

1.1 Club Deportivo San José organizara el campeonato de Clausura 2022.

1.2 Todos los equipos asociados al Club Deportivo San José podrán participar del campeonato de Clausura 2022.

1.3 La organización del Club Deportivo San José tendrá la facultad para hacer cualquier modificación al campeonato.

2 – Sistema del Torneo

- El campeonato de Clausura Super Senior se desarrollará en 2 fases:
La Primera Fase: Se dividen en 2 grupos de 6 y 7, jugaran todos contra todos.
Grupo A: Palermo, Beauchef, Huracan, Defensores, Charrua, Colon y USACH FC
Grupo B: Cocodrilo, Vikingos, Guasones, Alianza Fenix, Inter La Paz y LDMsr
El grupo de 6 equipos se va a realizar un sorteo para determinar las fechas que deben repetir.
- Posiciones En caso de igualdad de puntos entre dos o más clubes al final de Primera Fase Super Senior, Copa de Oro, Copa de Plata y Copa de Bronce las posiciones se definirán por unos de estos procedimientos:
 - a) Menor cantidad de partidos perdidos por no presentación (W.O.).
 - b) Mayor cantidad de partidos ganados.
 - c) Resultado de partido entre ambos equipos.
 - d) Diferencia de goles.
 - e) Mayor número de goles marcados.
 - f) Si después de estos procedimientos dos o más clubes mantuvieran la igualdad, se definirá la posición mediante el equipo que haya obtenido la menor cantidad de tarjetas rojas en la Primera Fase del campeonato Super Senior.

Segunda Fase:

Oro: Clasifican a la Copa de Oro el 1 y 2 de cada grupo. Donde jugaran todos contra todos.

- La copa de Campeón de Clausura y las medallas serán entregadas en una ceremonia de premiación inmediatamente al finalizar la última fecha del campeonato de Super Senior.
- El equipo campeón del campeonato de Clausura Super Senior clasifica a la final del año.

Copa de Plata

Clasifican a la Copa de Plata los equipos que finalizaron en el 3er y 4to lugar de la Primera Fase. Donde jugaran todos contra todos.

Copa de Bronce

Clasifican a la Copa de Bronce los equipos que finalizaron en el 5to y 6to lugar de la Primera Fase. Donde jugaran todos contra todos.

3 – Puntajes

3.1 Por cada partido ganado se acreditarán tres puntos; un punto por el empate y ninguno por la derrota.

4 – Posiciones

. En caso de igualdad de puntos entre dos o más clubes al final de la Primera y Segunda Fase del Campeonato de Clausura Super Senior las posiciones se definirán por unos de estos procedimientos:

- a) Menor cantidad de partidos perdidos por no presentación (W.O.).
- b) Mayor cantidad de partidos ganados.
- c) Resultado de partido entre ambos equipos.
- d) Diferencia de goles.
- e) Mayor cantidad de goles marcados.
- f) Si después de estos procedimientos dos o más clubes mantuvieran la igualdad, se definirá la posición mediante el equipo que haya obtenido la menor cantidad de tarjetas rojas en la Primera y Segunda Fase del Campeonato Super Senior.

5 – Calendario

5.1 El Campeonato de Clausura se disputará desde octubre del 2022 hasta dic del 2022. No obstante, de lo anterior, el campeonato se podrá aplazar en casos de Fuerza Mayor u imprevistos imposibles de controlar por la naturalidad del hecho. El Organización determinará las fechas para cada etapa del Campeonato. Los días y horarios serán inapelables por los clubes.

5.2 Los acuerdos sobre fechas y horarios de realización de los partidos correspondientes a todas las etapas, serán establecidos por la Organización.

5.3 En caso de mediar alguna dificultad o imposibilidad para disputar un partido en la sede, fechas y horarios estipulados quedará a sólo criterio de la Organización Comité introducir modificaciones, pudiendo éste a su criterio modificar fechas y horarios, cuando lo juzgue prudente. También, podrá cambiar la sede del encuentro como alternativa de solución.

6 – Recinto Deportivo

6.1 El campeonato se desarrollará en el Complejo Lipangue.

En caso de que este Complejo no pueda ser utilizado, por cualquier razón. La Organización determinará el lugar donde deberán desarrollarse los partidos. El lugar determinado será inapelable para los clubes.

