



JUEGOS NACIONALES MARISTAS
BASES ESPECÍFICAS
FÚTBOL





JUEGOS NACIONALES MARISTAS

BASES ESPECÍFICAS FÚTBOL

1. DE LOS PARTICIPANTES

Participarán los alumnos regulares de los Establecimientos Educacionales de los Hermanos Maristas de Chile.

2. DE LAS CATEGORIAS

Los Juegos Nacionales Maristas se realizarán en una sola categoría, Intermedia/infantil.

3. DE LAS DELEGACIONES

Cada delegación de Fútbol de los Colegios Maristas, estará formada por 17 jugadores y un Profesor-Técnico que será responsable del comportamiento de todos sus dirigidos dentro y fuera de la cancha.

4. DE LA COMPETENCIA

LOS GRUPOS, SISTEMA DE CLASIFICACION, SISTEMA DE CRUCES, SERAN INFORMADOS EN BASES GENERALES DE LOS JUEGOS MARISTAS MASCULINO Y FEMENINOS.

5. DEL SISTEMA DE TORNEO

5.1. Los Colegios se distribuirán en tres Grupos de clasificación.

5.2. 2 grupos de 4 equipos y un grupo de 3, siendo los dos grupos A y B los compuestos por 4 equipos y el grupo C compuesto por 3.

5.3. De los Empates en la Etapa de Clasificación:

5.3.1. En caso de empate entre dos equipos por el primer lugar de la serie ambos pasan a la final. En este caso, el orden de primero y segundo en la serie se determinará de acuerdo a la siguiente pauta: Ganador en cancha.

5.3.2. Diferencia de goles de toda la serie entre los empatantes.

5.3.3. De persistir el empate, se procederá a clasificar en primer lugar al equipo que tenga la mayor cantidad de goles a favor.

5.3.4. De persistir el empate, se procederá a clasificar en primer lugar al equipo que tenga menos goles en contra.

5.3.5. De persistir el empate se procederá a clasificación según sorteo. De persistir el empate se procederá a clasificación con **MONEDA AL AIRE**.

5.3.6. Entre dos equipos empatados en el segundo lugar clasificará el equipo ganador en cancha entre ambos. Si persiste el empate, se aplicará desde 5.3.1 en adelante.

5.3.7. En caso de empate entre tres o más equipos se procederá a aplicar desde el punto 5.3.2 en adelante.

5.4. De los empates en la Etapa Final:

5.4.1. En caso de empate al término de los partidos por el primer y segundo lugar y por el tercer y cuarto lugar, se procederá de la siguiente manera:

5.4.1.1. 5 penales alternados y ejecutados por distintos jugadores.

5.4.1.2. Como última instancia para el desempate se continuará con lanzamientos penales equitativos y alternados hasta lograr el desempate.

5.5. En caso de Empate en las etapas posteriores a la clasificación por Grupos y la definición del 5 , 6, 7 y 8 Lugar, se definirá lanzando 5 penales alternados y ejecutados por distintos jugadores De persistir el empate, se seguirán lanzando penales equitativos hasta lograr el desempate.

6. DEL PARTIDO

6.1. El tiempo de juego será dos períodos de 30 minutos, con 10 minutos intermedios de descanso.

6.2. El balón a utilizar será del N° 5.

6.3. Estará permitido realizar un máximo de cinco cambios por equipo durante el transcurso del partido. El cambio de arquero será considerando en el número de cambios establecidos. Un jugador reemplazado no podrá ingresar nuevamente al campo de juego, y deberá dirigirse al camarín.

1.6. Las planillas al igual que toda la mesa de control, estará a cargo del Colegio Sede. La planilla deberá ser firmada por todos los jugadores inscritos en el equipo al inicio del partido.

7. DEL PUNTAJE:

- 7.1. Los puntos por partido serán los siguientes:
- 7.2. Ganador 3 puntos.
- 7.3. Empate 1 punto.
- 7.4. Perdedor 0 puntos.
- 7.5. Menos 1 punto a la no presentación.
- 7.6. Se esperará 15 minutos al equipo que a la hora fijada para el comienzo del partido no esté completo. Terminado este plazo, deberá jugar con los jugadores presentes.

