



## **Bases torneo futbolito**

### **LIGA ROMPE REDES 2019 APERTURA SENIOR A**



**Nota: Las bases del presente documento, se encuentran sujetas a modificaciones, con el objetivo de favorecer la actividad deportiva para todos los integrantes que sean partícipes de esta.**



## **1.- Antecedentes generales:**

**1.1 Misión:** Generar una liga de futbolito atractiva, única e innovadora. Fomentar el fútbol en cada uno de los participantes, la actividad sana, compañerismo y premiar a los verdaderos campeones con premios merecidos de un rompe redes.

**1.2 Visión:** Posicionarnos como una liga atractiva, única y de gran calidad. Con el objetivo a futuro de seguir creciendo y fomentando diversas actividades deportivas en la región metropolitana.

**1.3 Nombre de la liga:** Liga Rompe Redes.

**1.4 Ubicación:** La Florida, Complejo Deportivo La Araucana, (Gerónimo de Alderete, #2400) 8 Equipos. La Florida, Complejo Gabriela Mistral (San Jorge, #1975) 8 Equipos.

**1.5 Descripción:** Liga Rompe Redes responde a la necesidad de crear un formato de encuentros deportivos entre distintos jóvenes de la comuna de La Florida y sus alrededores, con el fin de coronarse como el campeón del certamen deportivo, buscando promover y fomentar el deporte en sus participantes.

**1.6 Objetivos:** Estrechar lazos de compañerismo entre los competidores del torneo. Posibilitar instancias de participación y bienestar a los participantes a través de la práctica del fútbol. Proyectar eventos futuros por parte de la organización, que permitan el potenciar del campeonato.




## 2 Información general contactos:

2.1 Página web: [www.ligaromperedes.cl](http://www.ligaromperedes.cl) 

2.2 Correo electrónico: [contacto@ligaromperedes.cl](mailto:contacto@ligaromperedes.cl)

### 2.3 Administradores:

Sebastián Quiñones Tudorovic +56963953790 

Cristian Núñez Vega +56968791336 

### 2.4 Encuéntranos en:

<https://www.facebook.com/Ligaromperedes> 

<https://www.instagram.com/ligaromperes> 



### 3 Bases generales:

A continuación, se presentarán las bases por las que se rige Liga Rompe redes Senior, es deber de cada equipo conocer el presente documento, dando a conocer los derechos, obligaciones y deberes que tiene cada participante. Es responsabilidad del delegado de cada equipo, exponer las bases del presente documento a su equipo.

**3.1 Participantes:** Podrán participar en el Campeonato Rompe Redes, las instituciones, que se adhieran a la invitación formulada y que además previamente hayan solicitado su inscripción en los plazos y condiciones estipuladas.

**3.2 A considerar:** Liga Rompe Redes no se responsabiliza en caso de que un equipo se retire en medio de la competición, afectando la programación y la cantidad de partidos estipulados establecidos por la organización.

#### 3.3 Sistema del torneo:

Primera fase.	Todos contra todos.
Segunda fase.	Eliminación directa.

#### 3.4 Modalidad Liga Rompe redes:

1 <sup>er</sup> al 4 <sup>to</sup> lugar de cada grupo.	Copa de Oro.
5 <sup>to</sup> al 8 <sup>vo</sup> lugar de cada grupo.	Copa de Plata.
9 <sup>no</sup> lugar de cada grupo.	Eliminado directamente.

Copa de Oro	
Cuartos de Final-Complejo Gabriela Mistral	
Semi Final- Complejo La Araucana	
Final-Por Definir	Tercer y Cuarto lugar-Por Definir

Copa de Plata	
Cuartos de Final- Complejo Gabriela Mistral	
Semi Final-La Araucana	
Final-Por Definir	

**3.5 Jugadores:** Podrán participar jugadores mayores a 30 años, oficialmente acreditados por los representantes de cada equipo, los cuales se encuentren registrados en la planilla de inscripción previamente enviada al inicio del campeonato.

**Nota:** Se permitirá el ingreso de 2 jugadores mayores a 25 años en planilla, en cancha podrán estar 2 jugando en forma simultánea.