6.2 Todas las cuestiones vinculadas a la Seguridad de los espectadores y protagonistas (jugadores, árbitros, delegados, dirigentes y representantes de los patrocinadores) será responsabilidad de los clubes participantes.

6.3 Durante la realización de los partidos, no se permitirá la presencia de personas extrañas a los que integran los equipos y los árbitros dentro del campo de juego.

6.4 Los árbitros no iniciarán ni continuarán el juego, si no se cumplen las disposiciones de este artículo, so pena de ser eliminados del Campeonato y posible de multa.

6.5 El Tribunal de Disciplina podrá castigar de oficio a un club si algún miembro de su equipo o simpatizante de este, no se comporta de acuerdo con las reglas de las buenas costumbres dentro del Complejo San José. El Tribunal de Disciplina fallara este tipo de hechos, según lo determine su prudencia y equidad.

7 – Jugadores

7.1 Cada club podrá inscribir hasta 32 jugadores, quienes serán los únicos habilitados para intervenir en el Campeonato de Clausura.

7.2. Se podrán inscribir aquellos jugadores que hayan nacido el año 1984. No obstante, de lo anterior, se podrán inscribir 3 jugadores que hayan nacido entre el año 1985 a 1986.

7.3 En el torneo sólo podrán participar los clubes con sus obligaciones al día. Cualquier jugador debidamente inscrito puede participar en esta categoría.

7.4 Podrán reincorporarse arqueros sustituidos por lesión, previa presentación de un certificado médico.

7.5 Los jugadores que fueran incorporados en estas condiciones, deberán estar reglamentariamente inscritos en sus equipos.

7.6 Si un jugador inscrito se lesiona por más de 6 meses, podrá ser reemplazado por otro jugador. Para realizar dicho trámite, se necesitará un certificado médico del jugador y algún examen que acredite su lesión. Dicho certificado, exámenes y los datos del nuevo jugador deberán ser

entregados vía mail al Gerente de Operaciones de La Liga San José. El jugador lesionado no podrá volver a jugar hasta el plazo establecido en el certificado.

7.7 En caso de que un arquero inscrito se lesione u no pueda asistir a una fecha por razones de fuerza mayor, se deberá enviar un mail con los datos del reemplazante al Gerente de Operaciones antes de las 20:00 del viernes.

7.8 Un jugador no podrá actuar por más de un club en el mismo Torneo.

7.9 Los arqueros reemplazantes solo podrán jugar por el equipo que los inscribió. Quedando inhabilitados para jugar por otro equipo en el mismo campeonato.

7.10 En cada partido los jugadores se identificarán antes del comienzo del partido con el veedor con cedula de identidad, pasaporte y su licencia de conducir. No se podrá dar inicio al encuentro, si los jugadores no hayan realizado dicho trámite. En caso de que algún jugador no realice el trámite de identificación, se le sancionara con la acumulación de 2 amarillas, las cuales van a ser contabilizadas como acumulación de amarillas establecidas en el Art.9 del Reglamento de La Liga San José.

7.11 Solo se podrán inscribir 2 ex profesionales por equipo. Dichos jugadores deberán tener una inactividad de 2 años, a partir de su finiquito contractual.

8 – Reglas del Juego

8.1 Los partidos se jugarán de acuerdo con las Reglas de Juego aprobadas y definidas por la Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA). Salvo las consideraciones especiales que se señalan a continuación.

8.2 Durante los partidos del Campeonato los cambios son ilimitados. Todo cambio debe ser previamente avisado al Veedor del encuentro, quien habilitará al jugador para ingresar al campo de juego. Una vez habilitado para ingresar, dicho jugador deberá ingresar al campo de juego, en el lado donde se encuentre el veedor del encuentro.

8.3 Los partidos se jugarán en dos tiempos de cuarenta minutos cada uno. En el segundo de ellos los equipos deberán cambiar de lado. Entre ambos tiempos habrá un período de descanso de 10 minutos.

9 – Arbitraje

9.1 Cada partido será dirigido por un árbitro y dos árbitros asistentes de una misma Asociación y designados por la Organización de la Liga San José.

