



Liga*Grito*
DE GOL

BASES Y REGLAMENTO

2024

4 TEMPORADA

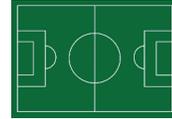
INFORMACION Y REGLAMENTO



8 Partidos Asegurados
Semifinal y Final
Copa Oro y Plata



Mayores de 25 años



Jugadores en cancha 7vs7



Nómina: Maximo
15 Jugadores
+ DT (Opcional)



Indumentaria:
Camiseta del mismo color +
núm. Dorsal + short + calcetas



Día de Juego: Sabados
19 hrs a 23 hrs



Premios: \$800.000
Trofeos y Medallas
Premios Auspiciadores
Y Mucho Más...



Ubicación: Calle Raulí 651, Santiago
Canchas Euforia



Valor inscripción
\$430.000

"¡Atención! Equipos y jugadores conflictivos serán ELIMINADOS de la Liga"

Fecha de inicio Sábado 05 de Octubre 2024 ¡Asegura tu cupo!

8 Cupos Disponibles

VALORES Y FORMAS DE PAGO

Liga Grito de Gol 2024: **\$430.000** para mayores de 25 años.

- Primera Cuota para reservar cupo: **\$250.000**.
- Segunda Cuota 18 Octubre: **\$180.000**

DATOS CUENTA BANCARIA

Tipo de cuenta: Corriente

Banco Santander

Numero de cuenta: 71999718

Rut: 76.783.597-3

Nombre: Euforia Spa

Email: Info@euforiapro.cl

- Pagos Arbitraje: **\$10.000** x Equipo, se debe realizar en cada juego. Este debe ser cancelado antes del juego en **EFFECTIVO** en planilla.

BASES GENERALES LIGA GRITO DE GOL:

Es responsabilidad del capitán de cada equipo, enviar el presente documento a sus integrantes, donde se exponen los derechos, obligaciones y deberes que tiene cada uno de ellos.

1. Requisitos y plazos para inscripción:

A continuación se exponen los requisitos obligatorios que cada Equipo debe respetar para poder participar en la Liga:

- Podrán participar exclusivamente jugadores de 25 años o más, se tendrá por **excepción a un jugador de 24 años**.
- Respetar y cumplir las obligaciones estipuladas por las bases y la organización.
- Solicitar su incorporación a la Liga Grito de Gol y su inscripción en el mismo. El delegado y/o capitán del equipo será el responsable de efectuar el pago en el plazo establecido a Liga Grito de Gol, antes de iniciar el campeonato.
- Las inscripciones correspondientes deberán efectuarse, según las cuotas estipuladas, el incumplimiento de alguna cuota el equipo corre el riesgo de ser expulsado de la Liga.
- La organización entenderá al momento de la inscripción, que los jugadores incluidos en la nómina del equipo tienen un estado de salud compatible con la actividad deportiva.

2. Nómina de jugadores:

- Los equipos deberán informar la Nómina de Jugadores al correo electrónico ligagritodegol@gmail.com , con el nombre completo, su correspondiente Cédula de Identidad y el número de dorsal de cada jugador.
- Los jugadores y DT que sean inscritos comenzada la competencia, deberán estar registrados en la planilla oficial para esta Liga.
- La nómina será de mínimo diez (10) y máximo quince (15) Jugadores + DT.
- En caso de no estar en dicha planilla, no podrán participar de la competencia.
- En caso de que un jugador sea expulsado de la Liga, no podrá ser sustituido por otro jugador.
- Sólo se podrá efectuar cambio en la planilla inicial después de la segunda fecha, hasta la última fecha de la fase clasificatoria.
- Jugadores sustituidos, no podrán volver a ingresar.
- En la fase eliminación directa no se permitirán cambios en la planilla de inscripción.

3. Equipos:

- Cada equipo deberá tener su logo y nombre oficial.
- En caso de que dos equipos tengan el mismo nombre, se dará prioridad a equipos antiguos en la competencia para conservar su nombre. Si coinciden dos equipos nuevos con mismo nombre, se dará prioridad al que se inscriba primero para mantener su nombre.