**3.6 Camisetas:** Cada equipo deberá tener un color oficial en su indumentaria, la cual debe tener por OBLIGACIÓN un número a elección. 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, en caso de que no posea, liga rompe redes dispondrá de petos para su utilización.

**Nota:** En caso de no poseer número de camiseta, el jugador comenzará el partido siendo amonestado con tarjeta amarilla.



**3.7 Fechas y plazos de inscripciones:** Las inscripciones correspondientes deberán efectuarse, como máximo, una semana antes al inicio del Torneo (teniendo como riesgo no encontrar cupo en él), recomendamos aceptar la invitación lo antes posible. Los equipos para tal efecto, deberán considerar en la nómina presentada el nombre completo del participante con su correspondiente N ° de Cédula de Identidad.

**3.8 Equipos:** Cada equipo deberá tener un nombre oficial, en caso de que dos equipos tengan el mismo nombre, se dará prioridad al equipo que se inscribió primero para mantener su nombre.

**3.9 Nómina de jugadores:** Los equipos podrán realizar cambios en su planilla inicial de jugadores hasta antes de la tercera fecha, en caso de que un jugador sea expulsado de la liga antes de la fecha mencionada, no podrá ser sustituido por otro jugador. Los jugadores que sean inscritos comenzada la competencia, deberán estar registrados en la planilla oficial del equipo, en caso de no estarlo, no podrán participar de la competición.

**Importante:** Se podrá efectuar cambio en la planilla inicial luego de la tercera fecha, hasta la última fecha de la fase regular, cancelando \$15.000 por jugador modificado. En eliminación directa no se permitirán cambios ni ingresos en planilla de inscripción.

**3.10 Modificaciones:** Las bases de Liga Rompe Redes pueden estar sujetas a modificaciones en el transcurso de la competencia, eliminando y/o incorporando nuevas en caso de que se requiera con el objetivo de velar por el buen funcionamiento del evento deportivo.



## 4 Modalidades de pago:

Pago Cuotas	
Una cuota	Antes del inicio del campeonato
Tres cuotas	1 <sup>era</sup> (50.000) antes del inicio del campeonato. 2 <sup>da</sup> antes del inicio del campeonato. 3 <sup>ra</sup> antes de la tercera fecha. Garantía antes eliminación directa.

Valor Inscripción	Equipo
\$410.000 + \$50.000 (garantía).	Nuevo
\$400.000 + \$50.000 (garantía).	Antiguo

**4.1 Garantía:** \$50.000, deberán estar pagados antes del inicio de eliminación directa, serán devueltos una vez finalizado el torneo, siempre que el equipo cumpla con reglamento expuesto en bases generales.

**4.2 Devolución del dinero:** En caso de no realizarse Liga Rompe redes, se devolverá el pago abonado a los equipos que reservaron su cupo.

**4.3 No devolución del dinero:** No se devolverá el dinero abonado por los equipos participantes de Liga Rompe Redes en caso de realizar la preinscripción y reservar un cupo al campeonato, si el equipo decide retirarse en medio de la competencia o antes del inicio de esta. Exceptuando lo mencionado en el punto 4.5.

**4.4 Retiro y/o expulsión de equipo:** No se devolverá el dinero abonado por los equipos participantes de Liga Rompe Redes que decidan retirarse de la competición y/o sean expulsados de esta.

**4.5 Responsable efectuar pago:** Será el delegado y/o capitán del equipo el responsable de efectuar el pago establecido a Liga rompe redes, previo al inicio del campeonato, firmará documento el cual evidenciará su responsabilidad ante la organización en caso de incumplimientos.



## 5 Requisitos de inscripción:

Lo siguiente, son los requisitos obligatorios que cada delegado debe respetar para poder participar en el Torneo:

**5.1** Solicitar por escrito su incorporación a la Liga Rompe Redes y su inscripción en el mismo.

**5.2** Realizar los pasos correspondientes a su participación de acuerdo a los plazos y formas estipuladas para tal efecto.

**5.3** Respetar y cumplir las obligaciones estipuladas por las bases y la organización.

**5.4** La organización entenderá al momento de la inscripción que los deportistas, incluidos en la nómina de jugadores tienen un estado de salud compatible con la práctica deportiva.

