



REGLAMENTO

CAMPEONATOS FUTBOLITO LIGA SSCC MANQUEHUE

1. TORNEOS

La liga de Futbolito SS.CC Manquehue considera jugar 2 torneos únicos a llevarse a cabo el primer y segundo semestre de cada año respectivamente.

Cada torneo considera 2 categorías: TODO COMPETIDOR y SENIOR. En la categoría TODO COMPETIDOR participarán 10 equipos, los que jugarán un campeonato compuesto de una sola fase de ida, en la modalidad todos contra todos, con un total de 9 fechas. La categoría SENIOR estará compuesta por 6 equipos y se jugará Todos contra Todos en dos ruedas, totalizando 10 fechas.

2. CANCHAS

- a) Todos los partidos del torneo se disputarán en las canchas del Colegio SSCC de Manquehue, salvo expresa indicación en contrario, en donde la Directiva podrá programar en canchas alternativas, previamente aprobadas por el Consejo de Delegados, avisando el cambio de sede con una anticipación mínima de 48 horas.
- b) Eventualmente la Directiva tendrá la facultad de programar los días domingos o durante la semana, siempre que esto sea avisado a los Delegados con 1 semana de anticipación.
- c) El medio de aviso, será vía correo electrónico o Whatsapp a los Delegados, además de la publicación en la página web de la Liga.
- d) El campo de juego será el correspondiente a lo indicado por La Directiva, pudiendo realizarse los encuentros tanto en la cancha de fútbol de pasto natural como en la cancha de pasto sintético, en ambos casos, disponiendo las áreas de juego de manera transversal a la cancha de fútbol.



3. JUGADORES

Podrán ser jugador de la LA LIGA quienes cumplan con las siguientes condiciones:

- a. Tener la calidad de Padres, Apoderados, Ex-Apoderados, Académicos, Funcionarios y Ex-Alumnos del Colegio de los Sagrados Corazones de Manquehue mayores de 30 años.
- b. Cumplir con los demás requisitos específicos establecidos en los Reglamentos. Pertenecer a alguno de los equipos que integran LA LIGA.
- c. Pagar las cuotas que la Directiva determine sean éstas de cualquier índole.
- d. Categoría TODO COMPETIDOR, los jugadores deben ser mayores de 30 años, regla que no aplica a Padres y Apoderados con hijos en el colegio. Tampoco se aplicará esta exigencia para el puesto de arquero quienes en ningún caso, podrán haber jugadores menores de 21 años.
- e. Categoría SENIOR, los jugadores deben ser tener 45 años cumplidos y para motivar la creación de la categoría, se permitirá un máximo de 3 jugadores nacidos el año 1972 desde el año 2016, pero dicha fecha de nacimiento se irá modificando año a año hasta que todos los jugadores de la categoría solo cuenten con 45 años o más.

Nota: Padres y apoderados, tendrán esta condición a partir del primer día de clases de sus respectivos pupilos en el colegio. Ex apoderado y Ex alumno, es aquel que tuvo la condición de apoderado o alumno en el Colegio al menos dos años consecutivos.

4. INSCRIPCIÓN

- a) Tanto los equipos de la categoría TODO COMPETIDOR y SENIOR deberán inscribir como mínimo 12 jugadores. El equipo TODO COMPETIDOR no puede considerar dentro de este número a los jugadores de SENIOR.
- b) Todo jugador de SENIOR que juegue en TODO COMPETIDOR debe ser avisado en la inscripción antes de comenzar el campeonato. No se



aceptarán cambios posteriores de jugadores SENIOR para jugar en TODO COMPETIDOR, ni de TODO COMPETIDOR que juegue en SENIOR.

