



ATACAMA INTER EMPRESAS 2011





ATACAMA INTER EMPRESAS 2011

Bases Generales

1.- Clubes Participantes.

Participan en este campeonato una totalidad de 24 equipos representantes de las mejores **EMPRESAS** de la región.

2.- Equipos.

Cada equipo estará constituido por un máximo de **catorce (14)** jugadores, previamente inscritos.

3.- Fecha de Inscripción.

Cada equipo deberá presentar su **inscripción** y la **nomina** de participantes a más tardar el día 15 de Mayo de 2011.

4.- Inicio de la actividad

El campeonato de futbolito Atacama Inter Empresas 2011 se iniciara el día Domingo **22 de mayo**. (Fechas modificables de acuerdo a eventualidades)

5.- Nóminas.

Las nóminas deberán consignar los siguientes datos:

- Nombre de la empresa.
- Nombre del Director Técnico/delegado.
- Teléfono del delegado y correo electrónico personal o de la empresa.
- Nombre y RUT de los jugadores.
- Color de camisetas, pantalón y medias. (color equipo alternativo)

Las nóminas son de carácter obligatorio, su entrega debe realizarse antes del inicio del certamen deportivo.

6.- Presentación.

Cada equipo deberá presentarse en el campo de juego correctamente uniformado, 10 minutos antes de cada encuentro.



ATACAMA INTER EMPRESAS 2011

6.1.- Identificación

Todo jugador deberá presentar antes del inicio del partido: cédula de identidad, licencia de conducir o identificación de la empresa en que trabaja. Sin cualquiera de estos documentos no podrá participar.

7.- Lugar de Competencia.

La competencia se desarrollara en las canchas de pasto sintético n° 1 y n° 2 del Complejo Sport Center Copiapó, ubicadas en Av. Copayapu #3441.

8.- Días y Horas de Competencia.

El Campeonato se desarrollará los días Domingos

1^{er} partido: 11:00 hrs.

2^{do} partido: 12:00 hrs.

3^{er} partido: 13:00 hrs.

4^{to} Partido: 14:00 hrs.

5^{to} Partido: 15:00 hrs.

6^{to} Partido: 16:00 hrs.

9.- Control de la Competencia.

Árbitros serán profesores de Educación Física o árbitros federados de la Asociación de Árbitros de Copiapó, su función será velar por el cumplimiento de las reglas dentro del campo de juego, respaldado por un turno, quien velará por el cumplimiento de las reglas fuera del campo de juego y dispuestos por la organización.

10.- Comité de Disciplina.

Estará constituido por los árbitros, turno y organización, quienes dispondrán de las sanciones a las conductas anti reglamentarias y anti deportivas, además velaran por que se cumplan.



ATACAMA INTER EMPRESAS 2011

11.- Valor inscripción.

El costo por derecho de inscripción será de **\$350.000** al ser cancelado al contado y deberá ser cancelado a más tardar la 2° fecha de comenzado el torneo y **\$390.000** si es cancelado en 3 cuotas (cheques).

Formas de pago

- Transferencia Electrónica
- Depósito en Cuenta Corriente
- Efectivo
- Cheques (al día, 30 y 60)
- No se aceptarán pagos en cuotas en efectivo.

12.- Premios

Copa Gold

- 1° lugar, \$1.000.000 en efectivo, un juego camisetas, un asado para todo el plantel lugar por definir, copas, medallas y premios de los auspiciadores.
- 2° lugar, \$400.000 en efectivo, un asado para el plantel, copas, medallas y premios de los auspiciadores.
- 3° lugar, \$200.000 en efectivo, copas, medallas y premios de los auspiciadores.
- 4° lugar, reconocimiento, premios auspiciadores.

Copa Silver

- 1° lugar, \$300.000 en efectivo, un juego camisetas, asado para el plantel, copas, medallas y premio auspiciadores.
- 2° lugar, \$ 150.000 en efectivo, un asado para plantel, copas, medallas y premios auspiciadores.
- 3° lugar, \$75.000 en efectivo, copas medallas y premios auspiciadores.
- 4° lugar, reconocimiento y premios auspiciadores.

