BASES TORNEO
“COPA SOLIDARIA”

Ayudar Jugando

-ENERO 2015-

Calidad en Servicios Deportivos

COPASOLIDARIA 2015

Espíritu de la Copa y Premios.

Copa Solidaria es un campeonato de futbolito donde el Premio al primer y segundo lugar, es realizar un aporte económico a alguna de las fundaciones disponibles, que a la fecha de estas bases son: América Solidaria y Futbol Más. Ambas fundaciones de vasta trayectoria que promueven de la resiliencia y la felicidad en niñas, niños y adolescentes del continente que viven en contextos de vulnerabilidad social.

Este aporte es monetario y se realiza en nombre del equipo ganador. De la misma forma, el equipo subcampeón tendrá la posibilidad de realizar un aporte de menor valor, como premio.

Junto con este premio solidario, los campeones y subcampeones podrán acceder a un 50% de descuento en la inscripción de su equipo para la siguiente Copa Solidaria.

Como tercer reconocimiento, semana a semana la organización sorprenderá a los equipos con premios sorpresa.

Copa Solidaria, es una Copa en formato recreativo, donde lo que prima es el juego limpio y la vida saludable.

De los jugadores

1. Cada equipo y jugador deberán registrarse en la sección inscripción de la web www.copasolidaria.cl. Las inscripciones se cerraran el día lunes 5 de Enero de 2015 a las 23:59 hrs.
2. Los equipos que quisieran inscribir jugadores adicionales después del 14 enero deberá cancelar la suma de **$10.000.**-por jugador. si se realiza el reemplazo de un jugador por cualquier motivo, el equipo deberá cancelar **$5.000**.- por cada jugador reemplazado.
3. El mínimo a inscribir para participar en el torneo es de **10 jugadores.**
4. Sólo se podrá reemplazar jugadores en las fases regular del torneo. Los jugadores reemplazados no podrán volver a jugar.
5. Cada equipo se compone de 7 jugadores; el arquero y 6 jugadores de campo, el número mínimo para jugar será de 4 jugadores, si un equipo queda con 3 jugadores en cancha ya sea por productos de expulsiones lesiones o que se hayan retirado del partido, este se dará por terminado automáticamente quedando los tres puntos, más tres goles a favor (en el caso que la cantidad de goles al momento del término sea mayor a tres se respetara el marcador que se lleve hasta ese momento) para el equipo que si tenga su plantel completo independiente del resultado que se lleve al momento del término.
6. Antes de iniciar el partido los jugadores de cada equipo deberán inscribirse en la planilla oficial del partido y deberán presentar su Cédula Nacional de Identidad o algún documento que lo identifique ante el turno al momento de la inscripción. Si el jugador no porta su cédula o algún documento que lo identifique **no podrá jugar.**

7. Todos los equipos deberán presentarse correctamente uniformados, esto es camisetas del mismo color más numero diferente por jugador, pantalón corto o buzo, **canilleras** y zapatos adecuado **(se prohíbe zapatos con estoperoles de aluminio).**
8. No hay límites de cambios en el partido (cambios libres). El jugador reemplazado puede volver al campo de juego.
9. Sólo previo aviso al árbitro del encuentro y la aprobación de éste pueden realizarse los cambios.
10. Si un equipo no cuenta con el mínimo de jugadores necesario, se esperará un máximo de 10 minutos. Por el atraso producido, se jugarán dos tiempos sin descanso. (En el caso que el equipo que este completo decide esperar más de los 10 minutos al rival se podrá jugar descontando el tiempo transcurrido).
11. En caso que se genere un walk-over (WO) el equipo que se presentó gana los tres puntos del partido por un marcador de 3-0.
12. Si ninguno de los dos equipos se presenta a jugar con el número mínimo de jugadores, el partido será declarado nulo. No se asignarán puntos a ninguno de los dos equipos y se les asignarán 3 goles en contra a cada uno.
13. Un jugador de campo puede cambiar de puesto con el guardameta previo consentimiento del árbitro.