4. Indumentaria:

Cada equipo deberá TENER EQUIPAMIENTO COMPLETO (CAMISETA COLOR OFICIAL, SHORT, MEDIAS LARGAS Y CANILLERAS).

- Los equipos deberán comunicar los colores de su uniforme y deberán tener uniformidad de colores y diseños.
- La camiseta debe tener por obligación un número a elección, el cual deberá estar estampado y visible en la parte dorsal de su camiseta. En caso de no poseer número de camiseta, el jugador comenzará el partido siendo amonestado con tarjeta amarilla.
- El arquero puede utilizar un color distinto al del equipo, sin embargo, si este color es el mismo del equipo contrario, deberá cambiar su indumentaria antes del inicio del partido, o en su defecto, la organización dispondrá de petos para su utilización.
- Deberá utilizar medias largas de fútbol y canilleras. En caso de no utilizarlas, el jugador deberá retirarse del campo de juego hasta que utilice los implementos exigidos por la organización.
- El calzado deberá ser de baby fútbol. El jugador no podrá utilizar otro que no sea el señalado anteriormente. El uso de calzado con estoperoles está estrictamente prohibido.

5. Identificación de Jugadores:

- Se recomienda llegar 30 minutos antes del partido para registrarse.
- Todos los jugadores que participen del partido deberán firmar en la planilla de juego.
- Cada jugador deberá dirigirse hacia el área de inscripción con su cédula de identidad para registrarse en la planilla correspondiente a su equipo.
- En caso de ser sorprendido un jugador inscrito en planilla, pero sin presentar su carnet y firma, este será amonestado con tarjeta amarilla.
- En caso de Pérdida de la cédula de identidad, podrá presentar la licencia de conducir, papel del registro civil u otro documento que se pueda validar la identidad.

6. Director técnico:

- Cada equipo podrá contar con un director técnico, que deberá estar debidamente inscrito en planilla.
- No podrán ingresar personas que no se encuentren registradas en la planilla de jugadores en ningún momento a la cancha.

7. Devolución de dinero:

- En caso de no realizarse la Liga, se devolverá el pago abonado a los equipos que reservaron su cupo.
- En el caso de que un equipo se retire antes o durante la competición, no se realizará devolución del dinero abonado y Liga Grito de Gol no se responsabiliza de tal situación, ya que afecta la programación y la cantidad de partidos estipulados por la organización.
- No se devolverá el dinero abonado por los equipos participantes de la Liga que sean expulsados de este.

8. Sistema de juego:

Primera fase: Clasificatoria: Todos contra todos.

Segunda fase: Eliminación directa: Semifinal y Final.

- **COPA ORO:** Clasifican los 4 equipos con mayor puntaje de la Tabla.
- **COPA PLATA:** Disputaran los 4 equipos con menor puntaje de la Tabla.

9. Premios:

- Los premios en dinero, serán entregados vía transferencia electrónica al delegado y/o capitán del equipo a más tardar tres (4) días hábiles después, terminado el torneo.
- En caso de que equipos sean expulsados en instancias finales (semifinal o final) estos no podrán optar a premios entregados por la organización, premios los cuales no son reasignados a equipos que obtuvieron otro lugar en competencia.
- Si un equipo no se presenta a instancias finales los premios no serán asignados en caso de obtener un lugar entre los equipos premiados.
- **Otros premios:** Se premiará al **Campeón** de COPA ORO con Trofeo, Medallas y \$800.000.
- **Subcampeón** COPA ORO, 2 canchas gratis en el horario del torneo y premios auspiciadores.

- Trofeo al Goleador de la Liga Grito de Gol.
- Trofeo al mejor Arquero de la Liga Grito de Gol.
- Trofeo al equipo campeón de COPA PLATA y Medallas.
- Los Premios adicionales por auspiciadores, son exclusiva responsabilidad de quienes los ofrecen, Liga Grito de Gol no se responsabiliza por la entrega de éstos.
- En esta Temporada tendremos entrevistas, reconocimiento al mejor jugador en cada Jornada, fotografía y videos con las mejores jugadas de cada partido.
- Narrador para los partidos Finales.