Otros premios

- Mejor arquero
- Mejor jugador
- Equipo Fair Play



ATACAMA INTER EMPRESAS 2011

Sistema de Campeonato para 24 equipos.

11.1.- El campeonato se desarrollará en cuatro (4) grupos, de cinco (5) equipos respectivamente.

11.2.- Cada grupo jugará una rueda, todos contra todos.

11.3.- el último de cada grupo quedara eliminado de toda competencia.

11.4.- Los primeros y segundos de cada grupo, accederán a octavos de final y disputaran la **Copa Gold**.

11.5.- Los terceros y cuartos de cada grupo, accederán a octavos de final y disputaran la **Copa Silver**.

11.6.- Los ganadores de octavos de final clasificarán a semi final, en sus respectivas copas

11.7.- Los ganadores de semi final disputarán **la Final** en sus respectivas copas.

11.8.- los perdedores de la fase semi final, disputaran **el tercer y cuarto lugar** del torneo.

11.9.- cada equipo jugara una totalidad de 5 partidos mínimos y 8 como máximo.



ATACAMA INTER EMPRESAS 2011

Fixture

GRUPO A		
FECHA 1		
A	V/S	B
C	V/S	D
E	V/S	F

GRUPO B		
FECHA 1		
A	V/S	B
C	V/S	D
E	V/S	F

GRUPO C		
FECHA 1		
A	V/S	B
C	V/S	D
E	V/S	F

GRUPO D		
FECHA 1		
A	V/S	B
C	V/S	D
E	V/S	F

FECHA 2		
A	V/S	E
B	V/S	D
C	v/s	F

FECHA 2		
A	V/S	E
B	V/S	D
C	V/S	F

FECHA 2		
A	V/S	E
B	V/S	D
C	V/S	F

FECHA 2		
A	V/S	E
B	V/S	D
C	V/S	F

FECHA 3		
A	V/S	C
B	V/S	E
D	v/s	F

FECHA 3		
A	V/S	C
B	V/S	E
D	V/S	F

FECHA 3		
A	V/S	C
B	V/S	E
D	V/S	F

FECHA 3		
A	V/S	C
B	V/S	E
D	V/S	F

FECHA 4		
A	V/S	D
E	V/S	C
B	V/S	F

FECHA 4		
A	V/S	D
E	V/S	C
B	V/S	F

FECHA 4		
A	V/S	D
E	V/S	C
B	V/S	F

FECHA 4		
A	V/S	D
E	V/S	C
B	V/S	F

FECHA 5		
B	V/S	C
D	V/S	E
A	V/S	F

FECHA 5		
B	V/S	C
D	V/S	E
A	V/S	F

FECHA 5		
B	V/S	C
D	V/S	E
A	V/S	F

FECHA 5		
B	V/S	C
D	V/S	E
A	V/S	F

COPA GOLDEN

OCTAVOS DE FINAL						
1° A	V/S	2° B		1° C	V/S	2° D
1° B	V/S	2° A		1° D	V/S	2° C
SEMI FINAL						
GAN 1	V/S	GAN2		PERD1	V/S	PERD2
GAN 1	V/S	GAN2		PERD1	V/S	PERD2
FINAL			3° y 4° LUGAR			
GAN1	V/S	GAN1		PERD1	V/S	PERD2

COPA SILVER

OCTAVOS DE FINAL						
1° A	V/S	2° B		1° C	V/S	2° D
1° B	V/S	2° A		1° D	V/S	2° C
SEMI FINAL						
GAN 1	V/S	GAN2		PERD1	V/S	PERD2
GAN 1	V/S	GAN2		PERD1	V/S	PERD2
FINAL			3° y 4° LUGAR			
GAN1	V/S	GAN1		PERD1	V/S	PERD2



ATACAMA INTER EMPRESAS 2011

REGLAS BÁSICAS

Número de jugadores

1.- El partido será jugado por dos equipos, compuesto cada uno por siete (7) jugadores, de los cuales uno deberá ser guardameta (arquero).

