



Bases Copa San Martín Senior 2020

1) Lugar

Los partidos del campeonato se desarrollarán en el Club Las Brisas de San Martín, ubicado en Santa Esther, parcela 11, Colina.

2) Fechas

El campeonato se disputará los días Sábados a las 9.15 y 11.00. Cada equipo deberá estar dispuesto a jugar en cualquiera de los horarios disponibles.

3) Fecha de Inicio

- La primera fecha se jugará el día sábado 21 de noviembre.

4) Inscripciones – Equipos Participantes

4.1) Número de Equipos

El campeonato será disputado por 8 equipos de acuerdo al sistema establecido en el punto 11 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 15 y un máximo de 30 jugadores que deberán registrarse por los requisitos y obligaciones que se estipulan en estas bases y reglas. Los jugadores deben haber nacido en el año 1992 hacia atrás para poder participar del torneo. 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.

- ***El arquero del equipo no tiene límite de edad.**

4.3) Forma de pago y valores

El campeonato se paga en 2 cuotas, una de \$300.000 pesos y la segunda de \$320.000, pagando una totalidad de \$620.000 para asegurar el cupo.

1) Fechas

Cuota 1 \$ 300.000 - 20 de noviembre de 2020

Cuota 2 \$ 320.000 - 04 de diciembre de 2020

*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:

Razón Social: Asesorías e inversiones Acción Total SPA
Rut: 76.189.862-0
Cta.Cte.: 6614746-0
Banco Santander
Mail: jpavendano@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.

Para este campeonato todos los deberán registrarse en la hoja de partido con el turno antes de ingresar a la cancha, identificándose con el árbitro. Los jugadores atrasados podrán jugar, siempre y cuando se hayan registrado en la hoja de partido con el turno antes de ingresar a la cancha. En caso de que un jugador sea sorprendido jugando sin previa identificación, se le sancionará con tarjeta amarilla.

No se permitirán jugadores profesionales del primer equipo, ni ex jugadores profesionales, solo podrán participar los jugadores que tengan a lo menos 1 año de retiro del fútbol profesional.

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.

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

*****En Play-Off los inscritos deben tener firmadas 2 fechas del torneo para poder jugar.**

4.5) Modificación de la nómina

La nómina debe ser presentada por cada equipo con plazo máximo el día viernes 20 de noviembre. 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, 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) Indumentaria y Equipamiento

Los jugadores deberán presentarse a los partidos con uniformes completos. Entendiéndose por uniformes completos lo siguiente:

- camisetas de un mismo juego, todas con números distintos entre ellas.
- pantalones y medias de fútbol de un mismo juego.
- zapatos de fútbol "sin pepas" de aluminio.
- canilleras obligatorias.

En caso de que un jugador no cumpla estos requisitos, el árbitro o el Director de Turno tendrán la facultad de impedir su ingreso a la cancha y sancionar con cartulina amarilla.

6) Duración de los partidos

Los partidos tendrán una duración de 80 minutos, divididos en dos tiempos de 40 minutos, más 10 minutos de descanso. Los minutos que se agreguen por pérdida de tiempo quedarán única y exclusivamente bajo la determinación del árbitro del partido.

7) Número de jugadores

El número de jugadores que cada equipo debe incluir en la nómina oficial será de un mínimo de 15 jugadores y un máximo de 30. El número de jugadores en cancha en todo momento será de 11, 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.

8) 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 2 horarios disponibles. 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 a la organización, 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.**

9) Presentación – Suspensión – Jugador no Inscrito

Los equipos deberán presentarse en los Stands de Registro al menos 15 minutos antes del horario del partido.

No se admitirán retrasos en el inicio del partido. Si un equipo no completa el mínimo de 7 jugadores en cancha en Fútbol a la hora del inicio de partido, se comenzará descontando el tiempo de juego. Transcurridos 5 minutos contados desde la hora fijada para el inicio del partido, el equipo que aún no ha completado su cantidad de jugadores, comenzará el encuentro perdiendo por 0 x 1. Transcurridos 10 minutos contados desde la hora fijada de inicio del encuentro, el equipo que no esté con la base necesaria comenzará perdiendo 0 x 2, y transcurridos 15 minutos a partir de la hora fijada para el comienzo del partido, se aplicará W.O. (0 x 3). Ningún jugador ni los capitanes de los equipos podrán autorizar ni solicitar al árbitro un mayor tiempo de espera que el indicado. Después de los 15 minutos de atraso, se podrá jugar el partido, descontando



el tiempo de juego del primer tiempo, el equipo que llegó tarde ya se dio como el perdedor del partido. Si los 2 equipos llegan tarde se jugará menos tiempo. El partido debe terminar 15 minutos antes del siguiente partido.

- **Causales de W.O. (3x0).**

- La no-presentación de un equipo a la hora señalada.
- La presentación de un equipo con 6 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).

- En caso de **Suspensión:**

- El equipo responsable pierde los puntos, computándose como partido ganado con un marcador de 5x0.
- Si ambos equipos tienen responsabilidad, se mantendrá el resultado parcial como definitivo.

- En el caso que un equipo incorpore a un **Jugador No Inscrito:**

- Se le otorgará los puntos al equipo rival, computándose como partido ganado con un marcador de 5x0.
- En el caso que el equipo infractor haya perdido el partido el resultado queda 5x0, siempre que en cancha no haya existido un resultado mayor (Ej: 7x0)

El equipo que **NO** se presente a jugar un partido o que se deba retirar durante su desarrollo por quedar con menos de siete jugadores, además de perder los puntos y exponerse a sanciones disciplinarias, deberá pagar una multa de \$ 40.000 pesos.