- c) Antes del inicio de cada torneo, y según indicaciones de la Directiva, todos los equipos deberán entregar las planillas de inscripción con todos sus participantes, incluyendo los jugadores Senior que jugarán en Todo Competidor. Las planillas deberán estar completas, con toda la información solicitada, de acuerdo al formato que se entregue, dicha información debe ser enviada al mail de la liga liga.sccc.manquehue@gmail.com
- d) El dinero correspondiente a la cuota de inscripción de cada jugador deberá ser depositado en la cuenta de la Liga o en su defecto en dónde la Directiva indique. El pago puede ser:
 - 100% del valor de la cuota de cada jugador
 - 50% del valor del jugador al día y el 50% restante a 30 días, o al plazo que la Directiva indique, previa entrega de documento bancario que respalde la cantidad pendiente.
 - No se aceptarán inscripciones sin la totalidad de los dineros recaudados o con documentos a fecha superiores a 10 días para el primer pago.
 - Sólo se aceptarán depósitos vía electrónica odirectamente en los bancos, siempre que éstos se realicen a más tardar el último día correspondiente al término del plazo para recaudar los montos correspondientes a la inscripción.
- e) La Directiva determinará el monto de la cuota base de inscripción por jugador para Todo Competidor y Senior. Si el jugador juega en ambas categorías el valor de la inscripción tendrá un recargo del 10%. El valor inicial de la cuota de incorporación será válido para todo jugador que se incorpore entre la 1ª y la 6ª fecha del torneo. A partir de la 7ª, el costo de la inscripción bajará al 50% del valor de la cuota.
- f) Además, se establece que cada inicio de campeonato la directiva en conjunto con los delegados podrá modificar la cuota de inscripción, dependiendo de las razones que sustenten dicho cambio.
- g) La Directiva de la liga reserva el derecho de aceptar o no la inscripción de jugadores y su condicionalidad.
- h) Todos los jugadores que sean inscritos por un equipo diferente al del último campeonato jugado, deberán ser autorizados por el delegado del equipo saliente, lo que podrá materializarse con una carta o con la simple autorización en reunión de delegados.



- i) Podrán inscribirse nuevos jugadores en cualquier momento del año, debiendo cumplir:
 - Las condiciones estipuladas en el punto 5 de los estatutos de las liga.
 - Para que un nuevo jugador quede habilitado para jugar, deberá ser inscrito y cancelada el 100% de su cuota de inscripción según estipula el punto b) a más tardar el día miércoles anterior a la próxima fecha a jugarse. En el caso de programarse fechas durante la semana, la inscripción y pago de cuota deberá realizarse a más tardar el jueves de la semana anterior.
- j) En el caso de que un jugador resulte lesionado de gravedad y no pudiera seguir jugando el resto del campeonato, podrá solicitarse la devolución de la cuota pagada a la directiva, quien resolverá el porcentaje a devolver considerando su participación y el avance del campeonato y los antecedentes aportados. No se aceptará ninguna solicitud de devolución de dinero transcurrido el 30% del torneo o cada campeonato.
- k) Los jugadores nuevos que realicen su solicitud de inscripción a través de la página web de LA LIGA, será la Directiva quien decida su incorporación en uno de los equipos participantes, privilegiando, entre otros criterios, a aquellos equipos que cuente con la menor cantidad de apoderados inscritos.

5. DELEGADOS, ASISTENCIA Y MULTA

Todos los equipos deberán nombrar un delegado y un subdelegado para representarlos en las reuniones de la Liga. Al menos uno de ellos deberá asistir en forma obligatoria a las reuniones citadas por el Directorio, sancionándose la inasistencia con una multa al equipo inasistente, salvo que asista un representante del equipo, quien no tendrá derecho a voto. El pago de la multa debe ser efectivo a más tardar a las 18:00 hrs. del día anterior al nuevo partido. Para ratificar dicho pago se debe enviar mail a la directiva de la liga <liga.sccc.manquehue@gmail.com>. En caso de no pagarse, el equipo infractor no será autorizado a jugar, perdiendo el encuentro 2 x 0.

