

**BASES Y REGLAMENTOS
OSORNO LEAGUE 6**



1. Desarrollo e inscripciones

1.1. Liga / Inicio / Cupos

Torneo	Fecha inicio	Fecha termino	Cupos
Jueves : 17:00 – 19:00 Domingo: 19:00 – 20:00	5 Enero	29 Enero	12

1.2. Sede: Canchas doña Xime , Pilauco.

1.3. Sobre las inscripciones

- OSL 6 se reserva el derecho de descartar a los equipos que estime conveniente.
- La planilla oficial 2023:
 - N° de participantes: Máximo 12 y mínimo de 10 jugadores.
 - **Edad reglamentaria: Mayores de 18 años, menores con poder simple apoderado.**
 - **No se permiten jugadores profesionales. Al menos un año de retiro para jugar.**
 - Registro de datos: Nombre , apellido , teléfono , mail, teléfono de emergencia .

2. Valor arancel:

2.1. Tabla1

Fecha de pago	Valor normal
23 diciembre	\$250.000

2.2 ¿Dónde puedo pagar el arancel?

Nombre	DARÍO ROJAS
RUT	19862244-3
Banco	TENPO
Cuenta	CUENTA VISTA
Enviar comprobante a	osornoleague6@gmail.com

- Si un equipo es expulsado de la liga por cualquier circunstancia descrita en este reglamento, la organización no devolverá el dinero que haya depositado el equipo hasta ese momento. Si luego de la expulsión el equipo ha quedado debiendo algún saldo del arancel, será el delegado quien deberá hacerse responsable ante la organización.

Tabla de potenciales SANCIONES por la demora en pago:

Pago arancel	¿Cuándo debo pagar?	Posible sanción x si no pago en la fecha
Inscripción	26 diciembre	El equipo arriesga desde perder su cupo en el torneo hasta no poder jugar la 1ra fecha. (pierde por WO)

3. Deberes de los equipos

3.1. Indumentaria oficial para todo el equipo.

Responsabilidad	
Uso obligatorio de petos	- Uso de petos obligatorios facilitados por la organización , si es que los colores son los mismos entre los equipos.

3.2 Escudo del equipo

Responsabilidad	
Escudo oficial del equipo. EL EMBLEMA DE LA INSTITUCION	- El equipo tendrá como plazo hasta el 23 de diciembre para organizarse y presentar un escudo oficial. - El escudo deberá ser enviado a la organización en formato de alta resolución (PNG o PDF)

3.3 Nómina del equipo

Responsabilidad	
Ingresar los datos del plantel	- El ingreso de los datos debera hacerlo a el capitán con todos los datos solicitados por la organización través de un Excel predeterminado. - Debe completar todos los datos mínimos - Mínimo 10 - Máximo 12 inscritos. - En caso de lesión del arquero o de que no pueda asistir por eventualidades varias, se permitirá que el equipo lleve otro arquero sin necesidad de inscribirlo oficialmente. - Una vez iniciada la primera fase del campeonato no se permitirán modificaciones en las planillas de los equipos

