



BASES Y REGLAMENTO
DOMINGO / TODO COMPETIDOR



1. Desarrollo e inscripción:

1.1 Fecha de inicio: Domingo 26 de marzo de 2017.

1.2 Horarios: 19:00 - 20:00 - 21:00 horas (4 partidos por horario).

1.3 Lugar: Ciudad Deportiva Ivan Zamorano.

1.4 Cupos disponibles: 24.

1.3 Garantía!

El primer paso para asegurar un cupo en LSP será mediante el pago de una garantía o abono de \$150.000. Esta última le entrega al equipo el **DERECHO** de participar en LSP durante todo el año 2017 y en cualquier actividad organizada por Sport Pro.

Una vez depositada la garantía el delegado recibirá un **CÓDIGO** único con el cual deberá inscribir a su equipo vía web. La garantía podrá ser abonada al arancel semestral o anual solo si el valor de esta es igual o inferior al saldo pendiente.

Ejemplo: Si el valor del arancel es \$480.000 y el equipo ya ha cancelado \$330.000 podrán utilizar la garantía como abono.

¿Dónde depositar?

Nombre: Comercial Sport Pro limitada

Rut: 76.206.397-2

Cuenta corriente: 66190706

Comprobante: ivan.chaves@sport-pro.cl indicando el nombre del equipo y delegado en el comprobante.

1.4 Importante:

- Los equipos que hayan participado en torneos anteriores tendrán prioridad en la obtención de cupo para el año 2017.
- LSP se reserva el derecho de descartar a los equipos que estime conveniente.
- En caso de haber lista de espera, tendrán prioridad los equipos que vengan recomendados por delegados o equipos que actualmente participen en la liga.
- La planilla oficial 2017:
 - N° de participantes:** Máximo 15 y mínimo de 10 jugadores.
 - Edad reglamentaria:** Sin edad reglamentaria
 - Registro de datos:** Desde este año el registro de jugadores será digital y a través de nuestra página web.

2. Arancel 2017

Este año tendremos 2 modalidades de pago:

2.1 Valor semestral: \$480.000

- Pagadero hasta 2 cuotas precio contado de \$240.000. La primera cuota debe estar cancelada a más tardar la 2da fecha del torneo.
- Pagadero hasta 3 cuotas de \$176.000 (10% de recargo). Este valor debe ser documentado en cheques antes del inicio del torneo.

2.2 Valor anual:

\$915.000 pagadero hasta en 8 cuotas precio contado de \$114.375 (5% de descuento) – Este valor debe ser documentado en cheques antes de iniciar el torneo.

2.3 IMPORTANTE:

- En caso de que el equipo haya reservado su cupo y no cumpla con la fecha límite de pago del arancel, se procederá a hacer correr la lista de espera y el dinero depositado como garantía no se devolverá.
- Si un equipo es expulsado por garantía, LSP no devolverá el dinero del arancel.
- El arancel debe estar cancelado en las fechas de pago indicadas en estas bases, una vez vencidas estas fechas la organización está en todo su derecho de impedir que el equipo juegue hasta que regularice la deuda.



3. Deberes de los equipos

3.1 EVITAR LOS W.O:

1. En caso de no presentarse a jugar, se aplicara una multa correspondiente a 1/4 de la garantía. **(\$37.500)**
2. Si el W.O se repite por 2da vez y en las mismas condiciones del punto 1, se aplicará una segunda multa de 1/4 de la garantía y se le restaran 3 puntos de la tabla de posiciones. **(\$37.500)**
3. En caso de que se repita por 3ra vez el equipo será eliminado del torneo sin devolución del resto de la garantía y arancel comprometido.
4. Si un equipo comete un W.O en un partido de vuelta de una definición este queda automáticamente como perdedor de la serie aunque haya ganado el partido de ida y no se hará devolución de garantía.
5. Los equipos tienen 72 horas antes de su partido para informar algun problema de asistencia. Lo anterior no garantiza que el partido se pueda cambiar de su fecha u horario original.

