



BASES DE LA COMPETENCIA

MUNDIALITO INTEREMPRESAS LA ARAUCANA 2010

BASES DE LA COMPETENCIA

ARTICULO I: COMISION ORGANIZADORA

- 1.- La Organización de Campeonato Mundialito de Fútbolito Adultos Interempresas La Araucana 2010, estará a cargo de la Unidad de Deportes del Parque Deportivo La Araucana, de ahora en adelante Comisión Organizadora.
- 2.- Dicha comisión tendrá todas las facultades para resolver cualquier dificultad que se pudiese presentar, no previstas en estas bases, como asimismo las dudas que se suscitan con motivo de la interpretación de las mismas.

ARTICULO II: EMPRESAS PARTICIPANTES

- 3.- Participan en este Campeonato sólo trabajadores afiliados a la CCAF La Araucana. Los trabajadores que deseen participar y no tengan contrato indefinido, deberán adjuntar la última liquidación de sueldo a la ficha de inscripción.
- 4.- Si una empresa se desafilia durante el transcurso del Campeonato pierde automáticamente los puntos quedando eliminado.
- 5.- Las empresas participantes están obligadas a respetar en su integridad las bases y reglamentos de este Campeonato Interempresas.
- 6.- **Cada empresa participante podrá incorporar sólo 2 equipos.**

ARTICULO III: INSCRIPCIONES

- 7.- Cada empresa podrá inscribir como máximo dos equipos. Cada equipo estará compuesto por un mínimo de 07 jugadores y un máximo de 14.
- 8.- Los jugadores participantes deberán contar con su Cédula de Identidad, único documento válido para participar.
- 9.- Cada empresa a través de su Delegado, deberá entregar a la Comisión Organizadora, Unidad de Deportes del Parque Deportivo La Araucana, la nómina de jugadores con los datos requeridos en la ficha de inscripción adjunta, a la fecha del primer partido. Cumplido el plazo, no podrán registrarse nuevas incorporaciones. Solo se podrán hacer modificaciones a la planilla de inscripción al inicio de la tercera etapa del Campeonato y estas solo serán 3 modificaciones o incorporaciones según requisitos explícitos en Artículo II.
- 10.- La ficha de inscripción debe registrar los nombres de los jugadores con su Rut, además de estar timbrada por el Jefe del Departamento de Recursos Humanos o por la dirección de la empresa. Se debe indicar el nombre del Delegado (no jugador) y Entrenador (no jugador). Los Rut se revisarán en nuestra base de datos para verificar que son afiliados.
- 11.- La inscripción que no reúna cualquiera de los requisitos exigidos y cuya irregularidad sea verificada por la Comisión Organizadora significará la pérdida de los puntos obtenidos, en caso contrario, el equipo será eliminado del Campeonato.

ARTÍCULO IV: PROGRAMACIÓN

- 12.- Sin perjuicio de las indicaciones que puedan hacer los delegados respectivos a la Comisión Organizadora, ésta confeccionará el programa de partidos y designará sus respectivos horarios que serán dados a conocer a los interesados con anticipación al inicio del Campeonato. (Unidad de Deportes 4281227 o jsantander@laaraucana.cl)

- 13.- En caso de suspensión de partidos o programas por caso de fuerza mayor (mal tiempo, o inclemencia de la naturaleza) la Comisión Organizadora quedará exonerada de la responsabilidad de avisar a los equipos participantes. Son los señores delegados los encargados de consultar a la Comisión Organizadora sobre esta situación.

ARTICULO V: SISTEMA DE COMPETENCIA

- 14.- Los partidos se jugarán los días sábados a partir de las 15:00 hrs.
- 15.- El sistema de Campeonato será en grupos de 4 equipos cada uno, jugando todos contra todos en cada etapa clasificatoria. En cada una de ellas clasificarán los dos primeros de cada grupo, hasta obtener los dos últimos grupos cuyos ganadores enfrentarán al segundo del otro grupo (semifinal); los vencedores de esta semi-final jugarán por el primer y segundo puesto, los perdedores por el tercero y cuarto.
- 16.- En caso de empate en puntaje terminado una etapa clasificadora, se definirá de la siguiente manera:
- a) Mejor diferencia entre goles a favor y en contra.
 - b) Mayor cantidad de goles a favor.
 - c) Menor cantidad de goles en contra.
 - d) Ganador en su partido directo (entre ambos)
- 17.- En caso de empate en un partido de definición, se procederá de la siguiente forma:
- a) 5 minutos adicionales por lado.
 - b) 3 penales por equipo
 - c) 1 penal por equipo hasta lograr el desempate.
- 18.- Se asignarán tres puntos al vencedor, un punto al empate, cero al perdedor

