



LIGA BURRA DEPORTES

**LIGA
TODOS JUEGAN
APERTURA
2022**

GENERAL

La Liga Todos Juegan es una liga de fútbol 7 creada por Ligaburra Deportes. La intención es promover la actividad física y el fútbol como factores protectores de relaciones humanas, salud y estilo de vida.

Es por esto que ofrecemos un servicio de administración y producción de la liga a nivel presencial y digital:

- Premio en efectivo.
- Copas, medallas, galvanos, reconocimiento semanal, posibles auspiciadores y premiación final.
- Recinto de gran nivel con estacionamientos.
- Balones de futbolito N°4
- Fotógrafo/Reportero
- Arbitraje de calidad.
- Atención en cancha para lesiones.
- Convenio en Estilo Saludable: servicios preferenciales de Asesoría deportiva o Rehabilitación musculoesquelética.
- Equipo de trabajo presente para consultas y resolución.

Nuestro deseo es que Todos Juegan perdure en el tiempo y ser capaces de ayudar a que los clubes se potencien. Como lo hemos hecho con Liga Burra.

LBdeportes existe desde hace más de 5 años, desde el 15 de octubre del 2016.

Puedes conocer más de nuestro trabajo visitando nuestras redes sociales. En ellas encontrarás todas las fotografías y estadísticas de los 13 torneos ya realizados. Puedes escribirnos, comentar e interactuar.

También puedes comunicarte con nosotros a través de contactoligaburra@gmail.com y te orientamos para que generes un club o te incorpores con tu club ya existente.

www.facebook.com/ligaburra

www.instagram.com/ligaburradeportes

LIGA TODOS JUEGAN APERTURA 2022

El campeonato Apertura 2022 de Liga Todos Juegan se desarrollará entre el **lunes 14 de marzo de 2022** y el **lunes 16 de mayo 2022** en Terra soccer 2, ubicado en Marathon 2209, Macul, cercano al metro Rodrigo de Araya de línea 5.

8 clubes, 9 partidos por club, copa de oro y plata

Lunes 20 hrs y 21 hrs.

Sistema de Campeonato

Se enviarán bases actualizadas con el sistema de campeonato. Se explicará en reunión de capitanes.

Premios

- **1° lugar:** \$500.000, copa, medallas.
- **2° lugar:** \$100.000, medallas.
- **3° lugar:** \$50.000, medallas.
- **1° lugar Copa de plata:** \$50.000, copa y medallas.
- **Premios Conmemorativos:** mejor jugador, goleador, mejor arquero y mejor jugador del partido.

(* Observaciones:

Los premios en dinero se entregarán en un plazo máximo de 20 días hábiles una vez finalizado el torneo.

Mejor jugador de cada partido, lo determinará el arbitraje u organización.

Goleador, quien ejecuta la mayor cantidad de goles durante el torneo. En caso de empate entre jugadores, se priorizará a quién alcanzó antes tal cantidad de goles o que en la penúltima fecha lleva más goles.

Mejor arquero, sistema de votación que determinará la organización.

Mejor jugador, sistema de votación que determinará la organización.

REQUISITOS Y DEBERES DE CADA CLUB

El capitán/representante debe firmar estas bases en la fecha 1. Lo cual compromete al club a regirse por lo presentado en este documento. El capitán/representante debe enviar el escudo del equipo en formato PNG.

Nómina de jugadores

- Completar planilla de nómina de jugadores y enviarla a través de correo electrónico a más tardar 72 horas antes de jugar la primera fecha.
- La nómina debe incluir nombre del club, 2 colores de camiseta y nombre de capitán/representante.
- Deben vincular un número a cada jugador y completarlo en la planilla. Deben contar con camisetas numeradas.
- Los clubes deberán estar conformados por 7 jugadores como mínimo y 18 jugadores como máximo.
- Se puede enviar una nómina de jugadores definitiva antes de la fecha 2.
- En caso de lesiones comprobadas médicamente o PCR POSITIVO, se podrá reemplazar hasta dos jugadores.