De la Indumentaria

1. Es de responsabilidad de cada equipo presentarse uniformados, el arquero debe usar un uniforme distinto al de los demás jugadores.
2. En caso que un equipo no presente indumentaria similar deberá arrendar petos que dispondrá la organización en caso que se requiera. Los cuales deberán ser cancelados en cancha al turno.
3. En el uniforme los jugadores no deben usar ningún objeto que pueda ser de peligro para el resto de los jugadores como cadenas, anillos, aros, el cual deberá quitarse si el árbitro o un rival lo solicita.
4. Por la naturaleza de las canchas, el calzado usado debe ser adecuado, con estoperoles pequeños o zapatos especiales para futbolito. **No se puede jugar con zapatos de fútbol con estoperoles grandes ni metálicos.**
5. Es obligatorio presentarse con canilleras. El árbitro impedirá la participación de un jugador que no las porte, en el caso que el árbitro no advierta que un jugador este jugando sin canilleras, el delegado del equipo rival podrá avisar al árbitro o turno para detener el partido para que el jugador salga de la cancha hasta cumplir con esta norma.
6. En caso que un jugador no presente canilleras deberá arredrar. La organización dispondrá de canilleras para arriendo en caso que se requiera. Los cuales deberán ser cancelados en cancha al turno.
7. En caso de Lesiones, dado el espíritu y la naciente estructura de esta iniciativa, se viene en establecer claramente a los participantes, que la organización de este campeonato, no se responsabiliza de posibles lesiones o accidentes de jugadores, quienes al momento de inscribirse lo hacen bajo su entera responsabilidad.

Del Árbitro

1. Los partidos serán dirigidos por un árbitro, quien dirigirá de acuerdo al reglamento y las bases del campeonato.
2. Las decisiones del árbitro son inapelables durante el partido.
3. El árbitro debe controlar el tiempo por medio de un cronómetro. Si el juego se interrumpe deberá como máximo 5 minutos de descuento al final del partido, quedando a su criterio.
4. El árbitro podrá suspender el juego temporalmente, cuando considere que las infracciones así lo ameriten. Debe comunicar al turno (planillero) las incidencias importantes del Juego. Tales como: goles, expulsiones, amonestaciones, resultado del partido. Debe elevar también por escrito un informe respectivo en caso de anormalidades.
5. El árbitro puede sancionar al jugador con tarjeta amarilla, la que tiene el carácter de amonestación y la segunda será roja, lo que implica una automática expulsión. Si una falta es muy grave puede mostrar directamente la roja.
6. Los jugadores que acumulen 2 tarjetas amarillas serán suspendidos para la siguiente fecha.
7. Los jugadores expulsados quedan automáticamente suspendidos para la siguiente fecha. Sin embargo quedará en manos del tribunal de disciplina la evaluación de la expulsión y la cantidad de fechas de suspensión, la que debe ser a lo menos una. Este tribunal está conformado por un ente externo que trabaja con la empresa organizadora de la copa.
8. Si un jugador es amonestado con tarjeta roja, no podrá reingresar al partido. El lugar dejado por dicho jugador no podrá ser ocupado por otro.

De la duración de los partidos

1. Las canchas son arrendadas por 1 hora. Los partidos deben comenzar puntualmente a la hora fijada.
2. Cada partido se compone de 2 tiempos de 25 minutos cada uno con un intervalo de 5 minutos de descanso.
3. Los descuentos se aplicarán al final del partido y a criterio del árbitro, siempre y cuando la cancha no sea solicitada por la Administración, con un máximo de descuento de 5 minutos.
4. Los partidos se jugarán entre 19:30 a 20:30, 20:30 a 21:30 y de 21:30 a 22:30, horarios que la organización asignará previo inicio del campeonato.

Puntaje y Posición en la tabla

1. La puntuación por partido será la siguiente:
    - 0 punto por partido perdido.
    - 1 punto por partido empatado.
    - 3 puntos por partido ganado.
2. Se jugará en la modalidad de grupos de 6 equipos por grupo. compuestos por un máximo de 4 grupos.

3. Los 6 equipos de un grupo jugarán todos contra todos.
4. A la semifinal clasificaran 4 equipos. El campeón de cada grupo.
5. En caso de igualdad de puntaje, se definirá la posición de acuerdo a la siguiente escala:
    - ✓ Resultado entre los equipos.
    - ✓ Acumulación de tarjetas amarillas.
    - ✓ Diferencia goles.
    - ✓ Goles convertidos.
    - ✓ Goles en contra.
    - ✓ En caso de mantenerse el empate moneda al aire.