Los puntos disputados por los equipos que se retiren de la competencia voluntariamente o por aplicación de una medida disciplinaria, se les asignarán a todos los equipos del grupo salvo que este haya jugado la primera rueda completa.

10) Penalidades

1.- Esta Liga se regirá por las normas de Fútbol oficial de la FIFA, en todo lo que no contradiga o esté modificado, según el presente reglamento. En caso de contradicción entre ambos, primará el presente documento.

2.- Todo aquel que juegue deberá firmar la planilla de su equipo en la mesa de turno (planillero) del encuentro.

3.- El Tribunal de Disciplina, compuesto por la Coordinadora Deportiva Acción Total, Administrador del Campeonato, jefe de los Árbitros y turnos. Este se reunirá dentro de la semana siguiente de acontecidos los hechos. Las sentencias deben ser publicadas a más tardar los días jueves de cada semana. Una vez dictada la sentencia sobre un jugador, éste tendrá plazo hasta el día martes de la siguiente semana para apelar al Tribunal de Disciplina por escrito.

4.- La notificación de los castigos será publicada en la página web de la Liga <http://ligasuperior.gestionatuliga.cl/> y en la planilla del partido correspondiente.



5.- Establecidos los hechos, el Tribunal de Disciplina dictará sentencia basándose en los siguientes antecedentes:

- a) Informe del Árbitro.
- b) Declaración de alguno de los miembros del Tribunal de Disciplina, siendo estos jueces de fe en caso de que hayan sido testigos del hecho.
- c) Informe turno del partido, incluyendo las observaciones de los capitanes.
- d) Declaraciones de testigos que deben ser ajenos a los clubes afectados.
- e) Los Delegados tendrán un plazo de 3 días para presentar antecedentes al Tribunal de Disciplina.

Nota: Faltando la firma del Capitán de alguno de los equipos, se entenderá que el informe ha sido aprobado por el equipo respectivo.

6.- El Tribunal de Disciplina está autorizado para exigir declaraciones de todos los miembros del campeonato, a los árbitros, turnos y jugadores, para dictar medidas de cualquier índole a fin de esclarecer los hechos. Toda persona citada a declarar está obligada a concurrir y en caso de no asistir, podrá ser representado por el Capitán o el Delegado del equipo; si ninguno asistiese, el jugador afectado perderá su derecho de defensa.

7.- Todo jugador expulsado del campo de juego (con roja directa) queda automáticamente suspendido para la próxima fecha. De no haberse dictado sentencia, los jugadores involucrados estarán imposibilitados de jugar mientras el Tribunal de Disciplina no dé a conocer su resolución.

Nota: La expulsión por doble amarilla no tendrá sanción.

8.- Todos los castigos serán aplicados por el Tribunal, basándose estrictamente a lo que dispone el Reglamento. El Tribunal estará facultado para suspender del campeonato a aquellos jugadores que hayan incurrido en una falta de mucha gravedad. Podrá suspender también a aquellos equipos cuyo comportamiento no sea conveniente para los objetivos perseguidos por Liga San Martín.

9.- El detalle de las sanciones esta reglamentado en un anexo de estas bases.

***Si un jugador suspendido es sorprendido jugando el partido este se finalizará y se dará por ganador al equipo rival por un marcador de 5-0, sin asignarle los goles a ningún jugador en particular.**

11) Sistema de campeonato

Los 8 equipos se dividirán en 2 grupos uno de 4 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 5 a 0. Además, deberán pagar una multa de \$40.000 pesos.

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 a todos los equipos por un marcador de 5-0, salvo que este haya jugado la primera rueda completa.

Finalizada esta etapa los 2 primeros equipos de cada grupo clasificarán a Copa de Oro, mientras que el 3ro y el 4to clasificarán a Copa de plata.



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.
- Partido de definición.

10.2) Play OFF

Para los Play OFF clasifican los 2 primeros equipos de cada grupo, dando un total de 4 clasificados por cada copa.

Se arman semifinales de la siguiente manera;

	COPA ORO
SF1	1º G1 ORO VS 2º G2 ORO
SF2	2º G1 ORO VS 1º G2 ORO

	COPA PLATA
SF1	1º G1 PLATA VS 2º G2 PLATA
SF2	2º G1 PLATA VS 1º G2 PLATA

Los ganadores de ambas Semifinales pasan a la final del campeonato, los perdedores juegan por el tercer lugar de cada copa.

Para esta fase, en caso de empate, se procederá a definir el ganador de la siguiente manera:

1. Tres Penales por equipo (alternados). 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.

En Semifinales y Final se jugará 1 partido eliminación directa.

*****En Play-Off los inscritos deben tener firmadas 2 fechas del torneo para poder jugar.**

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

12) Premios

- **Campeón: \$400.000 pesos** + Copa + medallas + premios de nuestros auspiciadores
- **Sub Campeón: \$200.000 pesos** + medallas + premios de nuestros auspiciadores
- **Tercer lugar: \$100.000 pesos** + 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.



13) Árbitros y árbitros asesores

Todos los árbitros, así 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 registrarán 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.

13.1) 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.

14) Comportamiento de jugadores y público

Se encuentra estrictamente prohibido consumir alcohol dentro de la zona de canchas.

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.

15) Medios de comunicación y difusión de Liga Superior

Los equipos podrán hacer sus respectivas consultas a través de nuestra página <http://ligasuperior.gestionatuliga.cl/>

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

- Fixture
- Correo electrónico
- 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.