premios de nuestros auspiciadores.

#### Otros Premios

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

**\*Los premios en dinero se cancelarán el primer jueves posterior a 30 días corridos desde la obtención del mismo.**

### **13) 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.

Para todos los partidos del campeonato, se aplicará el reglamento del Futbolito, mismas reglas del Fútbol, exceptuando el Off-Side. En el presente torneo regirán las modificaciones estipuladas por la FIFA junio 2021.

## 14) SANCIONES

La doble amonestación de tarjeta amarilla equivale a una expulsión (tarjeta roja), en donde el jugador sale expulsado de la cancha y deja a su equipo jugando con uno menos por todo el partido, y será sancionado por al menos una fecha.

La tarjeta roja directa 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 uno de los equipos llegase a quedar con sólo 3 jugadores, el partido se suspenderá y se dará por ganador al equipo contrincante. El resultado en este caso será de 6 a 0, o bien el parcial si este es superior.

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

Liga Superior se reserva el derecho de admisión. Ante situaciones catalogadas como conducta violenta reiterada, un Tribunal de Disciplina podrá expulsar a un equipo del torneo, aun cuando este haya sido premiado con un descuento o cupo gratis.

## 15) ÁRBITROS

Todos los árbitros, presentes en nuestros torneos, están acreditados por la Asociación de Árbitros de Chile y capacitados por la Asociación Nacional de Fútbol Profesional (ANFP) Ellos estarán bajo la supervisión directa de la organización del campeonato.

Estos se registrarán básicamente por las reglas oficiales de la FIFA 2019 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; antes, durante, o después del partido.

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

Será el Comité de Disciplina el encargado de sancionar a los jugadores infractores, y de rebajar las suspensiones si se presenta una apelación (todas ellas deben ingresar máximo 48 horas después de finalizado el partido).



## 16) VACÍOS A LAS NORMAS

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

## 17) 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. Si el árbitro encuentra que un jugador tiene halito alcohólico este tomará la decisión de no dejarlo jugar.

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 de 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.

Sobre el público: si el árbitro así lo determina, se podrá expulsar de la cancha al público de uno o de ambos equipos. Si el juez toma esta decisión será el mismo equipo que representa a esa hinchada el encargado de colaborar con su desalojo. Si un jugador alienta a su hinchada a quedarse será sancionado con al menos una fecha de castigo.

## 18) MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN DE LIGA INTEREMPRESAS

Los equipos podrán hacer sus respectivas consultas a través de nuestra página [www.ligasuperior.cl](http://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.

---

"Acción Total tiene el derecho exclusivo y absoluto de todo el material gráfico que se saque a los jugadores y equipos dentro de los Complejos Deportivos en donde se organizan campeonatos, tanto videos como fotografías, para utilizarlos en distintos medios de difusión: redes sociales, medios de comunicación tradicionales, newsletters, sitios web, flyers, afiches, etc."

ANEXO SANCIONES

*Tabla de Sanciones Liga Superior*

**Conducta Violenta**

Cód.	Art.	Causa	Sanción individual	Sanción Equipo	Agravantes	Atenuantes
A	Agresión Física de manos o pies	Fuera del campo de juego	4 fechas a suspensión de LS	Pérdida de partido, pérdida de puntos, expulsión de la liga	Suspenda el partido, golpe de puño cerrado, golpe en la cara, N° de agresores	Reincidir
B	Agresión Física de manos o pies	Dentro del campo de juego	4 fechas a suspensión de LS	Pérdida de partido, pérdida de puntos, expulsión de la liga	Suspenda el partido, golpe de puño cerrado, golpe en la cara, N° de agresores	Reincidir
C	Escupir	Rivales - Staff - Cuerpo arbitral	4 fechas a suspensión de LS		Escupir en la cara	Reincidir
D	Agresión individual	Manotazo o mano abierta durante el partido	4 fechas a suspensión de LS	Pérdida de partido, pérdida de puntos	Suspenda el partido, golpe en la cara	Reincidir
E	Agresión individual	después de ser expulsado	6 fechas a suspensión de LS	Pérdida de partido, pérdida de puntos	Suspenda el partido, golpe en la cara	Reincidir
F	Agresión individual	Golpe de puño	Suspensión indefinida de LS	Pérdida de partido, pérdida de puntos	Suspenda el partido, golpe en la cara	Reincidir
G	Agresión individual	Cabezazo	4 fechas a suspensión de LS	Pérdida de partido, pérdida de puntos	Suspenda el partido, golpe en la cara	Reincidir
H	Agresión individual	Codazo	4 fechas a suspensión de LS	Pérdida de partido, pérdida de puntos	Suspenda el partido, golpe en la cara	Reincidir

