

BASES
CAMPEONATO NACIONAL DE FUTSAL
2010

I. NOMBRE - TROFEO - TITULO

ARTICULO 1

1. La competencia se denominará:
Primer Campeonato Nacional de Futsal 2010.
2. El ganador de esta Competencia Oficial obtendrá el título de:
Campeón Nacional de Futsal 2010.
3. El inicio del Campeonato es el día 8 de junio de 2010.

II. DIRECCION - REGLAMENTACION - PARTICIPACION

ARTICULO 2

1. La Dirección del Campeonato estará a cargo del la Gerencia de Competencias y Desarrollo de la ANFP, que tendrá todas las facultades para resolver cualquier dificultad que se pudiere presentar, no prevista en estas bases ni en el Reglamento, como asimismo, las dudas que se susciten con motivo de la interpretación de los mismos, sin ulterior recurso.
2. La reglamentación por la cual se regirá el Campeonato está constituida por los Estatutos de esta corporación, Las reglas de Juego FIFA 2008, las presentes Bases y las Resoluciones de la Gerencia, en el orden de prelación recién indicado.
3. Participarán en este Torneo los equipos de Futsal representativos de los clubes, asociados a la ANFP.
4. Los clubes señalados están obligados a respetar en su integridad la reglamentación del Torneo.

III. INSCRIPCIONES - HABILITACIONES DE JUGADORES

ARTICULO 3

1. Podrán actuar todos los jugadores nacidos el año '92 y mayores debidamente habilitados por cada Club, ya sean profesionales o pertenecientes en el fútbol joven.
2. Se recibirán inscripciones solo de aquellos jugadores **no habilitados** en los registros del club.
3. Se requerirá el pase correspondiente adjunto a las nóminas, de todo jugador que haya estado inscrito por otro club de la ANFP el año anterior.
4. Los jugadores inscritos pertenecerán al club solo para este campeonato, no representando mayores obligaciones para ninguna de las partes una vez finalizado el mismo.

5. La inscripción de jugadores serán recepcionadas en la oficina de registros de Fútbol Joven de la ANFP , debiendo concurrir los Clubes antes del día viernes no después de las 17:30 hr, entregando la documentación correspondiente, la que incluye a lo menos lo siguiente:
 - a) Nómina indicando nombres completo, fecha de nacimiento, número de cédula de identidad y firma del jugador
 - b) Ficha médica individual, certificando que está apto para realizar actividad deportiva, considerando un electrocardiograma
 - c) Foto a color con nombre y Rut.
6. Ningún jugador proveniente del fútbol ANFA podrá ser inscrito sin haber cancelado los derechos federativos de acuerdo a la modificación al Reglamento de Fútbol Joven, Art. 42, aprobadas por el H. Consejo de Presidente de la ANFP del 27 de febrero 2009.
7. Ningún jugador está autorizado a jugar hasta no tener el visto bueno de la secretaría de registro de jugadores.
8. Los clubes podrán inscribir hasta 2 (dos) jugadores extranjeros para cada partido.
9. Cada Club podrá hacer actuar por partido hasta 2 (dos) jugadores menores a los nacidos el año '92.
10. Para cada partido los Clubes deberán presentar una nomina con 12 jugadores incluido al menos un jugador "figura".
11. Un club podrá habilitar por oficio, a jugadores, siempre y cuando deje constancia por escrito el motivo.
12. Todas las inscripciones en el registro serán de exclusiva responsabilidad del club que las solicita, dándose por establecido que no hay vicios ni en la documentación proporcionada ni en el cumplimiento de cualquier formalidad que pueda ser calificada de esencial por la organización del campeonato. Si se descubriere algún vicio la inscripción será anulada y el dirigente responsable pasado al Tribunal de Disciplina.
13. Para los efectos de estas bases los días sábados se considerarán inhábiles.

IV. DESARROLLO DEL TORNEO.

ARTICULO 4.

Para el año 2010 contempla un campeonato con la participación de 10 clubes representante de los Clubes asociados a la ANFP.

Modalidad de Torneo. Se constituyen dos grupos de 5 clubes cada uno, jugando en la primera fase en modalidad de todos contra todos en cada grupo. Después de un sorteo previo, los grupos quedan constituidos de la siguiente manera:

Grupo A: Colo Colo, Santiago Morning, Audax Italiano, Unión Española, San Luis.