4. Reglamento de los Partidos

Responsabilidad	
------------------------	--

<p>4.1 Horario de llegada al recinto deportivo.</p> <p>PUNTUALIDAD y PLANIFICACION</p>	<p>- La recomendación es siempre llegar con 10 a 15 minutos de anticipación al inicio del partido. Lo anterior con el fin de poder prepararse adecuadamente, esto es para vestirse y prepararse físicamente.</p> <p>- Los equipos tendrán a su disposición, desde la fecha 1, el calendario completo de la primera fase para que los equipos puedan organizar sus visitas con tiempo.</p>
<p>4.2 Cantidad mínima de partidos a disputar</p>	<p>6 partidos asegurados.</p> <p>- Los primeros 5 corresponden a la primera fase.</p> <p>- El ultimo es el primer partido de los play off.</p> <p>- Existirá play off de Copa Oro para los primero 4 de cada grupo y play off de Copa Plata para los últimos dos de cada grupo.</p> <p>- Si andan bien en el torneo podrían alcanzar a jugar hasta 8 partidos.</p>
<p>4.3 Duración de los partidos</p>	<p>Los partidos en total duran 50 minutos.</p> <p>- Se dividen en 2 tiempos de 25 minutos.</p> <p>- Con un descanso de 3 a 5 minutos entre cada tiempo.</p>
<p>4.4 ¿Cuándo se suspende un partido?</p>	<p>- Cuando un equipo cuenta con menos de 4 jugadores para presentarse en cancha. En caso de que se suspenda se dará por ganador al equipo rival por WO, lo que significa un marcador de 3 goles a 0.</p> <p>- CASO 1: Si un equipo acuerda comenzar el partido con el mínimo de jugadores permitidos, posteriormente se ve enfrentado a una goleada con diferencia mayor a 3 goles y algún jugador se lesiona o es expulsado durante el encuentro. El partido se suspenderá y se respetará la diferencia de goles que se hayan anotado hasta el minuto de la suspensión.</p> <p>- CASO 2: Si un equipo queda con menos de 4 jugadores producto de 3 o más expulsiones en un mismo partido, significando esto último la suspensión del encuentro, el equipo será castigado con la pérdida de los puntos y un marcador de 6 goles a 0. Si el partido se ha dado por iniciado y la diferencia de goles al momento de la suspensión es mayor a 6 goles, se respetará este último resultado por sobre el reglamentario.</p> <p>- CASO 3: En el caso de que dos equipos se ven envueltos en una riña y no están dadas las garantías para que continúe el partido, el árbitro procederá a suspender el partido. Los equipos arriesgan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pérdida de puntos • Eliminación del torneo y pérdida de cualquier beneficio alcanzado en la competencia. <p>- CASO 4: también podría ocurrir que condiciones climáticas impidan el desarrollo normal de una fecha. O razones de fuerza mayor como cortes de energía eléctrica o corte de agua. En estos casos, la organización comunicará oportunamente cualquier información a través de todas sus plataformas disponibles.</p>
	<p>- CASO 5: Ceache iiiii Si! Cuando juegue Chile o alguna situación importante amerite suspender el partido, lo informaremos con suficiente anticipación.</p> <p>- CASO 6: En cualquier caso, que la organización lo estime conveniente y que no significa perjuicio a los equipos participantes.</p>

<p>4.5 Sobre los WO. ¿Cuándo y porque ocurren?</p>	<p>- CASO 1: Cuando un equipo se presente con menos de 4 jugadores a un partido. Recuerden que el tiempo máximo de espera será de 5 minutos desde la hora oficial de inicio del partido.</p> <p>- La penalización para el equipo que caiga en falta es la siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 3 goles en contra. así mismo, al equipo que gane por esta condición se le otorgaran los 3 puntos en disputa y 3 goles a favor (Estos últimos no son endosables a ningún jugador). <p>- CASO 1: En caso de que un equipo caiga en una partido de llave de PLAY OFF, este último automáticamente quedará eliminado de la serie.</p> <p>-</p> <p>PENALIZACIONES POR NO AVISAR A TIEMPO:</p> <p>Por respeto a los rivales y la organización, los equipos tendrán hasta 3 horas previas al inicio de su partido para dar aviso de su inasistencia al partido. Si no avisaste:</p> <p>4.1. La 1ra vez: Se le resta de 1 punto en la tabla de posiciones.</p> <p>4.2. La 2da vez: No seai pavo. Se le restan 2 puntos en la tabla de posiciones.</p> <p>4.3. La 3ra vez: Es la vencida. Se castigará con la resta eliminación del torneo y la perdida de cualquier beneficio alcanzado a la fecha.</p>
<p>4.6 ¿Los partidos se pueden reagendar?</p>	<p>- Si, si se puede. Pero solo en casos especiales y con suficiente anticipación. El delegado debera comunicarse con la organización y exponer su situación. A lo menos debera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un equipo, en casos justificado, podrá optar al reagendamento de sus partidos. Para esto debera: <ul style="list-style-type: none"> ○ Avisar con 5 días hábiles de anticipación a la fecha del partido en cuestión. ○ El delegado del equipo contrario debera estar de acuerdo en el cambio. ○ Si el cambio esta fuera de plazo y significa un costo adicional, el equipo que solicite el cambio debe asumir los gastos correspondientes. ○ Si no cumple con los requisitos descritos anteriormente, la organización no puede garantizar que el parido pueda reagendarse.

5. Comportamiento del Grupo

Este punto es fundamental. La liga esta para hacer deporte, compartir con los amigos y pasarlo a toda raja.