REGLAMENTO

10. Liga Grito de Gol se regirá por el reglamento universalmente conocido, salvo las modificaciones que se señalan en estas bases:

- **Tiempo de juego:** Dos Tiempos de veinticinco (25) minutos cada uno y cinco (5) minutos de descanso.
- **Tiempo adicional:** El árbitro tiene la facultad de agregar en cada periodo, minutos adicionales según su criterio, los cuales serán agregados al momento de finalizar cada tiempo de juego.
- **Cambios:**
 - Serán ilimitados y rotativos.
 - Un jugador puede salir de la cancha y volver a entrar al juego.
 - Los cambios se realizarán en el campo de juego dando aviso al árbitro, ya que si un jugador ingresa sin la autorización del árbitro, este será amonestado con tarjeta amarilla.
 - Si un jugador es expulsado, este no podrá ser reemplazado por otro jugador en cancha. Quedando así el equipo con un jugador menos durante el desarrollo del partido.
- **Saque de esquina:** Se realizará siempre con la mano.
- **Saque de meta:** Se realizará con la mano.
- **El arquero:** No podrá tomar la pelota con la mano previo al pase o lanzamiento lateral de un compañero de equipo.
- **Lanzamientos penales (Shoot Out):** El lanzador deberá colocarse en el lugar definido por el árbitro para lanzar el Shoot Out, el cual dispondrá de 5 segundos.
- **Definición a penales (Shoot Out):**
 - En caso de requerir una definición de lanzamientos penales (Shoot Out), se ejecutarán 3 Shoot Out por equipo.
 - Podrán ejecutar los Shoot Out los jugadores inscritos en partido, a excepción de los jugadores expulsados.
 - En caso de que el empate persista se lanzarán Shoot Out, uno por equipo hasta que se determine un ganador.
- **Barridas:**
 - Las Barridas directas al jugador serán sancionadas con Tarjeta Amarilla.

- Las Barridas en dirección a evitar un gol, pase o lateral, no serán sancionadas.

- **Fase clasificatoria:**
 - Tres (3) tarjetas amarillas acumuladas equivalen a una (1) fecha de suspensión.
 - En caso de obtener la tercera tarjeta amarilla en el último partido de fase clasificatoria, quedará suspendido en su primer partido a disputar eliminación directa.
 - En fase de eliminación directa, se eliminarán las tarjetas amarillas acumuladas en la fase anterior.
- **La tarjeta roja** directa equivale como mínimo a dos (2) fechas de suspensión y en caso de que el informe final del árbitro determine la gravedad de la sanción, el jugador podrá ser sancionado desde dos (2) fechas hasta la expulsión de la Liga.
- **La organización** tiene la facultad de sancionar a jugadores, técnico o integrantes del equipo, previo, durante o posterior al partido, a las personas que no tengan un comportamiento adecuado y ajustado al reglamento de la Liga, ya sea tarjeta amarilla, roja o la expulsión de la Liga. El comportamiento de los acompañantes será supervisado bajo los mismos criterios.
- **Anotaciones:** Se puede anotar desde cualquier ubicación de la cancha.
- **El gol de arquero**
 - Con los pies es válido
 - Con las manos es inválido.
- **En cancha:** Si es sorprendido un jugador que no pueda jugar, ya sea por suspensión o por no estar en la nómina, se dará por ganador al equipo contrario con un marcador de 5-0 en contra.
- **Para iniciar un partido:** Se debe presentar como mínimo cuatro jugadores en cancha por equipo. En caso de no tener el número de jugadores exigidos por la organización, se considerará W.O., declarando al equipo contrario como ganador con un resultado a favor de 5-0. Los goles serán dados al goleador del equipo en ese momento.
- **Calzado:** Cada jugador se debe presentar con zapatillas de Baby Fútbol o similar. Queda estrictamente prohibido la utilización de zapatos de fútbol con estoperoles (**No se permite el uso de tacos, ya que el terreno de juego nunca lo requiere. La superficie sobre la que se juega es césped artificial**). En caso de ser sorprendido a un jugador en cancha utilizándolos, será amonestado con tarjeta amarilla y deberá salir del campo de juego, podrá reingresar solo con el calzado permitido. Cabe destacar, que la organización tanto como el árbitro, tienen la facultad de intervenir y/o sorprender a jugadores que no utilicen la indumentaria establecida por la organización.
- **Indumentaria autorizada:** Cada jugador deberá presentarse de forma obligatoria con short, medias largas de fútbol (No Soquetes), camiseta deportiva, canilleras y