9.2 No se podrá observar ni tachar las designaciones hechas por la Organización.

9.3 El árbitro llenará el formulario oficial proveído por la Comisión de Árbitros de la Liga San José con los datos requeridos en el mismo y la firma de los capitanes, el que luego de suscribirlo entregará al veedor del encuentro al terminar el partido.

9.4 Si el árbitro hubiera ordenado la expulsión de uno o más jugadores del partido, deberá comunicarlo en el mismo informe, indicando la causa de la expulsión.

9.5 Si a la hora de iniciación del partido no estuviera el árbitro designado, ocupará su sitio el primer árbitro asistente y el veedor del encuentro escogerá el segundo árbitro asistente de la lista de la Árbitros. Si la ausencia fuera de más jueces designados, el veedor de la Confederación resolverá la situación y avisará de inmediato al Gerente de Operaciones de la Liga San José.

9.6 Los árbitros podrán suspender los partidos ya iniciados, por las siguientes causas:

- a) Falta de visibilidad;
- b) Mal tiempo o otra causa de fuerza mayor;
- c) Mal comportamiento de los jugadores o simpatizantes de uno de los equipos;

10 – Disciplina

10.1 Las amonestaciones serán las que se establecen en las Reglas de Juego, decididas por la International Football Association Board y publicadas por la FIFA y serán sancionadas según lo establecido en el Reglamento de Disciplina de La Liga San José.

10.2 La expulsión de un jugador del campo de juego comportará la automática suspensión del mismo para intervenir en el siguiente partido del certamen. Si fuese sancionado con suspensión de más de un partido, el Tribunal de Disciplina lo notificara en la página Web de la Liga San José. El alcance de las sanciones aplicadas por el Tribunal de Disciplina podrá superar el ámbito de este campeonato.

10.3 Las decisiones estarán basadas en los informes escritos de los árbitros, árbitros asistentes, miembros del tribunal de disciplina, veedores del encuentro.

10.4 Si se suspende un partido iniciado por las causales señaladas en el Artículo 9.6, el Tribunal de Disciplina decidirá la finalización o fijará nueva fecha para su terminación, salvo que faltasen diez minutos o menos para su término, en cuyo caso, dicho partido se entenderá como finalizado y el resultado parcial como marcador final. En el caso descrito en el inciso (c) del Artículo 9.6, el partido se entenderá como terminados y se determinará como ganador al equipo rival por un marcador de tres goles a cero.

10.5 Los equipos deberán presentarse con un mínimo de siete jugadores al momento de iniciarse el partido. El plazo límite para dicha presentación se cumple quince minutos después de la hora programada para ese partido. En caso de que un equipo no cumpliera lo dispuesto en este artículo, perderá por no presentación (W.O.). La no presentación correspondiente será sancionada por el veedor del encuentro, una vez transcurrido el tiempo señalado, dejando constancia de este hecho en la planilla. En este caso se asignarán los tres puntos al equipo rival, decretando un marcador para el partido de tres goles a cero a favor del equipo perjudicado. Si ambos equipos no se presentan, se descontará a ambos un punto y se considerará un marcador de cero goles a tres para ambos.

10.6 En el caso que ocurra la no presentación de un equipo (W.O.), dicho equipo deberá pagar una multa de 10 UF. Esta deberá ser cancelada antes del miércoles subsiguiente, en caso de no hacerlo, no podrá jugar su partido correspondiente.

10.7 En el caso del fallecimiento de algún familiar directo, se podrá suspender el partido previo aviso a la Organización y al equipo rival.

10.8 Si en algún momento del partido alguno de los equipos quedará con menos de siete jugadores, el árbitro deberá suspender el partido y el equipo que haya quedado con menos de siete jugadores perderá los puntos en disputa, ganándolos su rival de turno. A este partido se le asignará un marcador de tres goles a cero, a menos que la diferencia al momento de la suspensión fuese superior a favor del equipo ganador al momento de la suspensión. Si el partido se suspendiera debido a que ambos equipos quedarán con menos de siete jugadores, no se asignará puntaje a ninguno de ellos y se considerará un marcador de cero goles a tres para cada uno de ellos. En el evento que un equipo, en forma intencionada, reduzca durante un partido su número de jugadores a menos de siete, ya sea simulando lesiones o provocando burdamente una expulsión, el Tribunal de Disciplina podrá aplicar el W.O. a dicho equipo. La determinación de la intencionalidad a que se refiere este artículo quedará a criterio exclusivo del árbitro, quién deberá dejar constancia de este hecho en el informe del veedor del encuentro. En todo caso, el equipo que quede con menos de 7 jugadores perderá los puntos en favor de su oponente, cualquiera sea el resultado del partido hasta ese momento.