ARTICULO VI: FUNCIONES Y ATRIBUTOS DE DELEGADOS

- 19.- Todo delegado que está representando a su institución en cualquier función extraordinaria u ordinaria, deberá tener la suficiente autoridad para tomar determinaciones sobre cualquier planteamiento que haga la Comisión Organizadora.
- 20.- Para que el delegado pueda desempeñar su función en forma normal, será necesario que en todo momento se identifique con la credencial que lo acredita como miembro del Cuerpo de Delegados. La no-presentación de esta credencial significará la pérdida de sus atribuciones.
- 21.- Deberá presentarse e identificarse como delegado ante la Comisión Organizadora y Director de Turno, cuando su institución participe de su respectivo encuentro, así como también preocuparse del trámite de inscripción del equipo y firma de sus jugadores.
- 22.- Cooperar al normal desarrollo de los partidos, evitando que se produzcan incidentes bochornosos que entorpezcan el buen desarrollo y éxito del Campeonato.
- 23.- Deberán asistir a cualquier reunión que fije la Unidad de Deportes del Parque Deportivo La Araucana en su calidad de Comisión Organizadora.
- 24.- Tendrá derecho a dar su apreciación sobre cualquier situación anómala ocurrida durante un partido que dispute su Institución, entregando por escrito su observación en planilla de juego. Es además, su obligación revisar la planilla de juego luego de que el árbitro del partido realice sus anotaciones.
- 25.- El delegado es el responsable directo de la puntual y correcta presentación y comportamiento de su equipo en los diversos compromisos.
- 26.- El delegado deberá reconocer las Bases y Reglamentos de esta Competencia.

ARTICULO VII : COMISIÓN DE DISCIPLINA

- 27.- La Comisión de Disciplina será el organismo que aplique las sanciones a aquellos jugadores, entrenadores, delegados y barras que infrinjan los reglamentos del Mundialito de Fútbol Interempresas 2010.
- 28.- La Comisión de Disciplina estará constituida por 3 miembros pertenecientes al Parque Deportivo La Araucana, siendo designados por la Comisión Organizadora.
Su funcionamiento será autónomo al desarrollo del Campeonato y su fallo se dictará por mayoría de todos sus asistentes.

- 29.- La Comisión de Disciplina está facultada para aplicar sanciones en todas aquellas infracciones no contempladas en estas bases. Sus decisiones serán resueltas a través del documento anexo a estas bases “Tipificación de Faltas y Sanciones”
- 30.- Dos tarjetas amarillas significan la expulsión del partido
- 31.- Las tarjetas amarillas serán acumulativas completando 3 para un castigo de una fecha de suspensión.
- 32.- La Comisión de Disciplina está facultada para otorgar el derecho a apelación en caso de que lo estime conveniente.
- 33.- Podrán apelar por escrito todos aquellos jugadores que hubiesen sido expulsados por una falta grave o muy grave. Una vez revisados los antecedentes y hechos los descargos, la Comisión de Disciplina podrá anular, rebajar, mantener o aumentar el castigo según sea el caso.
- 34.- Son circunstancias atenuantes para rebajar o anular una sanción contemplada en el Reglamento:
 - a) Gozar de buen comportamiento
 - b) No haber sido castigado con anterioridad.
 - c) Haber sido provocado.