8. DE LOS PARTIDOS CON LLUVIA

De los partidos con lluvia, quedará a criterio entre el colegio sede y la Comisión Nacional de Juegos Maristas

9. DEL DIRECTOR DE TURNO

Serán obligaciones del director de turno las siguientes:

- 9.1. Velar por el cumplimiento del horario fijado para el encuentro según programación oficial comunicada por la Comisión Organizadora.
- 9.2. Llenar la planilla con los nombres de los jugadores y el número de camiseta respectivo.
- 9.3. Velar por que e las bancas solo se encuentren los jugadores suplentes, más el técnico, y solo el coordinador de cada colegio, o en su efecto algún otro integrante de los profesores de la delegación.
- 9.4. Colaborar con el árbitro en las instrucciones específicas dadas por este y en la aplicación de las Bases y/o Reglamentos.
- 9.5. Autorizar al árbitro para dar inicio al encuentro previa verificación del estado de la cancha.
- 9.6. No abandonar la mesa de control durante el transcurso del partido.
- 9.7. Registrar en su informe sobre la realización del partido, cuando haya anomalías en el desarrollo del juego o bien, actitudes de jugadores Profesores-Técnicos, Árbitros, espectadores, etc.
- 9.8. Se nombrará de entre los profesores de la disciplina un veedor quien colaborará con el director de turno para un buen desarrollo de la competencia. Podrá emitir informe en la planilla de juego y presentarse a la

comisión de disciplina si fuese necesario.

- 9.9. el jugador sustituto o expulsado pueda permanecer en banca, con el objetivo de controlar la reacción del alumno.

NOTA: El no cumplimiento de las obligaciones por parte del Director de turno, será motivo de sanciones, aplicadas al Colegio Sede. Estas sanciones se encuentran en el Código de Sanciones de la Comisión Nacional de Disciplina.

10. DE LA CORRECTA PRESENTACIÓN

- 10.1. El calzado deberá ser el correspondiente: zapatos de Fútbol.
- 10.2. El jugador no podrá jugar con otro tipo de calzado.
- 10.3. El uso de canilleras es obligatorio.
- 10.4. El Colegio Sede mantiene los colores de su camiseta.
- 10.5. El jugador no podrá jugar con calzados de aluminio y mixtos.
- 10.6. En caso de tener dos colegios del mismo grupo, el mismo color de camiseta se resolverá de común acuerdo y/o sorteo con moneda.

11. COMISIÓN DE DISCIPLINA

- 11.1. En la reunión anual del mes de marzo se sortearán los coordinadores que compondrán la Comisión Anual de Disciplina, la cual tendrá las siguientes funciones y tareas en el caso del fútbol:
 - 11.1.1. Reunirse diariamente durante la competencia.
 - 11.1.2. Revisar diariamente las planillas de juegos a fin de evaluar las posibles sanciones en el caso de haber incidentes en los partidos.
 - 11.1.3. Aplicar sanciones de acuerdo al código
 - 11.1.4. Recibir y evaluar cartas de apelación
 - 11.1.5. Emitir resoluciones antes de que se juegue el siguiente partido de los equipos con sancionados y comunicarlas de manera formal a los involucrados.
 - 11.1.6. Archivar planillas de juego
 - 11.1.7. La Comisión de Disciplina podrá apoyarse en las siguientes personas en caso de requerir información adicional:
 - 11.1.7.1. Se nombrará de entre los profesores de la disciplina un veedor quien colaborará y tendrá un rol fundamental en situaciones graves y menos graves, asistiendo a reuniones como testigo determinante del caso.
 - 11.1.7.2. El veedor debe ser el D.T que en esa instancia se encuentre libre de juego, incluyendo firma y nombre

11.1.7.3. Dicho veedor será programado en la reunión técnica inicial según fixture de competencia



2017