3.2 INDUMENTARIA OFICIAL Y UNICA PARA TODO EL EQUIPO

1. El equipo tendrá como plazo máximo hasta la **3ra fecha** del torneo oficial para tener su indumentaria.
2. El equipo debe presentar al menos la misma camiseta con número impreso en el dorsal. **No** se aceptaran poleras de colores o tonos parecidos. Durante este periodo, si 1 jugador no cumple con la indumentaria, el equipo obligatoriamente deberá ocupar petos que serán proporcionados por el turno de cancha.
3. No se permitirá el uso de trajes de baño como short deportivo. En caso de no cumplir con esta norma el jugador se verá imposibilitado de jugar el partido.
4. Si el equipo en cuestión no cumple con el requisito, a partir de la 4ta fecha se le aplicará una multa correspondiente a 1/4 de la garantía **(\$37.500).**
5. A partir de la **4ta fecha** cualquier jugador que no cuente con su indumentaria (**al menos polera**) oficial será inhabilitado para jugar. Está prohibido que los jugadores usen una misma camiseta para ingresar al campo de juego.

3.3 ESCUDO DE LA INSTITUCION

1. Todos los equipos que participen de LSP deberán presentar un escudo oficial de su institución. Cada equipo tendrá como plazo máximo hasta la **3ra fecha** del torneo para presentar su diseño. El diseño deberá ser en alta resolución.
2. En caso de no cumplir con el requisito el equipo deberá cancelar una multa de 1/4 de la garantía **(\$37.500)**. Sport Pro le entregara un diseño del escudo.



4. SOBRE LOS PARTIDOS

- Los equipos deberán presentarse en la cancha al menos 10 minutos antes del horario de partido.
- La cantidad mínima de partidos a jugar por equipo será de 9 partidos. Estos contarán de dos tiempos, cada uno de 25 minutos, con 5 minutos de descanso entre ellos.
- Suspensión de un partido:
 - Para que un partido se suspenda una vez iniciado, el equipo no podrá contar con menos de 4 jugadores. Dado lo anterior se procederá a dar por ganador al equipo rival por un marcador de 6 goles a 0. En caso que la diferencia de goles fuese mayor a esa diferencia, se respetará el resultado con el que se dio por finalizado el encuentro".
 - Todo equipo que sufra 3 o más expulsiones en un mismo partido y que ello signifique la suspensión de un partido, recibirá una multa en dinero equivalente al 50% de la garantía. En caso de reincidencia, el equipo arriesga desde la pérdida de puntos, hasta la expulsión de la liga.
- Los WO:
 - Serán sancionados cuando un equipo se presente con menos de 4 (**cuatro**) jugadores, otorgándose un tiempo máximo de 5 minutos desde la hora oficial de partido para revertir la situación.
 - La situación de WO solo es reversible con la inclusión al partido de jugadores inscritos.
 - Si el WO llegase a ser efectivo, se castigara con un mínimo de **6 goles en contra** al equipo que lo cometiera y una multa en dinero. Asimismo, el equipo que gane por W.O. sumará 3 puntos y 6 goles a favor (**No serán asignados a nadie en particular**).
 - La no penalización ocurrirá solo en situaciones debidamente justificadas, siendo la organización de **LSP** la que decidirá si las causas presentadas son de carácter suficiente.
 - En caso de que un equipo cometa un WO en un partido de vuelta de una definición este último será el perdedor de la serie.
 - En caso de que un equipo repita el WO por 2da vez, además de la penalización anteriormente descrita, se procederá a descontar 3 puntos de la clasificación.
 - En caso de que un equipo repita el WO por 3ra vez, se procederá a la expulsión del equipo de la liga. No habrá devolución de garantía ni arancel.