ARTICULO VIII: CASTIGOS

- 35.- Todos los castigos serán aplicados por la Comisión de Disciplina, ciñéndose estrictamente a lo que dispone este reglamento. La Comisión de Disciplina estará facultada para expulsar del Campeonato Interempresas a aquellos jugadores que hubiesen incurrido en una falta reiterada y considerada gravísima. Todos los castigos se registrarán en la hoja de vida de cada uno de los participantes.
- 36.- La pena máxima que aplicará la Comisión de Disciplina será de 1 año de suspensión.
- 37.- Ninguna otra sanción excederá de 8 partidos, no pudiendo la Comisión de Disciplina aplicar más de un artículo al jugador expulsado, siempre y cuando éste no cause otro incidente aparte del que le costo la expulsión.
- 38.- Jugadores y delegados que sean identificados desobedeciendo cualquiera de las reglas mencionadas, se les amonestará verbalmente. Una reincidencia significará una sanción mayor dictaminada por la Comisión de Disciplina.
- 39.- Todo jugador que ingrese al campo de juego con una mínima evidencia de haber ingerido alguna bebida alcohólica, no podrá jugar, siendo castigado él e incluso el equipo, perdiendo automáticamente los puntos, si la Comisión Organizadora lo determina, dependiendo de la situación dada.
- 40.- Todo delegado deberá comprometerse y hacerse responsable de no permitir en ingreso de personas alcoholizadas que tengan relación con la empresa (jugadores, barras; público: esposas, hijos, etc.).

ARTICULO IX: RECOMENDACIONES

- 41.- El delegado deberá preocuparse con anterioridad de su respectivo horario de partido, rival, cancha y camarín asignado. De todas formas existirá información en portería y en panel informativo del Campeonato.
- 42.- El delegado deberá responsabilizarse de la inscripción del equipo y la entrega de la nómina respectiva a Unidad de Deportes, quince minutos antes del inicio del partido. Además, de que los jugadores cumplan con el trámite de firmar la planilla de juego.
- 43.- La entrada a camarines de los jugadores se realizará por una puerta determinada (exteriores del gimnasio), media hora antes del inicio del respectivo partido.
- 44.- Se recomienda a los jugadores que hagan su ingreso al Parque Deportivo 40 minutos antes del inicio del partido, con sus respectivas barras.

ARTICULO X: ASPECTOS GENERALES

- 45.- Quince minutos antes del inicio del respectivo partido, los titulares deberán firmar la planilla de juego con su Cédula de Identidad y los suplentes harán el mismo trámite al momento de ingresar al campo de juego.
- 46.- Cada equipo debe presentarse correctamente uniformado, con zapatillas, medias, canilleras, pantalón corto y camiseta enumerada. En caso que éstas últimas sean similares o iguales, lo que

- impida la clara identificación con el equipo contrario, se procederá a sorteo para decidir quien cambia de camisetas, según el color indicado en la Ficha de Inscripción, existirán petos si es que fuese necesario.
- 47.- Todos los partidos deben iniciarse puntualmente a la hora señalada por la Comisión Organizadora, a excepción del primer partido que tendrá una espera máxima de 10 minutos, los restante del Campeonato solo 5 minutos de espera reglamentaria. El no-cumplimiento de esta norma será motivo de W.O.
 - 48.- El partido puede iniciarse con un mínimo de 4 jugadores firmados. El no-cumplimiento de esta norma será motivo de W.O.
 - 49.- El equipo que incurra en atraso superior al indicado por la Comisión Organizadora será declarado perdedor por un marcador de 4x0
 - 50.- Los partidos comprenderán dos tiempos de 25 minutos cada uno, con un lapso de 5 minutos de descanso.
 - 51.- Los directores de turno serán nominados por la Comisión Organizadora del Campeonato. Estos tendrán la facultad de detener el partido si la situación lo amerite para evitar enfrentamientos, entre los jugadores.
 - 52.- Los señores árbitros serán nombrados por la asociación respectiva contratada para este Campeonato.
 - 53.- En caso de expulsión o lesión de un jugador, si el equipo queda con cuatro jugadores podrá continuar, no así si queda con sólo tres.
 - 54.- Jugador expulsado durante el partido no podrá ser sustituido y quedará inhabilitado por un partido en forma inmediata. En caso que la falta amerite una sanción mayor será resuelta por la Comisión de Disciplina.
 - 55.- El cambio debe ser avisado al Director de Turno y quedará registrado en la planilla. Los cambios durante el partido son ilimitados con la posibilidad que un jugador sustituido pueda reingresar nuevamente al campo de juego.
 - 56.- El equipo que se retira del campo deportivo durante el desarrollo del partido perderá automáticamente los puntos, los cuales se le concederán al rival. Sin perjuicio de recibir las sanciones que determine la Comisión de Disciplina.
 - 57.- En caso de suspensión de algún partido será la Comisión Organizadora la que determine de acuerdo al informe del Director de turno y árbitro, si el partido se repite, juegan los minutos que faltan o se declara un ganador.
 - 58.- Aquellos jugadores que se accidenten durante el transcurso de un partido, cualquiera sea su gravedad, será de exclusiva responsabilidad del equipo participante.
 - 59.- Si un Jugador es lesionado de manera grave (fractura en general, pérdida de una pieza dentaria), será el equipo infractor el que se hará cargo de los gastos médicos.