Sólo los Delegados titulares y suplentes de cada equipo tienen derecho a participar en las reuniones del Consejo de Delegados. En ausencia del delegado titular y suplente de un equipo, la representación en el Consejo de Delegados podrá ser realizada por algún otro miembro del equipo, previa solicitud y autorización de la Directiva, sin embargo, sólo tendrá derecho a voz, no a voto.



6. INASISTENCIA DE EQUIPOS, MULTAS Y SANCIONES

El Tribunal de Disciplina será el ente encargado de sancionar todas las conductas antideportivas ocurridas antes, durante o después del desarrollo de los partidos. El Reglamento de este tribunal es conocido por todos los delegados de los equipos y se encuentra publicado en www.ligasscc.cl.

El cuadro de multas a aplicar será:

FALTA ó CONTRAVENCIÓN	CONDICIÓN ADICIONAL	SANCIÓN ó MULTA
Ausencia del Delegado o Subdelegado a Reunión Oficial	Cualquier Circunstancia	\$ 15.000
Jugador no firma la Planilla de Turno	Cualquier Circunstancia	Amonestación escrita
Planillas sin informe del Capitán	Cualquier Circunstancia	\$10.000
Informe del Capitán incompleto	Cualquier Circunstancia	\$5.000
Informe de Turno incompleto	Cualquier Circunstancia	SANCIÓN DE LA DIRECTIVA
Turno inasistente	Cualquier Circunstancia	SANCIÓN DE LA DIRECTIVA
Jugar con Medias distintas	Cualquier Circunstancia	\$5.000
Jugar con Pantalón distinto	Cualquier Circunstancia	\$5.000
No usar Jinetade Capitán	Cualquier Circunstancia	\$5.000
Jugar con camiseta distinta	Cualquier Circunstancia	ESTRICTAMENTE PROHIBIDO, de hacerlo Suspensión de 2 fechas
Jugar con camiseta sin Número	Cualquier Circunstancia	ESTRICTAMENTE PROHIBIDO, multa \$5.000



Usar 2 o más Jugadores de la misma camiseta	Cualquier Circunstancia	ESTRICTAMENTE PROHIBIDO, multa \$5.000 para los jugadores involucrados
Número de la camiseta oficial repetido	Cualquier Circunstancia	ESTRICTAMENTE PROHIBIDO, multa \$5.000 al Delegado
Jugar sin canilleras	Cualquier Circunstancia	\$ 5.000
Usar zapatos con estoperoles de aluminio	Cualquier Circunstancia	ESTRICTAMENTE PROHIBIDO
Jugador Ausente o Atrasado (entre 6 y 8)	Al comenzar el Segundo tiempo, salvo lesión	\$ 25.000
W.O. (presentarse con menos de 6 jugadores)	Se analizará Caso a Caso	\$200.000 a \$ 300.000

Toda sanción deberá ser pagada mediante depósito en la cuenta corriente de la liga y con copia al tesorero antes del próximo encuentro programado por la Directiva. Esta multa no caduca y es traspasable de torneo en torneo. El no pago de esta multa deja inhabilitado al equipo para cualquier evento oficial programado por la Directiva. A la vez, el equipo que no se presente a jugar, será llamado al Tribunal de Disciplina, pudiendo este último, aplicar sanciones de cualquier índole, llegando incluso a la expulsión de la liga.

7. REGLAS

- a) Las normas para la práctica del fútbolito, en los campeonatos organizados por la liga, serán estrictamente las detalladas en el Reglamento Oficial de la Federación Internacional de Fútbol Asociados (FIFA), para la práctica del fútbol; única y exclusivamente con las siguientes salvedades, modificaciones o ajustes que se detallan en el presente reglamento.
- b) La Pelota: Rigen únicamente los Reglamentados por FIFA (Balón N° 5).
- c) Árbitros: Serán de alguna Agrupación de Arbitras reconocida. Sólo se contempla un árbitro por partido, no existiendo árbitros asistentes.
- d) El Número de Jugadores: Cada equipo contará con 8 jugadores en cancha, incluido el arquero. El número mínimo para iniciar un partido será de 6 jugadores. En el caso que un equipo, antes de comenzar el partido, no contara con el mínimo de jugadores, perderá por no presentación, siendo el marcador de 2 x 0 a favor del