5.1 Disciplina y buen comportamiento son esenciales para generar un buen ambiente y una grata experiencia.	Respetar a: - Los rivales y compañeros de liga. - Árbitros y asistentes de cancha - Organización. y serás respetado
5.2 Responsabilidad	- El grupo debe asumir su responsabilidad de manera individual y colectiva por todo lo que hagan en el torneo. Dentro y fuera de la cancha. serán sus actos los que finalmente los lleven a la cima o los condenen. Los riesgos son conocidos por todos. Expulsiones, pérdida de puntos, eliminación del torneo.
5.3 Hinchas, civiles y acompañantes	- Los civiles, una vez iniciado un partido, tienen estrictamente prohibido ingresar al campo de juego. Si un civil ingresa a la cancha para entorpecer el desarrollo del partido o fomentar la violencia, el árbitro tendrá la facultad suspender de inmediato el partido. Podrá identificar a que equipo está asociado y advertir al capitán de que si esa persona insiste en sus acciones, arriesgan desde perder el partido hasta eliminación del torneo y la pérdida de cualquier beneficio alcanzado hasta ese momento. - 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, individualizado en la figura del capitán en cancha, será el encargado de responder 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 dependiendo de la gravedad del caso. - A partir de los Play Off se implementarán medidas preventivas con el fin de promover el FAIR PLAY entre los equipos. - Si existen constantes y reiterados alegatos, provocaciones e insultos de parte del público o jugadores reservas de cierto equipo al equipo rival, árbitro o asistente de cancha, 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.

5.4 Rol de la organización	<ul style="list-style-type: none"> - Promover el buen comportamiento de las delegaciones. - Generar un ambiente seguro para todos los participantes. - Reforzar el espíritu de sana competencia y convivencia. La liga fue creada para divertirse. No ensuciamos el futbol.
5.5 Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> - La organización se desliga de cualquier responsabilidad en los casos en que la situación es fuera de cualquier control estipulado en sus bases y reglamentos. Sin embargo, prestará todo el apoyo necesario a los afectados para evitar que estos hechos ocurran o se agraven.

6. Reglamento

6.1 Se tomará como **REFERENCIA** el que rige actualmente en la FIFA. Existen modificaciones que serán implementadas para evitar ventajas antideportivas. Las anteriores son:

- 6.1..1. No existe la regla del offside.
- 6.1..2. Se permitirá un número indeterminado de substituciones.
- 6.1..3. Un jugador puede obtener una o más fechas de suspensión al ser amonestado con tarjeta roja.
- 6.1..4. Las tarjetas amarillas no son acumulables.
- 6.1..5. 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 implementará WO por secretaria (Puntos para el equipo rival y 3 goles en contra)
 - **IMPORTANTE:** Si al momento de suspender el partido, la diferencia de goles a favor del equipo ganador es mayor a 3 goles, se respetará este último resultado como RESULTADO FINAL DEL PARTIDO.

6.2. Accesorios de los Jugadores

- Un jugador no podrá llevar ningún objeto peligroso para los otros Jugadores (relojes, anillos u otros accesorios).
- 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).

6.3. 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.
- Desde el momento que entra al terreno de juego, amonestará a todo jugador del cual observe conductas incorrectas, y si existe reincidencia podrá expulsarlo.
- No permitirá que nadie, fuera de los jugadores y asistentes entren 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.
- 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.

6.4. Facultades del Asistente de Cancha

- 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, si solo si el árbitro le solicita apoyo
- 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 entren al campo de juego sin autorización.
- Tendrá 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.

6.5 Tiros Libres

- 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 al menos 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.

6.6 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)

6.7 Otros Importantes

- 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.

7.1 Sanciones*

Infracción	Castigo
Doble amonestación (2 amarillas)	1 a 2 fechas dependiendo de la gravedad
Roja directa x reclamos reiterados (Segunda amarilla o roja directa)	1 a 3 fecha dependiendo de la gravedad
Mano deliberada (roja directa)	1 Fecha
Expulsión x fuerza desmedida	1 o más fechas dependiendo de la gravedad
Juego brusco grave	2 o más fechas dependiendo de la gravedad
Conducta violenta	3 o más fechas dependiendo de la gravedad
Insultar al árbitro, administrador o turno	Desde 4 fechas
Agredir a rival	Desde 6 fechas hasta expulsión de la liga
Escupir a rival	expulsión de la liga
Agredir al árbitro, administrador o turno	expulsión de la liga

(*) Todas las sanciones se ajustarán al informe del partido teniendo en consideración: informe del árbitro, del asistente de cancha y de los capitanes al finalizar el partido, 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.

1. 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.

Osorno League 6 no se hará responsables por las lesiones ocurridas durante el transcurso de la liga o en los complejos en que esta se realiza, no se apoyará con el pago de los gastos médicos , pero si con transporte o lo que se pueda ayudar. Osorno League 6 ,cuenta con servicio de kinesiólogo el cual estará disponible para lesiones menores y/o asistir en caso de otro tipo de lesiones que pueda intervenir, nuestra liga no tiene seguro médico asociado para estos imprevistos.

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.

Las bases las tendrá impresas el Coordinador de la Liga por cualquier duda o polémica que se produzca en algún partido.

Cualquier comentario o duda, solo llámanos o escríbenos.

Atentamente,

ORGANIZACIÓN DE LIGA OSORNO LEAGUE 6.