Grupo B: Universidad de Chile, Universidad Católica, Cobresal, Santiago Wanderers y Lota Schwager.

Definición Igualdad de Puntaje.

En caso de que en la primera fase dos o más equipos tengan igualdad de puntaje, la definición de los lugares que ocupe cada uno dentro del grupo se hará de la siguiente manera:

- a) Mejor diferencia de goles.
- b) Mayor cantidad de partidos ganados.
- c) La mayor cantidad de goles marcados.
- d) Menor cantidad de goles recibidos.
- e) El mayor puntaje en los partidos jugados entre ellos.
- f) Por sorteo.

Segunda Fase:

Para definir que equipos disputarán el campeonato, se jugará en un único partido,

C	1° Grupo A	vs	2° Grupo B
D	1° Grupo B	vs	2° Grupo A

Para definir que equipos ocuparán del 5° al 10° lugar, jugarán un único partido,

Por 5° y 6° lugar	3° Grupo A	vs	3° Grupo B
Por 7° y 8° lugar	4° Grupo A	vs	4° Grupo B
Por 9° y 10° lugar	5° Grupo A	vs	5° Grupo B

Definición Segunda Fase:

En caso que algún partido finalice empatado, resultará triunfador el equipo que convierta mayor cantidad de goles en una serie de lanzamientos penales de conformidad a las Reglas del Fútbol.

Tercera Fase:

El campeonato, el 2°, 3° y 4° lugar se definirán en un único partido de la siguiente manera:

Por 1° y 2° lugar	Ganador C	vs	Ganador D
Por 3° y 4° lugar	2° Grupo C	vs	2° Grupo D

Definición Tercera Fase:

En caso que algún partido finalice empatado, resultará triunfador el equipo que convierta mayor cantidad de goles en una serie de lanzamientos penales de conformidad a las Reglas del Fútbol.

V. REGLAS DEL JUEGO.

ARTICULO 6

1. Serán de aplicación las Reglas de Juego FIFA 2008.

2. En todos los partidos del Primer Campeonato Nacional de Futsal 2010, se aplicará la siguiente puntuación.
 - a) Tres puntos al equipo ganador.
 - b) Un punto a cada equipo en caso de empate.
 - c) Cero punto al equipo perdedor.
3. Los partidos tendrán una duración de cuarenta minutos (40) cronometrados divididos en dos tiempos de veinte (20) minutos. El descanso tendrá una duración de 10 minutos.
4. Los Jugadores podrán acreditar sus identidades a través de:
 - a) Credencial vigente que otorga la ANFP.
 - b) Cedula de identidad.
 - c) Pasaporte.
5. Todos los jugadores que se inscriban para el partido deben firmar la planilla de juego.
6. Antes del inicio del partido el Director Técnico de cada equipo deberá identificarse entregando al Director de Turno el carné que lo acredite como tal y colocar su nombre completo y firma en la planilla de juego respectiva y permanecer dirigiendo el partido.
7. Será obligación del dirigente, delegado o Jefe técnico, llenar las planillas de juego con nombre completo y número de cada jugador junto a la del cuerpo técnico además de mostrar las acreditaciones de cada uno.
8. En la banca junto a los jugadores de relevo y al técnico, solo podrán permanecer hasta 3 (tres) miembros del cuerpo técnico y un dirigente, quienes deberán estar debidamente acreditados e identificados en la planilla correspondiente.
9. Los jugadores deberán actuar con los uniformes registrados por el club en la ANFP. En caso de igualdad de algún color en alguna parte, los equipos deberán disponer, de un uniforme de reemplazo de colores totalmente diferentes a los del equipo rival.
10. Para efectos del uso del uniforme oficial se definirá a través de un sorteo previo.
11. Los jugadores de reemplazo deberán usar petos de colores distintos a los jugadores y a los árbitros.
12. El guardameta deberá usar uniforme de colores que lo distingan claramente de los demás jugadores y del árbitro. En caso de similitud de colores será este último el que debe cambiar de uniforme.
13. Los jugadores están obligados al uso de canilleras. El árbitro podrá amonestar al jugador que infrinja esta norma y deberá impedirle el ingreso al campo de juego en tanto no acate sus órdenes.
14. El árbitro deberá velar por la correcta presentación de los jugadores, si algún jugador usa alguna prenda bajo el pantalón ésta deberá ser del mismo color y no más larga que la pierna del pantalón obligándolos, pudiendo amonestar al que

infrinja esta norma e impedirle el ingreso al campo de juego hasta que cumpla sus órdenes.