5. COMPORTAMIENTO DEL GRUPO

- El cumplimiento de una correcta disciplina está a cargo de todos los integrantes del equipo, siendo naturalmente culpable cada jugador por el comportamiento propio.
- El comportamiento grupal (equipo y posibles acompañantes) dentro y fuera de la cancha será responsabilidad del capitán de equipo, siendo este último quien tendrá que velar por el adecuado comportamiento de su delegación. Cualquier tipo de agresión violenta, puñetazos o peleas están estrictamente prohibidos, con el riesgo incluso de costarle al jugador o equipo la expulsión de la liga.
- En caso de que algún civil esté involucrado en hechos de violencia como agresión a miembros de algún equipo o personal de la organización se procederá a aplicar castigo al equipo al que este último este asociado. **El equipo será el único responsable por todo daño o perjuicio que algún civil provoque a alguna persona o bien físico del recinto.**
- El equipo arriesgara desde la pérdida de los puntos en juego hasta la expulsión de la liga.
- La organización y liga se desligan de cualquier responsabilidad en estos casos. Sin embargo prestara todo el apoyo necesario para evitar que estos hechos ocurran o se agraven.



6. REGLAMENTO

El reglamento que se tomará como referencia en la liga será aquel que rige actualmente en la FIFA, salvo modificaciones que eviten ventajas antideportivas. Las anteriores son:

- No existe la regla del offside.
- Un jugador puede obtener una o más fechas de suspensión al ser amonestado con tarjeta roja.
- Las tarjetas amarillas no son acumulables.
- Si un equipo juega con un jugador que se encuentre suspendido, obtendrá la pérdida inmediata de puntos y la suspensión del jugador por 3 fechas más.
- Se permitirá un número indeterminado de sustituciones.

6.1 ACCESORIOS DE LOS JUGADORES

- Un jugador no podrá llevar ningún objeto peligroso para los otros Jugadores (relojes, anillos u otros accesorios).
- Se permite el uso de zapatillas de lona o cuero con suela de goma. El uso de zapatos de futbol sera autorizado solo en ocasiones especiales como lluvia por ejemplo.
- Solo el arquero está autorizado a usar pantalón largo. Además deberá emplear colores que lo distingan de los otros jugadores y del árbitro.
- Si dos equipos tienen camisetas similares se le proporcionará petos a uno de ellos. La asignación de estos últimos será mediante sorteo (lanzamiento de moneda). Solo el equipo campeón de la categoría San Pedro del torneo anterior tendrá el privilegio de nunca utilizar petos en caso de que se repitan los colores contra algún rival.

6.2 FACULTADES DEL ARBITRO

- Aplicará el reglamento oficial contenido en este documento.
- Se abstendrá de cobrar falta en aquellos casos en que esta abstención favoreciera al bando que está en situación ventajosa o sea "Ley de Ventaja".
- Tomará nota de las incidencias que ocurrieren antes durante y después, del partido.
- Tendrá poder para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas; para interrumpir y suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos que así lo ameriten, como la intervención de los espectadores o por otros motivos. En caso de ocurrir lo anterior, se publicará en la Web oficial los motivos de dicha determinación.
- Desde el momento que penetra al terreno de juego, amonestará a todo jugador del cual observe conducta incorrecta, y si existe reincidencia podrá expulsarlo.
- No permitirá que nadie, fuera de los jugadores y asistentes penetren al campo de juego sin autorización.
- Interrumpirá el juego si estima que un jugador ha sufrido una lesión de importancia, y lo hará transportar fuera del terreno de juego tan pronto como le sea posible reanudando inmediatamente el partido. Si el jugador se lesiona levemente, no detendrá el juego, hasta que el balón este fuera de juego.
- El jugador que esté en condiciones de llegar por sí mismo hasta la línea de meta, no podrá recibir cuidados sobre el terreno de juego.
- Expulsará del terreno de juego a todo jugador, que en su opinión es culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplea términos injuriosos o groseros.
- Dará la señal para reanudar el juego después de toda detención.
- Tendrá la facultad adicionar el tiempo de que estime necesario, al tiempo reglamentario.