Durante el partido uno de los otros jugadores podrá desempeñar la función del guardameta, a condición de que previamente el árbitro sea advertido.

No podrá comenzar el partido si uno de los equipos o los dos, tuvieran a lo menos cuatro (4) jugadores en la cancha.

2.- Puede autorizarse el reemplazo de jugadores en cualquier instante del partido con previo aviso al arbitro (rotación de jugadores). Debe entenderse como regla general, el cambio de jugadores como rotación.

SANCIONES: Si durante el juego, un jugador, sin notificar previamente al árbitro, cambia de puesto con el guardameta y juega el balón con la mano dentro del área penal, se acordará un penal en su contra. Cualquier jugador que, sin consentimiento del árbitro, excepción hecha en caso de accidente, abandona el campo durante el desarrollo del juego, será considerado culpable de conducta incorrecta.

D.O.: El número mínimo de jugadores son cuatro (4), si son menos, el partido se dará por terminado, declarándose ganador el equipo que tenga el número reglamentario de jugadores en el campo de juego, aunque la diferencia de goles le sea en contra. Para esta norma reglamentaria, se considera a los jugadores expulsados por minutos.

D.O.; Si un jugador decide durante el descanso del medio tiempo, sustituir al guardameta por otros jugador, el árbitro deberá ser advertido de este cambio, antes de reanudar el partido.

D.O.: Suplentes; durante el juego, el árbitro puede autorizar cambios de jugadores, ya sea por lesión o a pedido de los capitanes para hacer rotación

Uniforme de los jugadores

1.- El uniforme consiste en camiseta, pantalón corto, medias y zapatillas. Se entiende que cada equipo tendrá un color distinto de camiseta.

El guardameta usará uniforme distinto a los demás jugadores. Las zapatillas serán con suela de goma o zapatos de futbol. En el uniforme, los jugadores no deben usar ningún objeto que pueda ser de peligro para los demás.

D.O.; El guardameta llevará colores que lo distingan de los otros jugadores.

Ha de evitarse que los arqueros usen uniformes que puedan ser confundidos con los colores contrarios, o con el del propio árbitro.

Se excluirá del campo de juego, para que ponga su uniforme en orden, a cualquier jugador que quebrante esta ley y sólo podrá volver al campo después de haberse presentado al árbitro, que tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipo de dicho jugador está en orden.

El jugador no podrá reingresar al campo de juego hasta que la pelota no esté en juego.



ATACAMA INTER EMPRESAS 2011

Duración del partido

- 1.- El partido se comprenderá de dos tiempos de 25 minutos cada uno intermedio de cinco minutos.
- 2.- Cada uno de los tiempos puede ser prolongado por el árbitro, para completar los tiempos perdidos por interrupciones. También el intermedio puede ser prolongado si los árbitros así lo acordaran.

Los Goles

- 1.- se considerara gol todo balón que reglamentariamente traspona en su integridad (100%) la portería.
- 2.- se podrá marcar un gol desde cualquier parte del campo, por cualquier jugador siempre y cuando sea impulsado por los pies, gol por medio de un saque lateral no se considerara gol.

Las falta

- 1.- se considerara falta todo acto anti reglamento, acto antideportivo y situación que ponga en riesgo la integridad de un deportista.
- 2.- se marcara la falta desde el lugar donde se cometió y tendrá como objetivo beneficiar y en ningún caso perjudicar al equipo afectado, será jugado por el pies y el equipo rival podrá disponer de una barrera detrás de cuatro pasos desde la línea del balón.
- 3.- también se considerara falta si el guardameta toma con la mano, el balón impulsado por un propio compañero, el cual se sancionara con tiro libre desde el lugar donde se cometió la falta.
- 4.- toda falta sancionada dentro del área rival, se cobrara tiro penal.