6. La elección del campo y del saque inicial se sorteará mediante una moneda. El juego comenzará con el balón en el centro de la cancha. Todos los jugadores situados en su propio campo. Los jugadores del equipo contrario al que efectúa el saque no podrán acercarse a menos de un metro antes de la partida.
7. Después de un gol convertido, el juego se reanudará de la misma forma indicada en el párrafo anterior, por el equipo contrario al que marcó el gol.
8. Después del descanso, los equipos cambiarán de campo y el saque de salida lo efectuará un jugador del equipo contrario al que lo hizo al iniciar el partido.
9. Para reanudar el partido después de alguna interrupción dirigida por una causa no indicada, el árbitro dejará caer a tierra el balón en el sitio en que se encontraba al producirse la interrupción.

Del balón en juego o fuera del juego

1. El balón esta fuera del juego:
    - Cuando ha traspasado una línea de banda o meta, por suelo o por aire.
    - Cuando el juego haya sido suspendido por el árbitro.
    - Si la pelota rebota en un cuerpo extraño, debe lanzarse desde la línea de banda con ambas manos por un jugador del equipo que tenía la posesión del balón en ese momento.
1. El balón está en juego en todo momento, desde el comienzo hasta el fin del partido, mientras no se adopte una decisión sobre una infracción a las reglas del juego.

Del Tanto Marcado

- El gol podrá ser marcado desde cualquier posición de la cancha.
- No son válidos goles marcados desde lateral sin haber tocado a ningún jugador, lo mismo para el saque del arquero con la mano.

De Faltas e Incorrecciones

1. Algunas de las faltas que se cometen durante el juego:
    - Cargar violenta o peligrosamente a un contrario.

- Golpear o tratar de golpear a un adversario.
- Hacer una zancadilla a un contrario.
- Saltar apoyándose en un adversario.
- Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
- Sujetar o empujar a un adversario con la mano o parte del brazo.
- Jugar el balón con la mano o el brazo (excepto el arquero dentro de su área).
- Insultar o agredir por medio de golpes y/o garabatos a un jugador o árbitro.

2. Si un jugador del equipo defensor comete intencionalmente cualquiera de las faltas dentro del área se castigará con un penal.

3. Es necesario que se detenga el juego para que el árbitro autorice el ingreso de un jugador. Si un jugador ingresa al campo de juego sin la autorización del árbitro será amonestado con tarjeta amarilla.

4. Si un jugador del equipo atacante carga al arquero sin que esté en poder del balón se considera una obstrucción y debe sancionarse con tiro libre.

5. Si durante el descanso un jugador agrede a un adversario o se comporta en forma insolente con el árbitro, deberá ser expulsado y no podrá ser sustituido. Además se arriesga a ser expulsado del Campeonato.
6. La barrida para la recuperación del balón no es cobrada como falta, siempre y cuando no comete alguna de las faltas antes descritas.

Del Tiro Libre

1. El saque libre con el pie se produce sólo a consecuencia de falta o falta técnica.

2. Todos los tiros libres son indirectos.

Del Saque Libre

El saque libre con el pie se produce sólo en las siguientes ocasiones:

- Al iniciar el partido
- Cuando se produce un gol y se debe partir del centro de la cancha
- Cuando se cobran infracciones de juego que se cometan en la cancha. Para los casos en que la infracción se cobra fuera del área el tiro libre siempre es indirecto.

Del Penal

1. El penal se tirará desde el punto penal. Todos los jugadores excepto el que ejecuta y el arquero que defiende, deben estar fuera de la zona del área penal. El arquero debe permanecer sobre su

propia línea de meta, sin mover los pies, hasta que se haya dado el puntapié al balón. Si el guardameta moviera los pies antes del puntapié se repetirá la jugada, salvo que el gol sea convertido.

2. Cuando un jugador del equipo defensor ingresa al área penal antes que el penal se ejecute, si el tanto se produce debe ser considerado; si falla el ejecutante debe repetirse. En cambio sí un compañero del jugador ejecutante entra al área antes que el balón esté en juego, el tanto no será válido y deberá repetir la jugada.

Del Saque de Banda o Lateral

1. Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de banda, ya sea por tierra o aire, será puesto en juego por un jugador de equipo contrario al que tocó el balón en último lugar. El saque de banda se ejecuta con ambas manos por encima de la cabeza, teniendo ambos pies apoyados. La infracción a la técnica reglamentaria dará motivo para que se repita el lanzamiento por un jugador del otro equipo. Al efectuar un saque de banda este podrá hacerse en cualquier dirección, menos dentro del área penal contraria.
2. Se deberá jugar el balón en saque lateral sin hacer tiempo (máximo 5 segundos). Si un jugador demora en esta acción, se sancionará sacando desde el mismo lugar el otro equipo.
3. No puede ganarse un gol directamente desde un saque de banda.