15. Si el árbitro o Director de Turno advierten que un jugador lleva sobre él objetos que puedan ser peligrosos para él o los demás jugadores, tales como gargantillas, pulseras, anillos u otros objetos, deberá ordenar que se los quite. Si el jugador no obedece la orden, no podrá tomar parte en el encuentro.
16. Todo jugador expulsado del campo de juego, deberá retirarse de inmediato a los camarines. El incumplimiento de esta norma será responsabilidad del jugador, del cuerpo técnico y del dirigente que esté a cargo de la delegación.
17. En caso de no existir Director de Turno de la ANFP, deberán actuar como tal, los dirigentes acreditados como jefes de delegación de ambos equipos y enviar dicho informe con el árbitro.
18. La Gerencia de Competencias y Desarrollo de la ANFP tiene la facultad de efectuar controles preventivos antidoping a cualquier jugador que participe en el Torneo, sean estos en días de partido o entrenamiento.
19. Se deberá realizar antes del inicio de todos los partidos del Campeonato la Ceremonia de Fair Play.

VI. ESTADIO - PARTIDOS – PROGRAMACIONES **TRANSMISIONES DE RADIO Y TELEVISION.**

ARTICULO 7

1. Los partidos de este torneo se desarrollarán en los recintos del CEO del Comité Olímpico de Chile, el que siempre será considerado campo neutral.
2. Habrá resguardo policial en todos los partidos.
3. En caso de transmisión de este Torneo será facultad de la Gerencia de Competencias y Desarrollo de la ANFP, la elección del partido.
4. El horario del partido televisado será determinado por la Gerencia de Competencia y Desarrollo de la ANFP, en conjunto con el Canal de Televisión que transmita el partido.
5. La publicidad en estáticos de estos partidos será de cargo exclusivo de la ANFP.

ARTICULO 8

1. El día, hora, lugar y programación de cada fecha serán fijados por la Gerencia de Competencia y Desarrollo de la ANFP, procurando atender las sugerencias de los clubes.
2. Los partidos deberán comenzar a la hora señalada, para lo cual los jugadores deberán presentarse en el recinto a lo menos una hora antes e ingresar a la cancha 8 minutos antes de la hora señalada para el inicio del partido.

3. Con el objeto de responder con los horarios exigidos por el canal de TV, los responsables de los equipos deberán hacer cumplir el protocolo de tiempos que se entregará oportunamente a cada club.
4. Será responsabilidad de los clubes informarse de la programación de sus respectivos partidos.

ARTICULO 11.

Junto con las inscripciones de los jugadores, cada club deberá entregar la nómina del Cuerpo Técnico, además, informar nombre y número de teléfono de un dirigente o delegado, al cual se pueda informar en horarios y días inhábiles modificaciones de horarios o suspensiones de partidos.

ARTICULO 12.

Los clubes que durante el desarrollo de este Torneo, en cualquiera de sus fases, participen en torneos nacionales o internacionales en forma paralela, deberán mantener un equipo cumpliendo con los partidos programados.

VII. IMPUGNACIONES Y SANCIONES.

ARTICULO 13

1. No existiendo causa de fuerza mayor debidamente calificada por la Gerencia de Competencia y Desarrollo, al equipo que no se presente a disputar un partido oficial, haga abandono del campo de juego antes del término reglamentario o se niegue a participar del juego, además de sufrir la pérdida de los puntos en disputa, se multará con \$ 1.000.000.- y se le descontarán 10 puntos de los que hubiere ganado hasta esa fecha, o de los que ganará en el futuro si a esa fecha tuviera acumulado menos de 10 puntos. Sin perjuicio de lo anterior, los antecedentes serán remitidos al Tribunal de Disciplina para sancionar a los que resultaren responsables.