calzado de baby futbol o similar, solamente el portero podrá utilizar pantalón de buzo.

- **Se prohíbe:** El uso de aros, piercing, cadenas, reloj y/o cualquier artículo que posea el jugador. Si es sorprendido un jugador en cancha por el árbitro o la organización jugando con alguno de estos elementos, deberá salir del campo de juego y será amonestado con tarjeta amarilla. Podrá volver a la cancha cuando lo retire.
- **Shoot Out:** Se concederá la ejecución de un Shoot Out contra el equipo que acumule seis (6) faltas sancionadas con tiro libre directo o penal, en cada tiempo de juego. Se debe intentar marcar un gol directamente de un tiro de Shoot Out.
- **Posición del balón y los jugadores ante un Shoot Out:**
 - El balón deberá colocarse sobre la línea marcada a cuatro (4) metros de la línea central.
 - El ejecutor del Shoot Out deberá ser debidamente identificado.
 - El guardameta defensor deberá permanecer por lo menos con un pie sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el árbitro de la señal.
 - Los jugadores defensivos y ofensivos deberán ubicarse en la parte de atrás del lanzador, atrás de la línea central, **por lo tanto los equipos no podrán interferir en la jugada.**
 - El balón estará en juego a la señal del árbitro (silbato) la jugada se iniciará y **el jugador dispondrá de un tiempo máximo de 5 segundos para la ejecución del shoot out**, dado el caso el jugador se pase del tiempo estipulado el shoot out quedara invalidado y se otorgara un saque de meta al equipo rival.
 - **Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego:** Si es el guardameta defensor, los árbitros permitirán que el juego continúe si pueden aplicar la ventaja, de no poder aplicarla, interrumpirán el juego, sancionaran al infractor según la gravedad de la falta. Si la falta es dentro del área, se repetirá el Shoot Out.
- **Infracciones e incorrecciones:**

Las faltas e incorrecciones son infracciones a las Reglas de Juego que se sancionarán de la siguiente manera:

 - Las infracciones serán faltas acumulables.
 - Las faltas se sancionarán con un tiro libre directo, un Shoot Out o un tiro libre indirecto.

Faltas sancionadas con tiro libre directo: Se concederá un tiro libre directo a favor del equipo adversario, si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

 - Dar o intentar dar una patada a un adversario.
 - Obstaculizar a un adversario mediante un contacto físico.

- Poner una zancadilla a un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar sobre un adversario.
- Sujetar a un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Realizar una entrada contra un adversario.
- Realizar una entrada deslizándose, cuando el adversario tiene el balón o está cerca para impedir que sea jugado o controlado por este.
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Faltas sancionadas con tiro penal(Shoot Out): Se concederá un Shoot Out si un jugador comete una de las doce (12) faltas antes mencionadas dentro de su propia área(penal), independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

Faltas sancionadas con tiro libre indirecto: Se concederá un tiro libre indirecto si un jugador:

- Juega de forma peligrosa.
- Obstaculiza el movimiento de un adversario sin que exista un contacto físico.
- Actúa mostrando desaprobación, utilizando lenguaje ofensivo, insultante o humillante y/o gestos u otras infracciones verbales.
- Impide que el guardameta lance el balón con las manos o patear o intenta patear el balón cuando el guardameta está en el proceso de lanzar el balón con las manos

Se concederá un **tiro libre indirecto** si un guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su propia área(penal):

- Controla el balón con las manos durante más de cinco (5) segundos antes de lanzarlo.
- Toca el balón con las manos después de que lo haya lanzado y sin que un jugador contrario lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después que un compañero se lo haya cedido intencionadamente con el pie.
- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero de su equipo.