equipo rival. Esta situación será sancionada únicamente por el árbitro del encuentro, quien deberá esperar 10 minutos antes de sancionar el W.O. Si durante el transcurso del juego un equipo quedara con menos de 6 jugadores por lesión o expulsión, se dará el partido por terminado, dándose por ganador al equipo rival, aunque éste estuviera perdiendo el encuentro. El marcador final deberá ser de por lo menos 2 goles de diferencia en favor del equipo que se haya dado por ganador, por lo que, en el caso de no cumplirse este requisito con el resultado en cancha, se sumarán goles ficticios hasta alcanzar esta diferencia.

- e) Un jugador sólo podrá actuar por el equipo por el cual fue inscrito durante el campeonato, perdiendo los puntos cualquier equipo que infrinja esta norma. El marcador final se obtendrá procediendo de igual forma que el punto d).
- f) Todo jugador deberá presentarse con su indumentaria completa, es decir, camiseta de igual color y diseño con número claramente visible en la espalda u otra ubicación, pantalones y medias de igual color. El no cumplimiento de estas disposiciones será sancionado por el Tribunal de Disciplina. No se puede jugar con camiseta diferente.
- g) Ningún jugador podrá utilizar zapatos de fútbol con estoperoles de aluminio o metálicos.
- h) Todos los jugadores deberán usar canilleras en forma obligatoria, no pudiendo jugar sin cumplir este requisito. Esto deberá ser controlado por el árbitro y/o por el turno.
- i) No se permitirá jugar con yeso, reloj, elementos cortantes o cualquier elemento que pueda producir daño a algún jugador.
- j) Los cambios o sustituciones deberán ser autorizados por el árbitro, no existiendo límites en la cantidad de ellos, pudiendo además reingresar cualquier jugador que ya hubiese salido.
- k) No se aplicará la regla del off-side.
- l) El arquero deberá cumplir las mismas reglas que existen en el fútbol. En el caso de tocar la pelota con las manos en una devolución con el pie por parte de un compañero o al recibir un lateral, deberá sancionarse un tiro libre indirecto desde el mismo punto en que se cometió la falta.



- m) En los tiros libres, la barrera deberá situarse a 5 metros de distancia de la posición del balón (6 pasos).
- n) En un lanzamiento penal, el ejecutante deberá situarse a una distancia máxima de 3 pasos desde la posición de la pelota.
- o) Tanto el árbitro como la mesa de control deberán llevar los resultados del partido, en el caso de existir discrepancia prevalecerán los datos proporcionados por el árbitro.
- p) En el caso que un jugador sea sancionado con tarjeta amarilla, este podrá seguir jugando, si se le suma una 2da tarjeta amarilla implicará expulsión inmediata. Cualquier tarjeta roja mostrada a un jugador significará la inmediata expulsión de la cancha por todo el resto del compromiso, quedando automáticamente citado al Tribunal de Disciplina, quien deberá avisar oportunamente al jugador día y hora en que será recibido. Tres tarjetas amarillas acumuladas por campeonato generarán la suspensión automática del jugador.
- q) Los partidos durarán dos tiempos de 30 minutos cada uno con un descanso de 5 minutos entre ellos.
- r) Sólo se podrá esperar 10 minutos a algún equipo que no contara con la cantidad mínima de jugadores para iniciar el encuentro, transcurrido ese tiempo el árbitro deberá pasar obligatoriamente el W.O., sin la posibilidad de rectificar este resultado, aunque exista acuerdo entre los equipos involucrados.
- s) El ganador del partido obtiene 3 puntos y el perdedor cero puntos. Si el resultado final es un empate, cada equipo obtiene 1 punto.
- t) Cualquier jugador o equipo que registre multa, sólo podrá ser autorizado a jugar habiéndola pagado previamente, según se indica el punto 6 del presente reglamento. Si el equipo multado no paga la deuda antes del partido perderá el encuentro por 2x0.