**5.5** Los capitanes y/o delegados de cada equipo, deberán firmar un compromiso de pago notariado, el cual tendrá como objetivo, velar por el buen funcionamiento y desarrollo de la competencia, a su vez, cumplir con los plazos establecidos por ambas partes (pago cuotas, premios de la competencia, entre otros).

**Nota:** En caso de incumplimiento del punto 5.5, se realizarán acciones legales contra el capitán y/o delegado del equipo.



## 6 Premios:

**6.1 Entrega de premios monetarios:** Los premios en dinero, serán entregados vía transferencia electrónica al delegado y/o capitán del equipo a mas tardar 3 días después, terminado el torneo.

**6.2 Importante:** En caso de no llevar a cabo el próximo semestre la realización del torneo, el abono se excluyen de los premios entregados por Liga Rompe redes.

**6.3 Otros premios:** Se premiará a su vez, a los siguientes participantes de Liga Rompe redes:

Logro	Premio
Goleador del torneo	Galvano
Mejor jugador del torneo	Premio de nuestro auspiciador.
Mejor Arquero del torneo	Galvano

**Nota:** Los Premios adicionales ofrecidos por auspiciadores, son exclusiva responsabilidad de quienes los ofrecen, liga rompe redes no se responsabiliza por la entre de estos.

**6.4 Premios fecha a fecha:** Liga rompe redes, regalará, por parte de nuestros auspiciadores premios fecha a fecha, los cuales, serán para “el jugador de la fecha” o el “goleador de la fecha” Estos premios no son obligación de la organización. Liga Rompe Redes tiene la facultad, de privar entrega de premios fecha a fecha, en caso que el ganador, haya tenido un mal comportamiento dentro del evento deportivo. Jugadores y equipos que no se encuentren con la cuota al día, no podrán recibir y participar de premios fecha a fecha.

**6.5 A considerar premios fecha a fecha:** Solo podrán participar en los premios fecha a fecha, jugadores que sigan el fans page oficial de la liga, <https://www.facebook.com/Ligaromperedes>





## 7 Sistema de juego:

**7.1 Reglamento:** El torneo se regirá por el reglamento universalmente conocido, salvo las modificaciones que se señalan en estas bases.

**7.2 Tiempo de juego:** Dos periodos de 25 minutos cada uno y 5 minutos de descanso.

**7.3 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.

**7.4 De los cambios:** Los cambios serán ilimitados y rotativos (un jugador puede salir de la cancha y volver a entrar al juego). Si un jugador es expulsado, este no podrá ser reemplazado por otro jugador en cancha. Quedando así el equipo con un jugador menos en el desarrollo del partido.

**7.5 El balón:** Se utilizará el balón de futbolito oficial penalty, dispuesto por la Organización.

**7.6 Saque de esquina:** Se realizará siempre con el pie, estilo libre.

**7.7 El arquero:** No podrá tomar la pelota con la mano previo al pase o lanzamiento lateral de un compañero de equipo.

**7.8 Lanzamientos penales:** El lanzador, deberá colocarse un paso atrás definido por árbitro del balón para lanzar el penalti.

**7.9 Definición a penales:** En caso de requerir una definición de lanzamientos penaltis, se ejecutarán 3 penales por equipo. Solo podrán ejecutar los penaltis los jugadores que hayan terminado en cancha al finalizar el partido. En caso que el empate persista, se lanzarán penaltis, uno por equipo hasta que se determine un ganador.

**7.10 Primera fase:** Tres tarjetas amarillas acumuladas equivalen a una fecha de suspensión en caso de obtener la tercera tarjeta amarilla en último partido de fase regular, 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. Las fechas libres no cuentan como suspensión. En eliminación directa, dos tarjetas amarillas equivalen a una fecha de suspensión. La tarjeta roja equivale como mínimo a una fecha de suspensión y en caso de que el informe final del árbitro determine la gravedad de la sanción, el jugador podrá ser sancionado desde una fecha hasta la expulsión de la liga.