Del Saque de meta

1. Cuando el balón tocado por un jugador atacante, traspasa íntegramente, la línea de valla, ya sea por tierra o aire, por otro lado que no sea el arco, el guardameta pondrá la pelota en juego.
2. En un saque de meta la pelota estará en juego cuando ha salido del área impulsada por el arquero u otro jugador.

Del Saque de esquina

1. Cuando el balón jugado por un integrante del equipo defensor haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o aire, se concederá un lanzamiento de esquina utilizando la misma técnica del lanzamiento lateral o de banda, con los pies fijos en el suelo, en el vértice que forman las líneas de fondo y lateral.
2. El balón, al momento del saque, pueden ser ejecutados hacía adentro o hacía afuera del área contraria y sólo hacía la mitad superior del cuerpo.

Del Arquero

1. Cuando un arquero ataja un balón con la mano tendrá 5 segundos para poner la pelota en juego. Si demora en esta acción se sancionará con un saque lateral a favor del equipo contrario.
2. Estando el balón en juego el arquero no podrá tomar el balón con las manos si jugador del mismo equipo la devuelve. La excepción a esto la constituye una devolución con golpe de cabeza.
3. Se permite que los arqueros utilizar los puños para golpear la pelota.

4. El arquero no tendrá restricciones para jugar con los pies en la cancha, por tanto, podrá hacer goles y sobrepasar la mitad del campo de juego.
5. El arquero podrá traspasar la mitad de la cancha al sacar con la mano, pero no será válido si convierte gol.

De la Suspensión de Partidos

1. No existirán suspensiones de partidos programados.
2. Si un partido es suspendido por mala conducta de un equipo, (no respetar las normas del recinto, por ejemplo) el partido se dará como finalizado ganando los puntos el equipo rival (tres puntos más tres goles a favor, en el caso que le marcador sea mayor se respetara ese resultado).
3. Si un partido es suspendido por mala conducta de ambos equipo, (no respetar las normas del recinto, por ejemplo) el partido se dará como finalizado perdiendo 3 puntos ambos equipos.
4. No hay suspensión de partidos por petición de los equipos.
5. El equipo que no asista perderá por WO, esto luego de cumplir el tiempo de espera establecido en el Título: “De los Jugadores”, punto N°8.

De las Expulsiones de la COPA SOLIDARIA

1. Un equipo podrá ser expulsado del torneo si tiene una conducta indebida o fuera de contexto con el campeonato (participar de peleas, grescas, conatos, riñas, insultos, peleas de barras, otros).
2. El equipo expulsado del torneo no podrá volver a participar de la instancia.
3. **El equipo expulsado del torneo no tendrá devolución de dinero.**
4. Un jugador podrá ser expulsado del torneo si de manera individual muestra conductas agresivas de manera reiterada o tiene una conducta indebida o fuera de contexto con el campeonato (participar de peleas, grescas, conatos, riñas, insultos, peleas de barras, otros).
5. El jugador expulsado del torneo no podrá volver a participar de la instancia.
6. **El jugador expulsado del torneo no tendrá devolución de dinero.**

Generalidades

1. Se cobrará infracción cuando el balón toque en algún objeto extraño. El juego se reanudará por el árbitro con pique al suelo entre ambos equipos.
2. Se considera incorrección todas las tentativas utilizadas con motivo de demorar el juego, como en los saques de esquina, saques de meta, saque lateral (el árbitro debe controlar el tiempo que no debe exceder más de 5 segundos). De insistir un equipo o jugador en esta actitud será amonestado (tarjeta amarilla) y si el jugador persiste en la demora será expulsado del campo de juego.

3. Todas las otras reglas no especificadas en este documento serán las mismas de fútbol, respetando siempre la interpretación que haga de ellas él árbitro.
4. El recinto deportivo cuenta con un reglamento de conducta para los jugadores Todos los participantes deben respetar dicho reglamento. La organización no se hace responsable por las personas que por no respetar dicho reglamento sean expulsadas del recinto, ni por las consecuencias que provoque la citada expulsión.
5. Los delegados de los equipos deben firmar la planilla de informe del partido, inmediatamente después de terminado del encuentro. **De no realizarse esto, el equipo cuyo delegado no firmó la planilla no tendrá derecho a impugnar el contenido de la planilla.**
6. Cualquier situación no contemplada en las bases, la organización determinará cómo actuar ante situaciones no contempladas, sin derecho a apelación.