11. Sanciones Disciplinarias:

- **La tarjeta amarilla** se utilizará para amonestar al jugador, sustituto o al DT, el cual se queda sin jugar 2 minutos, pero lo puede sustituir otro. Dos (2) tarjetas amarillas equivalen a una (1) tarjeta roja.
- **La tarjeta roja** se utilizará para expulsar al jugador, sustituto o al DT que ha sido y su equipo debe estar con jugador menos por el resto del partido. Si el DT es expulsado este deberá retirarse de forma inmediata del campo de juego.
- Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la cancha de juego, antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan. Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la cancha de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.
- **Expulsados:** Si un jugador o DT es expulsado durante un encuentro o durante el torneo, este no podrá estar presente en campo de juego en ningún momento, deberá retirarse de la cancha de juego, de lo contrario podrá ser sancionado con mayor cantidad de fechas.
- **En cancha:** Solo podrán estar en campo de juego jugadores y director técnico debidamente inscritos en planilla.

12. Sanciones por jugador y equipo:

- **Agresión a un rival:** Expulsión del jugador y/o equipo de la Liga, se dará por finalizado el partido, marcador en contra 5- 0. Quedará a evaluación por la organización la gravedad de la situación.
- **Agresión a un árbitro:** Expulsión del jugador y/o equipo de la Liga, se dará por finalizado el partido, marcador en contra 5- 0. Quedará a evaluación por la organización la gravedad de la situación.
- **Agresión a personal del recinto:** Expulsión del jugador y/o equipo de la Liga, se dará por finalizado el partido, marcador en contra 5- 0. Quedará a evaluación por la organización la gravedad de la situación.
- **Escupos:** Expulsión de la Liga.
- **Insultos:** Al personal, árbitros y cualquier persona que sea parte del recinto de las Canchas Euforia será Expulsado de la Liga.
- **Agresión entre compañeros de equipo:** Tres (3) fechas.
- **Conducta violenta y/o juego brusco:** Dos (2) fechas.
- **Mano deliberada:** Una (1) fecha.
- **Doble amarilla en un partido:** Una (1) fecha.
- **Roja directa:** Dos (2) fechas.
- **Provocar a la barra rival:** Tres (3) fechas.

- **Insultar o realizar gestos obscenos a la barra rival:** Expulsión de la Liga.
- **Reclamos reiterados:** Una (1) fecha.
- **Acciones fuera del reglamento interno del complejo deportivo:** Será determinado entre la organización de la Liga y administración del complejo deportivo.
- **Amenazas a personal del Torneo y/o árbitros:** Será determinada la gravedad de la situación teniendo entre una fecha de sanción hasta la expulsión de la liga.
- **Proporcionar información falsa:** Una (1) a Tres (3) fechas.
- **Promover e incentivar la violencia dentro del recinto deportivo de forma deliberada:** Expulsión de la Liga.
- **En caso de que ingresen a la cancha personas externas al equipo (barra, familia, amigos, entre otros) mientras se desarrolle el encuentro deportivo:** Se dará por ganador al equipo contrario.
- **Si la barra de un equipo agrede de forma física, escupos y/o se desempeña de manera violenta ante un árbitro, jugador, administrador del recinto deportivo y cualquier personal del recinto, es exclusivamente responsabilidad del equipo al que apoyan:** Expulsión de la Liga.
- **Daños al recinto deportivo:** Expulsión de la Liga.
- **En caso de que acompañantes del equipo ingresen a recinto deportivo, estos deberán estar exclusivamente en zona asignada y queda prohibido el consumo de alcohol:** Pérdida de puntos/Expulsión de la Liga.
- **Estado de ebriedad:** Una (1) a Cuatro (4) fechas.
- **Pelea del equipo, se considera a más de un integrante de este mismo:** Expulsión de la Liga.
- **Provocación:** Una (1) a Cinco (5) fechas.
- **Inasistencia W.O.:** Cinco (5) Goles en contra.