**7.11 Off side:** No se aplica en los partidos de Liga Rompe Redes.

**7.12 Anotaciones:** se puede anotar desde cualquier ubicación de la cancha.

**7.13 El gol de arquero:** El gol de arquero con los pies es válido, el gol de arquero con las manos es inválido.

**7.14 Gol de lateral:** El gol de manos por medio de un lateral no es válido.

**7.15 En cancha:** Si es sorprendido un jugador en cancha 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.



**7.16 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. Equipo en cancha, podrá esperar a equipo rival 10 minutos en caso de retraso, pasado los 10 minutos tendrá la opción de pasar W.O. por marcador 5-0 a favor, o jugar partido restando a tiempo de juego el atraso adicional a 10 minutos.

**7.17 Zapatos de fútbol:** Cada jugador se debe presentar con zapatillas de baby futbol o similar, queda estrictamente prohibido la utilización de zapatos de futbol con estoperoles, 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 zapatillas de baby futbol. Cabe destacar, que el staff de 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.



## 8 Sanciones:

### 8.1 Sanciones por jugador:

Causa	Sanción	Garantía
Agresión a un rival	Expulsión de la liga.	-
Agresión a un árbitro	Expulsión de la liga y se da partido por finalizado, marcador en contra 10-0.	Pérdida de garantía
Agresión a personal de Liga Rompe redes	Expulsión de la liga y se da partido por finalizado, marcador en contra 10-0.	Pérdida de garantía
Escupos	Expulsión de la liga.	Pérdida de garantía
Insultos al personal, árbitros y cualquier persona que sea parte de la organización de Liga Rompe Redes.	Expulsión de la liga.	Quedará a evaluación staff Liga Rompe Redes
Agresión entre compañeros de equipo	Tres fechas.	-
Conducta violenta y/o juego brusco	Dos fechas.	-
Mano deliberada	Una fecha.	-
Doble amarilla en un partido	Una fecha.	-
Roja directa	Una fecha.	-
Provocar a la barra rival	Tres fechas.	-
Insultar o realizar gestos obscenos a la barra rival.	Expulsión de la liga	-
Reclamos reiterados	Una fecha.	-
Acciones fuera del reglamento interno del complejo deportivo.	Será determinado entre la organización de liga rompe redes y administración del complejo deportivo.	Quedará a evaluación staff Liga Rompe Redes
Amenazas a personal del staff y/o árbitros	Será determinada la gravedad de la situación teniendo entre una fecha de sanción hasta la expulsión de la liga.	Quedará a evaluación staff Liga Rompe Redes
Proporcionar información falsa.	Una a tres fechas.	-

## 8.2 Sanciones por equipo:

Causa	Sanción	Garantía
Participación de dos o más integrantes de un equipo en agredir a un rival, árbitro, personal del complejo deportivo y/o cualquier persona que participe en la administración de liga rompe redes.	Expulsión de la liga.	Pérdida de garantía
Participación de un integrante y/o barra de un equipo que agrede a personal de liga rompe redes.	Expulsión de la liga.	Pérdida de garantía
Promover e incentivar la violencia dentro del recinto deportivo de forma deliberada.	Expulsión de la liga.	Pérdida de garantía
Realizar acciones que atenten contra los principios del torneo.	Expulsión de la liga.	Pérdida de garantía
En caso de que ingrese 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 de Liga Rompe redes, es exclusivamente responsabilidad del equipo al que apoyan.	Expulsión de la liga.	Pérdida de garantía

**Importante: Equipo que pierda garantía, deberá reponer \$50.000, de lo contrario, no podrá seguir en competencia.**

*Liga Rompe Redes se reserva el derecho de admisión, seguidores de los equipos, evaluando su buen comportamiento. 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.*

**8.3 Horarios y W.O.:** Los equipos deberán cumplir estrictamente el horario de inicio de los partidos. En el evento que uno de los equipos no se encuentre a la hora fijada, habrá un tiempo de espera de 10 minutos al término del cual se procederá a pasar el W.O. correspondiente por resultado de 5-0. Queda a criterio del capitán rival dar por iniciado el partido posterior a los 10 minutos de atraso, en este caso, se restarán los minutos perdidos por atraso al partido.