Árbitros

1. El partido debe ser dirigido por un árbitro, o uno según se acuerde y sus obligaciones son:
 - 1.1. Aplicar las reglas del juego y resolver las dudas. Sus decisiones son inapelables durante el juego. Sus atribuciones empiezan cuando toca el pito y se dé el primer puntapié, y terminan cuando él da el pitazo final (término)
Durante las breves interrupciones de pelota fuera del campo, o por infracciones, su autoridad lo permite.
 - 1.2. Controlar por medio de cronómetros. Si el juego se interrumpe, debe añadir el tiempo perdido.
 - 1.3. Puede suspender el juego temporalmente, cuando considere que las infracciones cometidas así lo aconsejan.
 - 1.4. Puede amonestar a todo jugador, quien se comporte indebidamente y también puede impedirle que intervenga en el juego.
 - 1.5 Permitir en la cancha sólo a jugadores y a ninguna otra persona.
 - 1.6 Si un jugador sufre alguna lesión, se puede interrumpir el juego hasta que el lesionado haya sido retirado de la cancha, y luego se debe proseguir el partido. Pero si la lesión es leve y puede caminar, el juego no se interrumpe.



ATACAMA INTER EMPRESAS 2011

1.7 Se puede expulsar a cualquier jugador que durante el juego tenga conducta violenta.

1.8 Debe examinar la pelota antes de comenzar el partido para comprobar si reúne las condiciones reglamentarias.

1.9 Se puede expulsar a cualquier jugador a manera de amonestación, por tres (3) minutos, por conducta incorrecta.

D.O.: La autoridad de los árbitros sobre el terreno y el ejercicio de los poderes que le son conferidos por las Reglas de Juego, comienzan con el saque inicial del encuentro. Sus poderes discrecionales comienzan desde que penetran en terreno de juego. En consecuencia, los jugadores podrán ser excluidos del terreno antes de que el partido haya comenzado.

D.O.: En el espíritu de las reglas de Juego, los encuentros deben ser jugados con el menor número de interrupciones, y por ello el deber del árbitro es sancionar solamente las infracciones cometidas intencionalmente. Si el árbitro silba constantemente faltas insignificantes o dudosas, enerva a los jugadores, provoca su mal humor y quita placer del juego a los espectadores.

Sistema de Definición

Puntajes

Partidos ganados	: 3 puntos
Partidos empatados	: 1 puntos
Partidos perdidos	: 0 punto
No-presentación (wo)	: 0 punto

1º fase de grupos

Los equipos se clasificarán (1ª, 2ª, 3ª y 4ª de cada grupo) a la próxima fase por el criterio que a continuación se señala:

- Mayor cantidad de puntos.
- Mejor diferencia de gol.
- Mayores cantidades de goles convertidos.
- Menor cantidad de goles recibidos.
- Enfrentamiento entre ambos.
- Sorteo.

2º, 3º fase y final

En la etapa de Cuartos de Final, semi final y final, si al término del tiempo reglamentario los equipos quedarán empatados, se definirá con un alargue de 5



ATACAMA INTER EMPRESAS 2011

minutos hasta el termino del tiempo señalado y de lo contrario se definirá en lanzamientos de tiro penal, tres por equipo y de forma alternada.

Suspensión de partidos y W.O.

Los partidos podrán ser suspendidos por:

- Decisión comité organizador.
- Incidentes o mal comportamiento de los jugadores, barra, directores técnicos y público, durante el desarrollo de cada partido.
- Si un equipo no se presenta en el campo de juego a la hora señalada, perderá su partido por el marcador de 0 - 2.
- Solamente para el primer partido habrá un lapso de espera de 10 minutos al cabo del cual se pasará el W.O. respectivo.
- Él árbitro general determinará el horario del W.O.

De la Entrega y publicación de resultados.

Después de cada fecha del campeonato, los resultados estarán a disposición de los participantes en la página web www.sccopiapo.cl y a través de los medios que establezca la organización.

ORGANIZADOR
AFI DEPORTES
Club Deportivo y Recreativo



ATACAMA INTER EMPRESAS 2011

NOMBRE EQUIPO:

n°	NOMBRE	APELLIDOS	RUT
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

NOMBRE DELEGADO	MAIL	TELEFONO

NOMBRE TECNICO	MAIL	TELEFONO

FIRMA Y TIMBRE JEFE DE PERSONAL

RUT:

EMPRESA: