



REGLAMENTO

LIGA EX MTN

Dirección: La Rinconada 535, Huechuraba, Región Metropolitana

Ubicación: Club Rinconada

Horarios: Lunes a las 20:00 y 21:00 horas.

Administración: José Manuel Ovalle

Índice

Participantes	3
Fechas	4
Inscripción y Pagos	5
Sistema de juego	6
- Reglamento	6
- Tiempo de juego	7
- Competencia	7
- Tarjetas	7
Administradores	10
Suspensión de fechas	10
Medios y anuncios	11
Auspiciadores y Premios	

Participantes

En esta liga podrán competir equipos conformados por **ex alumnos del Colegio Monte Tabor**. Se permitirá la inscripción de alumnos, profesores, ex profesores y auxiliares del colegio; pero tiene que existir un **mínimo de 10 ex alumnos por plantilla**. La plantilla tiene 18 inscritos como máximo.

Se permitirá la inscripción de **2 jugadores externos** (personas que no hayan sido integrantes del colegio). La fiscalización de lo anterior, así como también revisión completa del equipo, será por parte de la administración antes de cada partido (en cancha). Para evitar problemas, cada jugador debe estar inscrito, en caso contrario es una falta contra el reglamento y existe sanción.

Un equipo está posibilitado a jugar siempre y cuando todos sus jugadores estén inscritos, además debe cumplir con un mínimo de 5 jugadores inscritos en cancha. Si no cumple lo anterior, el equipo infractor perderá por W.O. 0-3, dando por ganador al equipo rival. En este caso, la fecha será cancelada y el equipo infractor será penalizado con -3 puntos por los inconvenientes causados al equipo rival. Si bien la fecha se cancela, el equipo afectado podrá decidir si jugar un partido amistoso con el rival, jugar un amistoso con sus propios jugadores o retirarse del recinto, si deciden retirarse, el equipo infractor no podrá hacer uso de la cancha.

Para aquel equipo que está imposibilitado en presentarse con plantel completo para una fecha específica, existe la opción de dar aviso de dicha situación con un mínimo 4 días hábiles de anticipación (como los partidos se juegan los lunes, tendrán que dar aviso a más tardar el martes en la tarde de la semana anterior al partido). Con ello, el procedimiento será cancelar la fecha, siempre y cuando el equipo rival apruebe dicha iniciativa con un mínimo de 2 días hábiles de anticipación a la fecha del partido (jueves de la semana anterior al partido). Posteriormente, se confirma que la fecha ha sido anulada y se procede a fijar una nueva fecha para el final del campeonato de fase de grupos y así jugar el partido pendiente. Existirá, al final del campeonato en fase regular (previo fase liguilla), una única oportunidad para participar de una fecha recuperativa, sea por petición propia o por parte del equipo rival que realizó la petición, lo anterior debido a que existe una única fecha recuperativa. Esta fecha será programada un día que no sean los lunes habituales, con objetivo de no interrumpir el desarrollo de la liga. **Para las fases finales esta regla no es válida.**

Si por asuntos de fuerza mayor uno de los jugadores inscritos está imposibilitado para continuar en el campeonato, antes de las fases de eliminación directa, se podrán realizar cambios en la planilla de dicho equipo. Su única justificación será por lesión, en dicho caso, se debe presentar certificado médico que acredite que el jugador no puede continuar participando en el resto de la liga, imposibilitando su reintegración al equipo en lo que quede de semestre. Si es un jugador externo, su reemplazo puede ser por otro jugador externo.

Se recomienda inscribir un arquero suplente dentro de los 18 cupos. Cuando un equipo no tenga arquero, puede solicitar reemplazarlo por un arquero que sea ex alumno del colegio, siempre y cuando se avise con 2 días de anticipación. Esta regla **no corre cuando el arquero es suspendido por tarjeta roja.**

Fechas

18 de Marzo	Amistosos	Pago primera cuota y enviar planilla por equipo
25 de Marzo	Fase Regular – Fecha 1	
1 de Abril	Fase Regular – Fecha 2	
8 de Abril	Fase Regular – Fecha 3	Pago segunda cuota
15 de Abril	Fase Regular – Fecha 4	
22 de Abril	Fase Regular – Fecha 5	
29 de Abril	Fase Regular – Fecha 6	
6 de Mayo	Fase Regular – Fecha 7	
13 de Mayo	Fase Regular – Fecha 8	Pago tercera cuota
20 de Mayo	Feriado	
27 de Mayo	Fase Regular – Fecha 9	
3 de Junio	Fase Regular – Fecha 10	
10 de Junio	Fase Regular – Fecha 11	
17 de Junio	Cuartos Oro y Semis Plata	
24 de Junio	Semis Oro	
1 de Julio	Finales Oro y Plata	Cierre Liga

Inscripción y Pagos

Las inscripciones deben ser confirmadas a través del grupo de WhatsApp de capitanes. De no pertenecer al grupo, el capitán de dicho equipo debe solicitar su inscripción al grupo conectándose al número puesto en el encabezado para posteriormente, hacer el depósito y confirmar el pago por medio del grupo de WhatsApp. El pago, sea completo o de primera cuota, debe ser realizado antes de la fecha de amistosos (18 de Marzo, pagar antes del partido).

La inscripción debe incluir, pago completo o primera cuota, planilla completa con los respectivos nombres de todos los jugadores (especificando quiénes son los externos), color de vestimenta, si cuenta con equipo oficial o no.

Las planillas con la inscripción de jugadores deberán ser rellenas antes de la fecha 1 de juego.

Los equipos podrán elegir entre 2 opciones para realizar el pago de sus inscripciones:

- a) Pagar la liga al contado con un valor de **\$620.000**, antes de la primera fecha
- b) Pagar la liga en tres cuotas. La primera cuota se podrá pagar antes de la 1º fecha para reservar el cupo con un valor de 100.000 CLP, la segunda cuota se podrá pagar hasta el lunes 28 de Agosto del año 2023, antes del partido, con un valor de \$280.000 CLP y la tercera cuota se podrá pagar hasta el lunes 2 de Octubre 2023, antes del partido, con un valor de \$280.000 CLP (Total **\$660.000**).

En caso de que un equipo no haya pagado la primera cuota (100.000 CLP) **no podrá disputar la fecha 1 oficial del campeonato.**

En caso de que un equipo no pague la segunda cuota en los plazos determinados, no podrá jugar la fecha del 25 de Marzo, dando como ganador al equipo contrario por un resultado de 3-0. Para continuar en el campeonato deberán realizar el pago. Para la tercera cuota, se aplica la misma regla.

La cuenta donde deberán cancelar el dinero de la inscripción es la siguiente:

Banco Santander, Cuenta Corriente



Número: 73610044

Rut: 20.164.979-K

José Manuel Ovalle

Enviar comprobante a: josemanuel.ovallea@gmail.com

Indicar en el mensaje del depósito el nombre del equipo con copia al mismo correo con el comprobante de pago.

Notificar con captura de pantalla el pago por medio del grupo de capitanes de WhatsApp o hacia alguno de los administradores.

Sistema de juego

Reglamento

- Se podrán realizar todos los cambios que el equipo estime necesarios durante el partido.
- El arquero NO puede tomar la pelota con la mano si un compañero le da un pase con el pie. Tampoco lo puede hacer al recibir la pelota desde un saque lateral.
- La barrera de los tiros libres deberá estar a una distancia de 5 pasos.
- Los laterales se realizan con la mano, los tiros de esquina con el pie.
- No existe el off-side.
- **NO se pueden usar toperoles.** Si un jugador entra con toperoles a la cancha, deberá salir y será amonestado. Si vuelve a entrar deberá ser expulsado.
- Los goles serán convertidos desde cualquier lado a excepción de un lateral, salvo que toque o roce en algún jugador.
- Si un arquero realiza un saque con la mano y la pelota termina en gol, este es válido.
- Los tiros penales se realizan con un paso como máximo de distancia entre el jugador que lanza y la pelota.
- El mínimo de jugadores necesarios para disputar un partido es de cinco personas, incluyendo el arquero, en caso de no cumplirse este mínimo se penalizará con "W.O."

- La amonestación roja (directa o doble amarilla) en un partido corresponderá a la expulsión del jugador que incurra en la falta y su suspensión en la próxima fecha a jugarse. En caso de que el árbitro determine la falta como muy grave, la administración podrá fijar las sanciones que estime convenientes.
- Se utiliza balón tamaño 4.
- No existe el uso del “VAR” ni grabación por celular para discutir una jugada.
- Si el pelotero no pertenece a un equipo en competición, podrá servir de ayuda al árbitro entregando su opinión con respecto a una jugada dudosa.
- Si los equipos que se enfrentan visten del mismo color o tonalidades similares, uno de los dos equipos deberá usar peto, entregados por la liga. En caso de tener un equipo con uniforme oficial y otro equipo sin, el equipo sin uniforme oficial deberá utilizar el peto (para respetar dicho acuerdo, el arquero del equipo con vestimenta oficial debe vestir una camiseta de color distinto al color del peto y además se debe cumplir con un mínimo de 5 jugadores con la vestimenta oficial, sin contar el arquero) en caso contrario, se realiza sorteo. El ex campeón (Apertura 2023) no deberá utilizar peto durante todo el campeonato, siempre y cuando se presente con su equipo oficial.

Tiempo de juego

- Se juegan 2 tiempos de 25 minutos cada uno, con un descanso de 3 minutos entre medio de estos 2 tiempos. Además el árbitro agrega el tiempo extra que él estime necesario en caso de hacerlo.
- La organización queda facultada para recuperar la(s) fecha(s) suspendida(s) por contingencias meteorológicas, feriados legales o cualquier otro imprevisto, durante cualquier día de la semana o fin de semana.

Competencia

Se jugará una Fase Regular todos contra todos con los 12 equipos parte de la Liga, para luego conformar las Copas de Oro y Plata.

Finalizada la Fase Regular, del 1º a 8º lugar clasificará a la Copa de Oro; y del 9º al 12º a la Copa de Plata

En la **Copa de Oro** habrá Play-Off entre los 8 equipos clasificados con Cuartos de Final, Semifinales y Final. El ganador de la Final de Oro es el Campeón de Oro.

Por otro lado, en la **Copa de Plata**, habrá Semifinales y Final. El ganador de la Final de Plata es el Campeón de Plata.

FASE REGULAR

1. ORO 1
2. ORO 2
3. ORO 3
4. ORO 4
5. ORO 5
6. ORO 6
7. ORO 7
8. ORO 8
9. PLATA 1
10. PLATA 2
11. PLATA 3
12. PLATA 4



*Se asignan 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 3 a 0. Los goles no se asignan a ningún jugador en particular. Si un equipo se retira luego de haber jugado algún partido, éste se invalidará y se hará valer la regla arriba mencionada, como si este equipo nunca hubiese jugado.

En caso de empate en puntaje entre dos o más equipos, éste se dirimirá de la siguiente forma:

1. Mejor diferencia de goles entre los equipos empatados.
2. Goles a favor.
3. Resultado del partido entre los equipos empatados.
4. Más partidos ganados

5. Sorteo

Tarjetas

El jugador que reciba dos tarjetas amarillas en un mismo partido quedará imposibilitado de continuar en este y será suspendido para la siguiente fecha. La tarjeta roja directa en un partido se sanciona con suspensión de 1 fecha mínima, y dependiendo de la acción, se puede sancionar con más partidos.

En caso de que la falta que lleva aparejada la tarjeta roja consista en una agresión, tanto a árbitros como a jugadores, u alguna causal de mayor gravedad, la organización está facultada para aplicar un mayor número de partidos de suspensión e incluso evaluar la expulsión del jugador de la liga. La sanción será especialmente rigurosa en caso de tratarse de una reincidencia.

Con respecto a la Liguilla y como excepción, los jugadores que fueran expulsados **por doble amonestación** en la última fecha, quedarán habilitados para jugar una hipotética semifinal.

Detalle y suspensiones:

- Reclamos al árbitro o pelotero: Amarilla
- Ingresar con toperoles: Amarilla
- Volver a ingresar con toperoles una vez ya se advirtió al jugador: Roja (1 Fecha)
- Reclamos reiterados: Roja (1 fecha)
- Fuerza desmedida: Roja (1-3 fechas)
- Juego brusco grave: Roja (1-3 fechas)
- Mano deliberada: Roja (1-3 fechas)
- Conducta violenta: Roja (2-4 fechas)
- Insultar al árbitro, administrador, planillero, pelotero: (1-4 fechas)
- Escupir al rival: Roja (2-4 fechas)
- Agredir al árbitro: expulsión de la liga.
- Agresión física al rival: expulsión de la liga.
- Agredir al planillero: expulsión de la liga.
- Agredir al pelotero: expulsión de la liga.

- Escupir al árbitro: expulsión de la liga.

Al existir una tarjeta roja, la cantidad de fechas iniciales de suspensión será definida por la administración, con posibilidad de apelación. La apelación será desarrollada y resuelta por el tribunal.

Administradores

El Administrador será la autoridad que desde afuera de la cancha controlará el normal desenvolvimiento del partido, debiendo colaborar con el árbitro para su adecuado control. Para ello deberá informar en el Informe correspondiente sobre cualquier situación anómala que se produzca durante éstos, tanto dentro como fuera de la cancha.

Le corresponderá velar por el inicio de los partidos en el horario programado y por la correcta presentación de los equipos, tanto en su equipamiento como en el número de jugadores, como asimismo el resultado final, los autores de los goles, las tarjetas, debiendo incluir estos antecedentes en su informe.

Estará facultado para informar a la Organización a jugadores que incurran en acciones que lo ameriten, antes, durante y después del partido que controlan y que no hubieren sido detectadas por el árbitro.

Para todos los efectos de estas bases, el Administrador es la autoridad de la Organización de la Liga en cada partido y es, por lo tanto, ministro de fe de ella.

Si existe un intento de engaño a la administración, el equipo podrá ser sancionado con **resta de puntos o hasta expulsión de la liga**, dependiendo del caso.

Suspensión de fechas

Solo se suspenderán las fechas por razones de fuerza mayor. El comunicado sobre lo anterior será publicado en Instagram @ligaex.mtn y además en el grupo de capitanes en WhatsApp a más tardar 2 horas y 30 minutos antes de que se inicien los partidos (lunes 17:00).



Ante una situación contenciosa, que no tenga una regla específica, serán los organizadores del campeonato quienes resolverán la controversia, con total y absoluta autonomía.

Medios y anuncios

El medio/canal oficial de la liga es @ligaex.mtn en Instagram, se pide amablemente que todos los participantes sigan a dicho perfil. En esta cuenta se informan los resultados de cada partido con sus detalles, además de información adicional como eventos de auspiciadores, premios, tablas, partidos pendientes, entre otros.

El jugador que ha sido premiado en una fecha por uno de nuestros auspiciadores y no sigue al perfil de la liga ex MTN en Instagram, no recibirá el premio.

Los capitanes deberán pertenecer al grupo de WhatsApp Liga EX MTN en dicha plataforma. Por medio de este grupo se notificarán anuncios importantes así como también se discutirán asuntos sobre la liga. El capitán que no se encuentra en el grupo debe solicitar su acceso para formar parte de las discusiones. De no pertenecer al grupo, su opinión no será considerada. En caso necesario, pedir acceso al +56962078896.

Auspiciadores y Premios

A pesar de que la liga en los últimos años si ha logrado concretar auspiciadores constantes, antes de todos los inicios de los campeonatos se debe hacer el mismo trabajo de búsqueda y confirmación de auspiciadores. Lo ideal para la liga es tener a todos los auspiciadores confirmados y así tener un orden con los premios por fecha y al final de la liga, sin embargo, no depende de la organización sino de múltiples factores como presupuesto, cantidad de ligas que patrocinan las marcas, etc.

Todo auspiciador será confirmado a través de las redes sociales, y se espera que antes de la finalización de la liga, se tengan confirmados los premios a cada una de las categorías.