**9 Empates y definiciones:** En el evento en que dos o más equipos al concluir el torneo 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 cancha entre ambos equipos.

Menor cantidad de amonestaciones (tarjetas rojas y amarillas).

**10 Presentación de los equipos:** Los equipos deberán comunicar al inicio del torneo los colores de sus equipos oficiales y de alternativa en el formulario “ficha de inscripción”. Los equipos deberán tener uniformidad de colores y diseños. El calzado deberá ser el correspondiente (zapatillas de baby fútbol). El jugador no podrá utilizar otro que no sea el señalado anteriormente, el uso de zapatos con estoperoles de aluminio está estrictamente prohibido. En caso que se presente clima adverso en días de partidos (lluvias), estará sujeto a la evaluación de la administración de Liga Rompe Redes el uso de zapatos con estoperoles.

**11 Presentación de la documentación:** El encargado del equipo deberá presentar el carnet de todos los jugadores inscritos en la planilla a la mesa de control, 15 minutos antes de la hora de inicio del partido. La presentación de esta documentación, podrá retrasarse hasta antes del inicio del segundo tiempo. Será motivo de pérdida del partido el no cumplimiento de los plazos señalados anteriormente. Todos los jugadores que participen del partido deberán inscribir su número de camiseta en la planilla de juego. En caso de ser sorprendido un jugador inscrito en la planilla, pero sin presentar su carnet en mesa central, este será amonestado con tarjeta amarilla, al momento de fiscalizar en terreno por parte de la organización.

**12 Puntaje:** Se otorgarán:

3 puntos al ganador.

1 punto al empate.

0 punto al perdedor.

**13 Primeros auxilios:** Liga Rompe Redes cuenta con un kinesiólogo, el cual estará presente en partidos de la competición en caso de lesiones ocurridas exclusivamente a causa de la actividad. Liga Rompe Redes 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, el equipo debe estar al tanto si sus jugadores poseen seguros para ser trasladados en ambulancia, para hacer el procedimiento más eficiente.



**14 Director técnico:** Cada equipo podrá contar con un director técnico, es la única persona fuera de la planilla de jugadores que puede ingresar al campo de juego en el desarrollo de este. No podrán ingresar personas que no se encuentren registradas en la planilla de jugadores en ningún momento al campo de juego.

**15 Sistema de identificación:** Es obligatorio para todos los jugadores presentar su cédula de identidad o licencia de conducir, con el director de turno poder participar del juego, la cual deberá corresponder íntegramente con la nómina acreditada por cada equipo, ningún jugador podrá ser inscrito en cancha, el equipo que cometa este tipo de falta perderá los puntos del partido automáticamente.

**16 Suspensión y recuperación de partidos:** Los partidos podrán suspenderse en caso de:

**16.1 Condiciones climáticas adversas:** En caso de que los días de partidos presenten condiciones desfavorables, será evaluado por la organización la realización de este, de tratarse de lluvias menores, los partidos se podrían realizar, siendo la organización la que de la información final a los delegados y/o capitanes de los equipos.

**16.2 Razones por fuerza mayor:** Razones que impidan el buen servicio del evento anexas a lo contemplado por la organización.

**16.3 Recuperación de partidos:** La organización tiene la facultad de reprogramar durante la semana partidos recuperativos previo aviso a equipos involucrados.

**17 Staff Liga Rompe Redes:** La organización tiene la facultad de tomar medidas que se ajusten a situaciones no contempladas en las bases de liga rompe redes, con el fin de priorizar el bienestar de los participantes, espectadores y de la organización cuando lo estimen conveniente.

**18 Situaciones no contempladas:** Cualquier otra situación no prevista por estas bases especificadas, será resuelta por la administración de liga Rompe Redes.

**\*SE DEBE CONSIDERAR QUE EN CASO DE NO COMPLETARSE LA TOTALIDAD DE LOS CUPOS DEL TORNEO ROMPE REDES O FACTORES EXTERNOS QUE NO PERMITAN LA REALIZACION DEL CAMPEONATO, SE REEMBOLSARA LA TOTALIDAD DEL DINERO ABONADO POR LOS EQUIPOS INSCRITOS.**