10.9 Sin perjuicio de los demás casos establecidos en el presente reglamento, un equipo perderá los puntos y será sancionado por el Tribunal de Disciplina en las siguientes situaciones:

- a) Si el arbitro pusiere termino al partido por culpa de sus jugadores o simpatizantes.
- b) Si el equipo abandona la cancha antes de finalizar el partido;
- c) Si uno de los jugadores se negare a hacer abandono de la cancha, desobedeciendo las órdenes del árbitro.
- d) Mal comportamiento de los jugadores o simpatizantes.
- e) Si un jugador inhabilitado (suspendido, castigado, no inscrito, etc..) participa del juego.
- f) Si uno de los jugadores o simpatizantes provoca con una agresión física a un rival una batalla campal, en la que se vean involucrados jugadores y simpatizantes de ambos equipos;
- g) Si uno de los jugadores o simpatizantes responde a una agresión física, provocando una batalla campal, en la que se vean involucrados jugadores y simpatizantes de ambos equipos.

10.10 En caso de que alguno de los equipos tuviera alguno de los malos comportamientos descritos en artículo anterior, además de la ya señalada pérdida de puntos, facultará al Tribunal de Disciplina para aplicar un castigo que podrá ir desde una amonestación escrita, hasta la expulsión del equipo participante. En caso de que a juicio del Tribunal de Disciplina la falta fuera tan grave que ameritase la expulsión del equipo, éste deberá citar a una asamblea extraordinaria de delegados en la que se tratará el tema en cuestión y donde se tomará la decisión definitiva, la que deberá ser votada por todos los delegados previa presentación de los descargos de las partes.

10.11 Se establece que para los casos descritos en el Artículo 10.9, se dará como triunfador al equipo rival.

10.12 El equipo que no se presente a jugar un partido o que se deba retirar durante su desarrollo por quedar con menos de siete jugadores, además de perder los puntos y exponerse a sanciones disciplinarias, será sancionado con una multa en UF. La repetición de este hecho habilitará al Tribunal de Disciplina para decretar su expulsión del certamen. En este último caso, se le

considerarán el resto de los partidos correspondientes a la fase en que se encuentre jugando, perdidos por un marcador de cero goles a tres. Además, el Tribunal de Disciplina podrá aplicar sanciones posteriores sobre dicho equipo que afecten su futura participación en campeonatos de esta misma índole que se desarrollen en temporadas venideras.

10.13 Los jugadores deberán presentarse a los partidos con uniformes completos. Entendiéndose por uniformes completos lo siguiente:

- a) Camisetas de un mismo juego, todas con números distintos entre ellas en sus espaldas;
- b) Pantalones y medias de futbol de un mismo juego;
- c) Zapatos de futbol y canilleras. Esta prohibido el uso de estoperoles de aluminio. Si algún jugador se presentara a jugar con estoperoles de aluminio, deberá ser retirado por el árbitro, el que no podrá autorizar su ingreso mientras este no se cambie de zapatos.

10.14 En caso de que un jugador no cumpla con los requisitos establecidos en el artículo anterior, el árbitro o el veedor del encuentro tendrán la facultad de impedir su ingreso a la cancha.

10.15 Los capitanes de cada equipo podrán dejar constancia de cualquier hecho que les haya llamado la atención al término del partido en una planilla especial que obra en poder del veedor del encuentro.

10.16 Las decisiones del Tribunal de Disciplina y de la Organización no están sujetas a recursos de reposición cuando conciernen a amonestaciones, sanciones, multas, suspensiones o descalificaciones de Jugadores, con respecto a incidentes del partido, informados por el árbitro o los delegados oficiales.

10.17. Un partido se puede suspender con el acuerdo de ambos equipos. Estos tienen que enviar un mail al Gerente de Operaciones ratificando este acuerdo, tienen como el plazo para realizar este trámite, antes de las 12:00 del viernes.