6.3 FACULTADES DEL PLANILLERO

- Aplicará el reglamento oficial contenido en este documento.
- Tomará nota de las incidencias que ocurrieren antes durante y después, del partido.
- Actuará como apoyo del árbitro del partido en caso de que existan jugadas polémicas. En este caso tendrá atribuciones para validar o anular jugadas que estuviesen fuera de reglamento.
- Ejercerá las funciones del cronometrador.
- Tendrá poder para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas; para interrumpir y suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos que así lo ameriten, como la intervención de los espectadores o por otros motivos. En caso de ocurrir lo anterior, se publicará en la Web oficial los motivos de dicha determinación.
- No permitirá que nadie, fuera de los jugadores y asistentes penetren al campo de juego sin autorización.
- endrá la facultad de informar al árbitro del juego en caso de ser testigo de lo que en su opinión sea conducta violenta, juego brusco grave o si emplea términos injuriosos o groseros, siempre y cuando el árbitro del encuentro le consulte.

6.4 TIROS LIBRE

- Se regirán por el mismo reglamento que en el Fútbol. El árbitro del partido decidirá qué tipo de sanción requiere la falta incurrida.
- En el caso de los tiros libres indirectos, no se validará el tanto cuando el balón no haya sido jugado o tocado por un jugador distinto de aquel que efectuó el tiro, antes de entrar al arco.
- Si un jugador lanza un tiro libre, todos los jugadores del equipo contrario deberán estar a una distancia de 6 metros del balón hasta que, éste esté en juego. El balón estará en juego después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.
- Si no se respeta la distancia antes que el tiro libre haya sido ejecutado, el árbitro hará repetir el tiro hasta que se cumpla con la regla. El balón debe estar detenido en el momento de ejecutarse el tiro libre. El jugador que lo efectúe no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado o jugado por otro jugador.

6.5 PENAL

El penal se lanzará desde la línea de área penal, y antes de que se ejecute todos los jugadores a excepción del guardameta contrario, deberán estar en el interior del campo de juego, pero fuera del área penal distanciado en, por lo menos 2 metros del punto penal, a excepción del que va a patear. El guardameta adversario deberá permanecer sobre su propia línea de meta, sin mover los pies hasta que el balón este en juego. El Jugador que ejecuta la sanción deberá lanzar el balón hacia delante y no podrá volver a jugar el balón, hasta que no haya sido tocado por otro jugador.

Ejecución reglamentaria: Con 1 paso de carrera. (Distancia aprox: 1 metro)

6.6 OTROS IMPORTANTES

- Los partidos solo serán suspendidos por motivos de fuerza mayor y que la Organización estime pertinente.
- Ante situación de lluvia, los partidos NO SE SUSPENDEN.
- Aquel jugador que reciba tarjeta amarilla y/o roja y su nombre y apellido no figure en la Planilla de su equipo, la tarjeta será derivada automáticamente al capitán del equipo. Misma situación ocurrirá para aquel jugador que mienta con su apellido o simplemente no lo quiere decir cuando el árbitro se lo solicite.
- Si existen constante y reiterados alegatos, provocaciones e insultos de parte del público o jugadores reservas de cierto equipo al equipo rival o arbitro, este último tiene toda la autoridad de amonestar al capitán del equipo del público de mal comportamiento. Para esto siempre existirá una advertencia inicial al capitán del equipo en cuestión.
- Se pueden hacer modificaciones hasta la tercera fecha oficial de la primera fase del campeonato de clausura.
- Solo en casos especiales (lesiones, viajes, etc.) y previa aprobación por parte de la organización, se podrán realizar cambios en el resto de la primera fase del campeonato. Con un número máximo de 3 jugadores.
- En caso de lesión del arquero, se permitirá la modificación de la planilla, previa aprobación por parte de la organización.
- Una vez iniciada la segunda fase del campeonato no se permitirán modificaciones en las planillas de los equipos



6.7 VACÍOS EN EL REGLAMENTO

- Ante una situación contenciosa, que no tenga una regla específica, será el coordinador general de la liga quien resolverá la controversia, con total y absoluta autonomía.