ARTICULO 15

1. Podrá impugnarse la validez de un partido en el caso que se haya incluido en un equipo a uno o más jugadores en situación antirreglamentaria y siempre que esta impugnación se ponga en conocimiento del Tribunal de Disciplina dentro de las 48 horas siguientes de finalizado el encuentro, mediante comunicación escrita debidamente registrada en la Secretaría de Fútbol Joven.
La impugnación podrá formularla cualquier club que participe en esta competencia. Las impugnaciones que se formulen fuera del plazo indicado anteriormente, se entenderán como no presentadas.
2. Una vez notificados del fallo del Tribunal en su primera sala, los clubes involucrados podrán presentar el recurso de apelación ante el Tribunal dentro del término de tres días hábiles contados desde la fecha de notificación.
El Tribunal deberá elevar los antecedentes dentro de las 48 horas siguientes a la formalización del recurso al Directorio de la Comisión Nacional, debiendo en todo caso conservar copia de los mismos en su poder. (Reglamento, Artículo 63)
3. Acogido el reclamo, el club infractor perderá el o los puntos que hubiese ganado en el partido impugnado, y los ganará el rival. (Reglamento, Artículo 23).
4. Además de lo anterior la Gerencia de Competencias y Desarrollo podrá impugnar por oficio los partidos en que hayan participado jugadores en situación

antirreglamentaria, a sí como también la participación de integrantes del cuerpo técnico o dirigentes que se encuentren inhabilitados.

VIII. DEL TRIBUNAL DE DISCIPLINA.

ARTICULO 16

1. El órgano jurisdiccional para este Campeonato será el Tribunal de Disciplina de la Comisión Nacional Fútbol Joven, organismo autónomo y que tendrá competencia, salvo en lo que estas bases le confiere a la Gerencia de Competencias y Desarrollo, para conocer y juzgar las faltas e infracciones que cometan durante el desarrollo de sus actividades deportivas, jugadores, clubes participantes, dirigentes, directores técnicos, médicos, kinesiólogos, paramédicos, auxiliares y funcionarios de las divisiones fútbol joven y fútbol infantil.
2. Salvo citación especial, los jugadores expulsados en la fecha anterior podrán concurrir a la sesión ordinaria más próxima del Tribunal de Disciplina. Sin perjuicio de lo anterior, todo jugador tiene el derecho de asistir a dicha sesión si así lo estima conveniente.
En el evento que se juegue un partido antes de la sesión ordinaria se entenderán automáticamente inhabilitados para intervenir en él, en tanto no resuelva el Tribunal de Disciplina.
3. Todo jugador expulsado y sancionado por el Tribunal de Disciplina, no podrá actuar en ningún torneo organizado por la ANFP. En el caso de jugadores suspendidos por acumulación de dos (2) tarjetas amarillas, estos deberán cumplir su sanción al partido o fin de semana siguiente a la notificación de la Secretaría de Fútbol Joven.
4. Mientras se desarrolle el Torneo, el Tribunal de Disciplina se reunirá ordinariamente todos los días jueves a las 17:30 hrs. y extraordinariamente cuando lo disponga su Presidente o a petición de la Gerencia de Competencia y Desarrollo.
5. Los clubes se considerarán como notificados de las sanciones del Tribunal de Disciplina, a las 12:00 hrs. del día siguiente a la sesión (para efecto de apelaciones y reconsideraciones).
6. Sólo serán revisadas por la Gerencia de Competencia y Desarrollo, (en su calidad de Tribunal de Segunda Instancia), las apelaciones que presenten nuevos antecedentes que ameriten reestudiar el caso, y que tratándose de sanciones de jugadores solo serán apelables aquellas suspensiones por cuatro o más partidos (Art. 62 del Reglamento) y que sean presentadas en la forma y en los plazos señalados en el Artículo 63 del Reglamento de Fútbol Joven.

X. DE LOS PREMIOS.

ARTICULO 17

- a) Cada Club, por el solo hecho de participar, recibirá \$ 1.000.000.-

b) El Campeón obtendrá el título de Campeón Nacional de Futsal y recibirá la Copa de campeón.

c) La premiación se realizará de acuerdo a la siguiente tabla:

LUGAR	MONTO
1°	7.000.000
2°	5.000.000
3°	4.000.000
4°	3.500.000
5°	3.000.000
6°	2.500.000
7°	2.000.000
8°	1.500.000
9°	1.000.000
10°	500.000

Las presentes Bases fueron aprobadas en reunión con la mayoría de los clubes participantes, presidida por el Gerente de Competencias y Desarrollo Sr. Eduardo Rojas la presencia del Subgerente de Fútbol Joven Sr. Luis Alberto Ramírez.

SANTIAGO, mayo de 2010