12- Suspensión de Partidos

Los partidos se pueden suspender por acuerdo de ambos equipos. Para ser efectivo el acuerdo, debe enviarse un mail al Gerente de Operaciones solicitando la suspensión, este tiene que ser enviado antes de las 12:00 del viernes. Una vez que el Gerente de Operaciones les da el ok a los equipos, dicho partido queda suspendido. Los equipos tienen un plazo de 2 semanas para recuperar, en caso de no hacerlo en dicho plazo, el partido queda nulo y se le restaran 3 puntos a ambos equipos y una multa de 4 UF. Es obligación del equipo solicitante buscar una cancha, pagarla y costear los gastos operacionales, a menos que exista acuerdo entre ambos equipos. El equipo afectado es el cual propone al solicitante los días para recuperar. Se deben proponer al menos 4 opciones de recuperación. Los partidos deben programarse en horarios no laborales. En caso de no ponerse de acuerdo, el equipo afectado gana por W.O. Todas las solicitudes de fechas deben ir copiado el Gerente de Operaciones en el mail.

- Se puede suspender unilateralmente un partido en los siguientes casos:

a) Por matrimonio y paseo de equipo, se debe avisar a la organización en las solicitudes de fechas

especiales. Si un matrimonio o paseo no son pedidos dentro de las solicitudes especiales, se deberá solicitar según la norma de mutuo acuerdo entre los equipos.

b) Por la muerte de un jugador o familiar del equipo. Los afectados deben enviar un mail a la Liga y al equipo afectado notificándoles la situación.

- No se puede solicitar la suspensión en ninguno de los siguientes casos, salvo la letra b):

a) En las últimas 3 fechas de cada campeonato.

b) En Playoff

c) Promoción

d) En las Finales de cualquier copa

13- Medidas y Suspensiones COVID-19

13.1 Se elaboro un protocolo el cual se deberá ser cumplido a cabalidad por nuestros ligueros.

Los delegados además de enviar los datos pertinentes de la planilla a la organización deberán agregar los números de las camisetas de sus jugadores.

El capitán o delegado tiene que entregar al turno los CI, licencia de conducir o pasaporte. En el caso que el jugador, no lo presente, no quedara habilitado para jugar.

13.2 Si un equipo no puede presentarse a jugar por tener en su plantel jugadores con COVID-19 o contactos estrechos, deberán informar a la organización a más tardar el viernes a las 20:. Además, deberán enviar a la organización los PCR de dichos jugadores, el día sábado. En caso de no hacerlo, el equipo infractor perderá por WO

En el caso de suspender el partido el sábado por jugadores con COVID-19 o contactos estrechos, deberán enviar a la organización los exámenes PCR a más tardar el domingo. En caso de no hacerlo, el equipo que suspendió perderá por W.O

14 – Impugnaciones de Partidos

14.1 Para impugnar la validez de un partido, se deberá recurrir ante al Tribunal de Disciplina dentro de las 48 (cuarenta y ocho) horas de realizado el partido, presentado un escrito en el cual se consignarán los fundamentos de la impugnación.

14.2 El escrito deberá ser elevado por los delegados.

11.3 Resuelto favorablemente la impugnación, el equipo que cometió la falta será declarado perdedor del partido, los correspondientes tres puntos se acreditarán al equipo impugnante y se registrará el resultado 3/o a favor de éste o el superior que se registraba.

15- Horarios

15.1 Los horarios se distribuyan de la siguiente manera: 9:00, 10:40, 12:20, 14:00 y 15:40.

15.2 La distribución de los horarios para la categoría Super Senior va a ser de la siguiente manera, a menos que la Organización estime conveniente alterar dicha distribución:

09:00

10:40

16- Varios

16.1 Si algún club que participe en el Campeonato de Clausura quiera realizar algún tipo de promoción, deberá contar con expresa autorización de la Organización.

16.2 En todos los encuentros deberá respetarse el horario de inicio del partido, así como el lapso del entretiempo, salvo instrucciones del Veedor del encuentro. De no respetarse el mismo, el equipo será pasible de una multa que el Comité Ejecutivo podrá determinar a su criterio.

16.3 La Organización resolverá, sin apelación, cualquier duda que se produzca en la interpretación de este reglamento.