CABE DESTACAR QUE ESTAS SANCIONES PUEDEN SER ADMINISTRATIVAS Y NO POR MEDIO DEL ÁRBITRO. LOS JUGADORES PUEDEN SER SORPRENDIDOS EN CUALQUIER MOMENTO.

13. Programación:

- Los equipos deberán cumplir estrictamente el horario de inicio de los partidos.
- En la circunstancia que uno de los equipos no se encuentre a la hora fijada, habrá un tiempo de espera máximo de diez (10) minutos. Pasando ese lapso de tiempo establecido, se procederá a pasar el W.O. correspondiente por resultado de 5-0.
- Queda a criterio del capitán rival iniciar el partido a los 10 minutos de atraso, si es el caso, se restarán los minutos perdidos por el atraso.

14. Desempates:

En caso en que dos o más equipos al concluir la fase clasificatoria se encuentren en igualdad de puntaje, se procederá a través de los siguientes criterios:

- Diferencias de goles a favor y en contra.
- Mayor cantidad de goles a favor.
- Menor cantidad de goles en contra.
- Ganador en el partido disputado entre los equipos involucrados.

- Menor cantidad de tarjetas rojas.
- Menor cantidad de tarjetas amarillas.

15. Puntuación:

- Partido Ganado: Tres (3) puntos.
- Partido Empatado: Un (1) punto.
- Partido Perdido: Cero (0) puntos.

16. Suspensión de partidos:

- Los partidos podrán suspenderse dependiendo de las condiciones climáticas adversas.
- En caso de que los días de partidos presenten condiciones desfavorables, este será evaluado por la organización para ver la factibilidad de juego.
- De tratarse de lluvias menores, los partidos se podrían realizar, siendo la organización la que de la información final a los capitanes de los equipos.
- La organización tendrá la facultad de reprogramar una fecha durante la semana dependiendo de la disponibilidad del recinto, previo aviso a equipos involucrados sobre el día y horario definido.

17. Apelaciones:

Los equipos podrán enviar su solicitud por decisiones arbitrales o de la organización al correo ligagritodegol@gmail.com veinticuatro (24) horas después de la jornada. La organización responderá en un plazo máximo de 48 horas desde enviada su apelación o solicitud. **No se aceptaran apelaciones por tarjetas.**

18. Lesiones o dolencias:

- Para casos de emergencia, se tendrá personal capacitado para resolver problemas y dolencias físicas menores dentro de sus parámetros profesionales.
- Liga Grito de Gol no se hace responsable de los costos asociados en caso de lesiones o agresiones producidas en la competición.
- En caso de que se requiera transportar al jugador a un centro asistencial, es responsabilidad del equipo trasladar al jugador hacia un centro asistencial.
- El equipo debe estar al tanto si sus jugadores poseen seguros para ser trasladados en ambulancia, para hacer el procedimiento más eficiente.

LOS EQUIPOS QUE NO CUMPLAN CON LA COMUNICACIÓN ESTIPULADA, SE PUEDEN VER CON SANCIONES ADMINISTRATIVAS.

Liga Grito de Gol se reserva el derecho de admisión. Las situaciones ocurridas que evidencien un riesgo para el desarrollo normal de la actividad serán contempladas por la organización, teniendo la facultad de poder retirar jugadores y equipos de competencia para velar por el buen funcionamiento de la Liga. La persona sancionada por mal comportamiento no podrá ingresar al recinto deportivo. En caso de generar problemas, se verá afectado el equipo de la persona responsable con la pérdida del partido.



CONTACTO:

Correo electrónico: ligagritodegol@gmail.com

Whatsapp: +56936231682