Partidos

- Los jugadores deberán presentarse cinco minutos antes del inicio del partido para entregar su cédula de identidad en el sector de la organización.
- **Si el jugador no la entrega y juega, obtiene una tarjeta amarilla.** Fomentamos un inicio de partido 7x7. **El capitán/representante debe colaborar en guiar a sus jugadores a entregar su cédula.**
- **Para poder apelar una sanción, el capitán o representante debe acercarse si o si a la mesa de organización antes del término de la jornada.**
- Debe enviar la apelación formalmente por correo electrónico hasta el martes siguiente.

Pagos

Cada club paga un valor total de **\$450.000**.

- Pueden abonar **\$100.000 para asegurar cupo**. El plazo máximo para realizar este pago es el **lunes 28 de febrero**.
- El primer pago es de **\$250.000. Plazo máximo lunes 7 de marzo. (\$350.000 si no abonó)**
- El tercer pago es de **\$100.000. Plazo máximo martes 5 de abril**.

(* **Si los pagos no están al día, el equipo no puede jugar el partido correspondiente**. Se aplicará W.O

(* El aviso de inasistencia es con un tiempo de anticipación de 25 horas. **De lo contrario el equipo será penalizado con 1 punto menos. El rival gana el partido por W.O.**

(* Cabe destacar que, llevándose a cabo el torneo por quorum de clubes, no se realizará devoluciones por reserva de cupo, ni de ningún otro tipo.

REGLAS GENERALES DEL TORNEO Y PARTIDOS

El reglamento se basa en las actualizaciones estipuladas por la International Football Association Board (IFAB) para el fútbol.

Los organizadores de la liga son ministros de fe. En caso de que un árbitro tenga alguna duda respecto a lo sucedido en algún cobro, puede consultar a cualquier persona del staff de LBdeportes que se encuentre presenciando el partido.

Si el equipo cuenta con DT, éste será la única persona autorizada para estar a un costado de la cancha, con el fin de evitar desórdenes, confusiones o malos entendidos.

Los jugadores suplentes deben estar detrás del arco.

Las pertenencias de cada equipo no deben estorbar. (al costado de la cancha o dentro del arco), el recinto cuenta con espacios para el depósito de estas.

En caso de confusión de camisetas, el equipo sin camiseta oficial debe utilizar petos.

- Cada partido de grupo es de 2 tiempos de 25 minutos y un tiempo de descanso.
- Cada partido de llave directa es de 2 tiempos de 22 minutos y un tiempo de descanso. (En caso de empate, lanzamientos penales)
- Los cambios de jugadores son ilimitados, autorizados por el árbitro.
- **Se puede jugar sólo con zapatillas, no con zapatos de fútbol.**
- La tanda de penales se definirá con 3 penales para cada equipo. (Distancia de carrera, 1 paso normal.)
- Los partidos se juegan con 7 jugadores en cancha (incluido arquero). El mínimo de jugadores que debe presentar un equipo es de 4.
- Se aplica W.O. (5-0) en contra del equipo que no se presente, se retire del partido o quede con menos de 4 jugadores (si el resultado es mayor, este se conserva). Los goles se asignan a 5 jugadores escogidos por el capitán. Se espera por un tiempo máximo de 10 minutos a un equipo para iniciar el partido.
- No se puede postergar un partido.
- En el caso de inclusión de jugadores no inscritos, incluso habiendo ganado, el equipo infractor pierde por W.O sin ninguna posibilidad de reclamo. Es obligación y responsabilidad del capitán saber quién entra a jugar a la cancha.
- Los capitanes/representantes están en todo el derecho de pedir la planilla del equipo rival. Se verificará que el equipo rival cumpla con todas las normas establecidas por la organización.

En una fase de grupos, el puntaje será medido de la siguiente forma:

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado: 1 punto
- Partido perdido: 0 puntos

En caso de producirse una igualdad en la puntuación entre dos o más equipos, el criterio a utilizar para definir las posiciones será el siguiente:

1. Diferencia de gol
2. Resultado del partido entre los equipos.
3. Mayor cantidad de goles anotados.

Penales

- En los penales la pelota se coloca en la línea del área rival y el jugador se sitúa a una distancia de 1 paso normal desde la pelota.
- Para partidos definitorios, en caso de que un partido termine igualado, se definirá mediante lanzamientos penales. Se ejecutarán 3 penales por equipo.
- Sólo podrá atajar penales definitorios el arquero que terminó jugando el partido. No podrán cambiar al arquero ni siquiera por un jugador que esté en cancha una vez finalizado el partido. (solo se podrá cambiar en caso de lesión que no le permita continuar)
- Sólo podrán patear penales definitorios los jugadores que terminen el partido en cancha. En el caso de que se realice el cambio y el árbitro no se percate de aquello, la organización tiene la libertad de repetir la tanda de penales.