7. TRIBUNAL

Se creará un comité de disciplina integrado por 3 personas, este comité estará integrado por 2 miembros de la organización de LSP y el coordinador de los árbitros.

Modo de funcionamiento:

1. El Comité sesionara a través Web 24 horas después de concluida la fecha.
2. Cualquier apelación de sanciones debe ser por escrito y a través de la página web. Se recibirán hasta 48 horas posterior a la última fecha jugada.
3. La resolución de las apelaciones serán publicadas en la página web al menos 24 horas antes del próximo partido.
4. En caso de que los equipos de delegados integrantes del tribunal estén involucrados en algún hecho polémico, estos últimos no podrán intervenir en la revisión de penas.
5. Toda sanción será publicada con la debida antelación (mail masivo y pagina web) y es responsabilidad de cada jugador estar informado de ellas.
6. Ningún jugador podrá argumentar omisión o desconocimiento de la sanción, si ella fue publicada con la debida anticipación.
7. Para el caso de las suspensiones automáticas se seguirá la siguiente modalidad:
 - ☐ El jugador que fuere expulsado en forma directa por el árbitro y que así lo acredite el mismo en la planilla resumen, será suspendido automáticamente para el partido siguiente y esperará el dictamen final del comité de disciplina de acuerdo a la gravedad de la falta, pudiendo aumentar el castigo según tabla de sanciones. A su vez, el jugador expulsado no podrá ingresar ni podrá ingresar otro jugador en su reemplazo
 - ☐ El jugador que reciba una 2° tarjeta amarilla, durante un partido, será expulsado, con lo que recaerá en suspensión directa para el partido siguiente.
8. La siguiente tabla de sanciones será aplicada encada caso.

7.1 TRIBUNAL

Falta: Sanción

- Doble amonestación: 1 Fecha
- Reclamos reiterados: 1 Fecha
- Fuerza desmedida: 1 Fecha
- Mano deliberada: 1 Fecha
- Juego brusco grave: 2 Fecha
- Conducta Violenta: 3 Fechas
- Insultar al árbitro, administrador o turno: 4 Fechas
- Agredir a rival: 6 Fechas
- Escupir a rival: 10 Fechas (Incluso expulsión)
- Agredir al árbitro: Expulsión de la liga
- Agredir al rival deliberadamente: Expulsión de la liga
- Agredir al turno: Expulsión de la liga

(*) Todas las sanciones podrán ser cambiadas por el Comité, teniendo en consideración: informe del árbitro, informe de los integrantes del Comité, la gravedad de la falta, el historial del jugador y todo elemento que sea necesario para un adecuado análisis en la aplicación de la sanción



SPORT PRO
MARKETING Y GESTIÓN DEPORTIVA

8. OTROS IMPREVISTOS

En el caso de riñas, peleas o disturbios que alteren el orden, el normal funcionamiento o que simplemente se produzca dentro del recinto en el cual se desarrolle el campeonato serán sancionados según defina la organización, ofreciendo como castigo, incluso, la expulsión de la liga para los equipos participantes del suceso.

Cualquier otra situación no prevista en el presente, será resuelta por la organización. La inscripción y participación de cada uno de los Equipos en la Liga, implica el total conocimiento y la aceptación de las Bases y Reglas precedentes, por parte de Capitanes y/o Delegados, jugadores y personas relacionadas a ellos. Cualquier comentario o duda, solo llámanos o escribenos.

Saludos.

PRODUCE / ORGANIZA:



SPORT PRO
MARKETING Y GESTIÓN DEPORTIVA



WWW.LIGASANPEDRO.CL

✉ CONTACTO@LIGASANPEDRO.CL

☎ (+569) 4265 1041

