

**BASES DEL CAMPEONATO**

# **LIGA LAUTARO**



# INFORMACIÓN DEL CAMPEONATO

INICIO

**26**

AGOSTO



**12**

EQUIPOS

**\*\* 12 partidos asegurados**

# DÍAS Y HORARIOS

- Los encuentros serán disputados en el Complejo Lautaro de Buin, dirección Panamericana Sur #625, Buin
- Todos los viernes desde las 21 a 22hrs y 22 a 23hrs.



# CLASIFICACIÓN DEL CAMPEONATO

## Todos contra todos



Copa de Oro



1er al 4º lugar



Copa de Plata



5º al 8º lugar



Copa de Bronce



9º al 12º lugar

*Se disputará cuartos de final con eliminación directa para luego seguir con semifinal y final.*

PREMIOS CAMPEONES

# Copa de Oro



\$300.000

*Copa y medallas*

---



\$200.000

*Copa y medallas*

---



PREMIOS CAMPEONES

# Copa de Plata



\$100.000.-

*Copa y medallas*

---



*Copa y medallas*

---



PREMIOS CAMPEONES

# Copa de Bronce



*Medallas*

---



*Medallas*

---



# INSCRIPCIONES Y VALORES

- Cada equipo debe pagar una inscripción de \$80.000.-
- Cada equipo debe pagar \$30.000 en cada partido, este cancela al retirar el carnet junto el staff.
- Cada equipo debe pagar \$20.000.- de garantía, en caso de W.O o pelea, si falta ante esto supuestos se pierde la garantía.
- En el caso de no existir W.O o pelea se hace la devolución de garantía (\$20.000.-)
- Se privilegia el pago vía transferencia.



# PUNTUACIÓN

- Partido ganado 3 puntos
- Partido perdido 0 puntos
- Partido empatado 1 punto para cada equipo
- Equipo que se retira del partido pierde 10-0
- W.O partido perdido 0 puntos (0-10 resultado)



# LISTADO DE JUGADORES Y EDADES

- Cada equipo puede tener 18 jugadores por planilla, todos deben ser mayores de 18 años.
- Se permitirá agregar o cambiar jugadores hasta la décima fecha.
- Antes de cada partido cada jugador se deberá acercar al staff administrativo para dejar su carnet de respaldo, sin carnet no juega.



## DURACIÓN DE CADA PARTIDO

- Cada partido contiene 2 tiempos de 25 minutos cada uno con un descanso de 3 minutos
- Cada equipo debe tener 7 jugadores como máximo y mínimo 5 jugadores en cancha
- Si un equipo se presenta con menos de 5 jugadores, el equipo pierde por 10-0
- En el caso de 3 expulsiones de jugadores en partido, el equipo perderá por falta de garantía y perderá 10-0
- En caso de no presentarse, se hará uso de la garantía y se perderá 10-0.



# PRESENTACIÓN DE EQUIPOS

- Cada equipo debe tener su propia indumentaria (camiseta de color y número)
- Si los equipos repiten color de camiseta, mediante sorteo se disputará el equipo que utilice petos facilitados por la organización.
- Se prohíbe el uso de zapatos de fútbol
- Uso obligatorio de canilleras



# PRESENTACIÓN DE EQUIPOS



- El equipo debe presentarse 15 minutos antes del partido para que el comité organizador pueda revisar su identidad.
- Ningún jugador puede entrar al campo de juego si ha bebido alcohol o consumido alguna sustancia psicotrópica, si es sorprendido jugando en esas condiciones será sancionado.

*\*\* Se debe considerar que cada equipo se hace cargo de la salud de sus jugadores, ya que la liga no se hará responsable en caso de lesiones.*

# DESARROLLO DEL ENCUENTRO



## *Inicio del partido*

- Para iniciar el partido, la elección del lado de juego, se hará por sorteo con moneda, el ganador tiene la opción de elegir arco o punta pie inicial.
- Solamente el cuerpo tecnico podrá ubicarse en el costado del campo de juego.
- Los cambios son rotativos e ilimitados, sin previo aviso a arbitro.
- Los suplentes deberan ubicarse detrás del arco de su equipo

# DESARROLLO DEL ENCUENTRO

## *Balón fuera de juego cuando*

- La totalidad del balón sobresalga, ya sea de manera aérea o terrestre las líneas límites del campo de juego
- El juego es interrumpido por arbitro

## *Goles*

- La totalidad del balón ingrese al arco, de manera legal desde cualquier lugar del campo de juego.



# DESARROLLO DEL ENCUENTRO

*Faltas, jugador infracciona de tal manera,*

- Patea o intenta patear a su oponente.
- Levantar la pierna de manera violenta y/o peligrosa
- Escupir
- Tirar o sostener al oponente de cualquier forma
- Intervenir o bloquear cambio de jugadores
- Tocar el balón con la mano
- Cometer una barrida (amonestación tarjeta amarilla)
- Provocaciones
- Empujar a su oponente



**\*\* Foul será acumulado para la cuenta de shoot out, todas las faltas son acumulativas**

# INCORRECCIÓN

*El jugador comete una incorrección si,*

- Ingresa al campo de juego sin autorización del arbitro
- Quitarse la camiseta
- Cambia el numero y/o camiseta
- Discute con público, staff , socios o rivales
- Se encuentra intoxicado o consume al momento del juego alcohol, cigarro o drogas.



# FALTAS Y TARJETAS



## *Tarjeta Amarilla*

- Cuando al jugador se le muestre tarjeta amarilla deberá abandonar el campo de juego por 2 min.

## *Tarjeta Roja*

- El jugador expulsado debe abandonar el campo de juego. El equipo infractor se quedará con un jugador menos lo que quede del partido

## *Acumulación de faltas*

- Los equipos que alcancen 5 faltas o incorrecciones por cada tiempo, serán sancionados con un shoot out por cada infracción consecuente a las 5 faltas

# MULTAS

*La agresión verbal al arbitro serán sancionados en fecha de castigo, pero si la agresión es física, tendrá sanción monetaria para el equipo*

- Sin consecuencia, sin dejar lesión al arbitro \$20.00.-
- Con consecuencia, lesión al arbitro \$40.00.-



## PROGRAMACIÓN

*Staff administrativo dará aviso anticipado de toda la información de la liga, mediante*

- Whatsapp
- Instagram, buscar LigaLautaro

## COORDINACIÓN

*Cada equipo deberá tener un delegado o capitán que tendrá la responsabilidad de*

- Enviar planilla de equipo
- Hacer los pagos correspondientes de la liga
- Hacer aportes, dudas o consultas



## SAQUE DE META

*Se considera saque de meta cuando el balón cruce la línea de meta, siempre y cuando este haya sido tocado por equipo atacante.*

*El saque de meta debe ser realizado por el portero, con las manos.*

- No se debe utilizar el pie
- Arquero tendrá un tiempo de 5 segundos como máximo para lanzar el balón, en el caso de no cumplir al equipo contrario le será otorgado saque de banda.
- Durante el saque de meta los jugadores de ambos equipos deben estar fuera del área de meta.

# SHOOT OUT

*El shoot out es una acción en la cual se enfrenta mano a mano el jugador con el portero*

- Los equipos que alcancen 6 faltas o incorrecciones en cada tiempo serán sancionados con un shoot out por cada infracción subsecuente hasta finalizar el tiempo.
- Al reinicio del segundo tiempo o periodo, las faltas empiezan en 0 por equipo.
- El shoot out debe ser ejecutado a 5 metros de distancia de la línea de media cancha, el portero debe permanecer detrás de la línea de meta hasta que el arbitro de la orden