8. MESA DE CONTROL

En cada cancha habrá una mesa de control con un Director de Tumo, quien deberá estar en conocimiento de estos reglamentos y tendrá las siguientes funciones:

- a) Tener los balones, planillas, programación, pito, cronómetro y en general todos los implementos necesarios para el correcto desarrollo del partido. Además, será responsable de la correcta preservación de éstos.
- b) Deberá respetar y hacer respetar el horario y plazo de espera máximo para el inicio del partido.
- c) Será el responsable de hacer que todos los jugadores se identifiquen y firmen las planillas, antes de comenzar el partido y/o ingresar a la cancha.
- d) Deberá supervisar que no jueguen aquellos jugadores que se encuentren suspendidos por el Tribunal de Disciplina y verificar que las multas a jugadores están pagadas antes del inicio del partido. En el caso que sea el equipo el multado, deberá verificar con el directorio que la deuda se encuentra cancelada, en caso contrario perderá el encuentro por 2 x 0.
- e) Será el encargado de ordenar y supervisar que las sustituciones y/o reemplazos de jugadores se hagan de acuerdo al reglamento, previa firma de la planilla y por el centro de la cancha.
- f) Deberá tomar el tiempo de juego y avisar al árbitro el término del partido, si éste no se ha percatado.
- g) Dejará constancia en la planilla del resultado del partido, los autores de los goles y jugadores amonestados y/o expulsados, también se consignará la correcta presentación de la indumentaria completa de cada equipo: camiseta, pantalón y medias. Además el Director de Tumo deberá informar detalladamente de cualquier otro incidente o anomalía ocurrida antes, durante o después del partido.
- h) Deberá verificar que tanto el árbitro como los capitanes de los equipos redacten sus informes y revisen la planilla al término del encuentro, eligiendo a los mejores jugadores de ambos equipos. En el caso de los capitanes, deberán además poner nota a la labor del árbitro.
- i) Será responsable de entregar, después del término de la fecha, las planillas oficiales de todos los partidos a un miembro de la Directiva u organización, junto con todos los dineros recaudados por concepto de multa a los jugadores o a los equipos.

9. EQUIPOS NUEVOS Y NOMBRES DE EQUIPOS



Toda intención de formación de nuevos equipos, deberá ser presentada al Directorio de la liga, el que determinará si cumple o no con los requisitos establecidos para su incorporación, rechazando la solicitud si no se ajusta a las exigencias impuestas por la Directiva ó que esta crea que no es el momento de incorporar nuevos equipos. En el caso de ser afirmativo, la Directiva presentará los antecedentes al Consejo de Delegados, el cual definirá la aprobación o rechazo a esta incorporación.

Todo equipo nuevo ingresará en calidad de condicional por un período de dos años. Los nombres de los equipos nuevos deberán ser previamente visados por el Directorio. No podrán usarse los nombres que el Colegio tiene, tales como: Manquehue, Sagrados Corazones, Manquehuinos, etc.

10. TRIBUNAL DE DISCIPLINA

Existirá un Tribunal de Disciplina encargado de sancionar todas las conductas antideportivas antes, durante o después del transcurso de los partidos. Tendrá la obligación de sesionar habiendo situaciones que tratar, como es el caso de jugadores expulsados, quienes deberán ser citados obligatoriamente para escuchar sus descargos. Los castigos a cualquier jugador, ya sea por expulsión, acumulación de tarjetas amarillas o cualquier otra índole, incluyéndose sanciones económicas, deberán informarse al delegado del equipo, al jugador afectado y a la Directiva mediante correo electrónico.