I	Agresión individual	Pisotón	2 fechas a suspensión de LS			Reincidir
J	Agresión individual	En respuesta a una acción	2 fechas a suspensión de LS		Tipo de agresión (escupir, golpe de puño, pisotón, cabezazo, codazo), agresión en la cara	Reincidir
K	Agresión individual	Intento Frustrado de agresión	2 fechas a suspensión de LS		Tipo de agresión (escupir, golpe de puño, pisotón, cabezazo, codazo), agresión en la cara	Reincidir
L	Agresión individual	Pechazo	2 fechas a suspensión de LS			Reincidir
M	Agresión individual	Pelotazo	2 fechas a suspensión de LS		Lugar de impacto del pelotazo	Reincidir

## JUEGO BRUSCO GRAVE

Cód.	Art.	Causa	Sanción individual	Agravantes	Atenuantes
A	Tacle	Deslizante por atrás	2 a 4 fechas	Lesión del afectado	Reincidir
B	Patada	Altura desmedida	2 a 4 fechas	Lesión del afectado, Impacto de la patada (cara, genitales)	Reincidir
C	Proteger el balón	Manera Agresiva	2 a 4 fechas	Lesión del afectado, Tipo de agresión (golpe de puño, pisotón, cabezazo, codazo), agresión en la cara	Reincidir
D	Obstrucción	Manera Agresiva	2 a 4 fechas	Lesión del afectado, Tipo de agresión (golpe de puño, pisotón, cabezazo, codazo), agresión en la cara	Reincidir

## CONDUCTAS INADECUADAS

Cód.	Art.	Causa	Sanción individual	Sanción Capitán	Sanción Equipo	Agravantes	Atenuantes
A	Insulto dentro de cancha, fuera de cancha, camarines u otro lugar	Rivales - Staff - Cuerpo arbitral	2 a 4 fechas			Insulto Racista, clasista, xenofóbico, vocabulario inadecuado, falta de respeto	Reincidir

B	Amenazas dentro de cancha, fuera de cancha, camarines u otro lugar	Rivales - Staff - Cuerpo arbitral	3 fechas a suspensión de LS			Tipo de amenaza (ofrecer golpes, matonaje, peleas)	Reincidir
C	Conducta provocadora dentro de cancha, fuera de cancha, camarines u otro lugar	Palabras o ademanes	2 a 4 fechas			Incitando a la violencia, propiciando ambiente conflictivo, pelea	Reincidir
D	Actitud grosera	con el público	2 a 4 fechas			Incitando a la violencia, propiciando ambiente conflictivo, pelea	Reincidir
E	Destrozo de propiedad	Club y la Liga	2 a 4 fechas		Pérdida de puntos en disputa, pérdida de puntos, multa	Nº de participantes	Reincidir
F	Abandonar la cancha	En protesta contra sanciones de árbitro	2 a 4 fechas		Pérdida de puntos en disputa, pérdida de puntos, multa	Nº de participantes	Reincidir
G	Ingresar al campo de juego	En protesta contra sanciones de árbitro y/o increpar a rivales	2 a 4 fechas		Pérdida de puntos en disputa, pérdida de puntos, multa	Nº de participantes, tipo de amenaza, tipo de insulto	Reincidir
H	Jugar sin estar inscrito		4 fechas	2 fechas	Pérdida de puntos en disputa por W.O.		Reincidir
I	Suplantar a un jugador		4 fechas	2 fechas	Pérdida de puntos en disputa por W.O., multa	Jugador no inscrito	Reincidir
J	Jugar estando castigado		4 fechas adicionales	2 fechas	Pérdida de puntos en disputa por W.O., multa		Reincidir
K	Jugar sin presentar carnet		Tarjeta Amarilla				Reincidir
L	No acatar fallo arbitral			2 a 4 fechas	Pérdida de puntos en disputa por W.O., multa	Suspensión del partido	Reincidir
M	Dar información Falsa para sancionar		4 fechas	2 a 4 fechas			Reincidir