Arquero

- Sólo podrá tomar el balón con las manos dentro de su área de meta.
- No podrá recibir con las manos los balones entregados por sus compañeros, a excepción de pases con la cabeza y pecho.

Goles

- Serán válidos desde cualquier punto del campo de juego.
- No existe gol con mano previa.
- Los saques de meta podrán ser gol.

Amonestaciones

- El jugador que obtenga 1 tarjeta amarilla podrá seguir jugando.
- El jugador que obtenga tarjeta roja será expulsado del partido, sin poder reingresar ni ser reemplazado por otro jugador.
- El jugador que obtenga 2 tarjetas amarillas es expulsado del partido.
- El jugador que obtenga 3 amarillas acumuladas tendrá una sanción de 1 fecha sin jugar. Al pasar a una siguiente fase, se borran las tarjetas.

Tabla de sanciones

- Agresión deliberada de mano, pie, escupir o lanzar un objeto a un rival, árbitro u organización: expulsión del torneo.**
- Participación directa en acto de violencia dentro del recinto: 5 fechas o expulsión del torneo (escupir, amenaza presencial o digital, provocar golpes)**
- Insulto al árbitro: 3 fechas.**
- Insulto a la organización: 3 fechas.**
- Juego brusco grave: 2 fechas.**
- Conducta violenta con disputa de balón: 3 fechas mínimo.**
- Conducta violenta sin disputa de balón: 5 fechas mínimo.**
- Doble amonestación: 1 fecha.**
- Conducta inapropiada o destrozos dentro del recinto: queda a revisión de la organización.**

En el caso de agresión o conductas violentas, la organización puede suspender el partido sin derecho a reclamo por parte del equipo o jugador infractor y puede determinar la pérdida de los puntos por el equipo infractor, incluso la expulsión del campeonato sin derecho a devolución de dinero.

La responsabilidad del comportamiento de las barras, acompañantes y los mismos jugadores corren por cuenta del capitán/representante.

En el caso de no respetar las normas y conducta dentro del recinto deportivo, la organización está en el derecho de suspender el partido y dependiendo la gravedad de esto, puede causar la pérdida del partido al equipo infractor o expulsión del torneo, incluso si los hechos son fuera de la cancha.

Los Fuegos Artificiales están totalmente prohibidos.

OBSERVACIONES FINALES

- ❖ Todas las observaciones y dudas de las bases pueden ser preguntadas directamente a la organización. **Una vez aceptadas las bases, se modificarán sólo en caso de excepción, si es que existe algún error o se debe agregar algún detalle.**
- ❖ Las fotografías y videos capturados se podrán usar para fines publicitarios, de promoción y de información para participantes y futuros participantes de la experiencia Liga Burra.
- ❖ Si un equipo infringe las normas especificadas anteriormente, queda a criterio de la organización su resolución final.
- ❖ Contamos con Kinesiólogo disponible para todos los equipos. Su quehacer profesional consta de asegurar una atención precoz y oportuna para manejar la lesión y evaluar el nivel de gravedad. También orientar sobre el proceso de autocuidado y sobre el tipo de centro asistencial que debe acudir para una adecuada recuperación.
- ❖ Tanto Ligaburra Deportes como el centro deportivo no se hacen responsables de accidentes o lesiones que se puedan producir en la liga o en el recinto deportivo. Tampoco el traslado ni el pago de gastos médicos.
- ❖ Cualquier situación no contemplada por estas bases quedará a criterio de los árbitros correspondientes o de la organización.

CONTACTO

+56992008090, Mirko Palta.

contactoligaburra@gmail.com

www.facebook.com/ligaburra

www.instagram.com/ligaburradeportes