Los descargos pueden ser efectuados por escrito, dentro del plazo de 3 días posteriores a la situación que causa su citación, o posterior notificación por correo electrónico o algún medio que de fe de su conocimiento. El correo de descargo deberá ser enviado exclusivamente al tribunal.

La Directiva tendrá la facultad de enviar casos al Tribunal de Disciplina que considere que se deban sancionar, aunque no estén tipificados en los Reglamentos. En caso de disolución o vacancia del Tribunal de Disciplina, la Directiva de la Liga subrogará la responsabilidad de actuar como Tribunal, hasta que se constituya nuevamente el Tribunal de Disciplina.

Resuelta la sanción por el Tribunal se emitirá una resolución fundada de la sanción y de ésta se podrá apelar a la Directiva, mediante correo electrónico al correo de la liga, quien podrá atenuar la multa o sanción si así lo establece por resolución fundada, suspendiéndose el efecto de lo resuelto por el Tribunal de Disciplina. El plazo de respuesta de la Directiva no podrá superar los 5 días luego de recibida la apelación.



Queda estrictamente prohibido llevar los conflictos o problemas de la Liga a la dirección del colegio, siendo ello causal de expulsión de la liga como jugador.

11. SUSPENSION, MODIFICACION O CAMBIOS DE FECHA Y/O HORARIO

La decisión de suspender una fecha por lluvia, nieve, temporal de viento, u otra razón recae exclusivamente en la Directiva y ésta podrá tomarse incluso el mismo día del partido. Será responsabilidad de los Delegados confirmar mediante los comunicados oficiales emanados de la Directiva o por medio de la página web, y en último caso, directamente con el Secretario, la eventual suspensión.

La programación de los partidos de cada fecha es inamovible. En caso de que la Directiva resuelva suspender una fecha, ésta será trasladada al final del fixture del torneo respectivo, y en consecuencia, la siguiente fecha será la programada previamente según la fecha y horarios definidos.

Los equipos sólo podrán presentar solicitudes de cambios en la programación cuando se encuentren afectados por alguna actividad obligatoria del colegio a desarrollarse en el mismo horario del partido y esta actividad afecte al menos a 5 de sus jugadores inscritos y en condiciones de jugar, vale decir, no se contabilizarán aquellos que se encuentren lesionados o suspendidos.

La solicitud debe ser presentada con al menos 15 días de anticipación, salvo que la actividad del colegio sea extraordinaria y no haya sido avisada con la anticipación suficiente. Dicha solicitud deberá ser enviada a la Directiva mediante correo electrónico o carta por el delegado o subdelegado del equipo. El plazo máximo de respuesta será de una semana.

La Directiva tiene la facultad de reprogramar las últimas 2 fechas, dependiendo de los resultados y trascendencia de los partidos.

12. SEGURO DE SALUD

Los jugadores, por el solo hecho de estar inscritos y haber pagado la cuota de inscripción, tendrán derecho a un sistema de seguro que será administrado por La Directiva, de acuerdo a lo informado en los Estatutos.

Para hacer efectivo el seguro, el jugador deberá enviar un correo a la liga informando de la situación específica sobre la cual solicita activar el seguro y adjuntando copias digitales de toda la documentación requerida, de acuerdo al procedimiento señalado.



La Directiva, tras analizar la información, podrá aprobar o rechazar de manera inapelable la solicitud, procediendo al pago de los gastos aprobados mediante depósito directo en la cuenta corriente del jugador, de acuerdo a las condiciones estipuladas.

En ningún caso, el jugador podrá solicitar activación del seguro transcurridos 30 días corridos desde la última fecha del campeonato.

Los jugadores solo podrán activar el seguro una sola vez por torneo.

Este documento es firmado por todos los Delegados de los equipos, quienes declaran conocer los Estatutos, Reglamento del Campeonato y el Reglamento del Tribunal de Disciplina, aceptándolos en su totalidad.

Delegados 2017