ARTICULO XI PREMIOS

Para los 4 primeros lugares se destinaran copas y medallas además de:

- 60.- **1° lugar:** Viaje a centro recreativo Las Cruces u Olmue para 40 personas, incluido traslado. Sábado y domingo según elección de jugadores.
- 61.- **2° lugar:** Asado con piscina para 40 personas en Parque Deportivo La Araucana.
- 62.- **3° lugar:** Una Bolso deportivo.
- 63.- **4° lugar:** Un reloj

*Comisión Organizadora
Mundialito de Futbolito Interempresas 2010*

REGLAS DE JUEGO

1.- TERRENO DE JUEGO

- a) Dimensiones: El campo de juego será un rectángulo de una longitud de 35 mts. de largo y una anchura de 23 mts
- b) Porterías: (marcos) Se localizan al centro de la línea de meta teniendo una altura de 2 mts. y una longitud de 4 mts.
- c) Área penal: a 6 mts. de cada línea de portería
- d) Línea de medio campo o círculo central: Partiendo de medio campo de juego en dos partes iguales se marcará una línea paralela a las líneas de meta en cuya mitad se trazara un círculo.

2.- BALON

- a) Se jugará con balón N° 4 sin bote proporcionado por la organización.
- b) El balón no puede ser cambiado sin la autorización del árbitro durante todo el juego.

3.- NUMERO DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES

- a) Un partido deberá ser jugado por 2 equipos cada uno de 6 jugadores en el terreno de juego, uno de los cuales deberá ser portero.
- b) Cada equipo nombrará un capitán el cual tendrá el privilegio de dirigirse al árbitro en forma comedida y adecuada.
- c) Sustituciones: Durante el partido mientras la pelota este en juego, por el medio de la cancha, previo aviso al turno y al Sr. arbitro las sustituciones serán ilimitadas, entendiéndose que ni el jugador que entra al campo como el que sale pueden participar mientras se efectúa la sustitución.
- d) Ningún jugador podrá llevar ningún objeto peligroso para los demás jugadores y para el mismo, pudiendo el árbitro si así lo considera quitárselo, si el jugador no obedeciera no podrá tomar parte en el encuentro.
- e) Las zapatillas son obligatorias y podrán ser de cualquier diseño. Bajo ninguna circunstancia se le permitirá a un jugador participar con zapatos de fútbol, de vestir y mucho menos sin zapatos.

4.- ARBITROS

- a) Tendrá el poder y la autoridad otorgada por el reglamento de competencia y el ejercicio de sus poderes empezarán en el momento de entrar en el terreno de juego, el árbitro es responsable del buen desarrollo del juego.
- b) La facultad del árbitro se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón esta fuera de juego.
- c) Para interrupciones y suspensiones del juego, él arbitro tendrá poder de decidir para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores u otros motivos. En tales casos hará llegar un informe a la Comisión Organizadora exponiendo la causa de dicha suspensión.
- d) Desde que ingrese al terreno de juego, él árbitro amonestará a todo jugador que observe una conducta inconveniente o incorrecta y si reincide, lo expulsará reportando el nombre a la Comisión Organizadora.
- e) Se interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido lesiones de importancia. En este caso, lo hará transportar fuera del terreno de juego y reanudará el mismo inmediatamente con balón a tierra.
- f) Se expulsará del terreno de juego a todo jugador que en su opinión sea culpable de conducta violenta, de juego brusco grave, o si actúa con propósitos injuriosos o groseros.
- g) Para la realización de los juegos se contará con 2 árbitros y un cronometrador anotador (turno).
- h) El tiempo es corrido y el reloj deberá detenerse cuando él arbitro lo considere pertinente.
- i) Si es necesario la duración de cada período deberá ser prolongada, a fin de permitir la ejecución de alguna falta o un tiro penal.

El árbitro podrá detener el juego (tiempo fuera del árbitro) en cualquiera situación de aclaración

incluyendo el informar al público y a los jugadores.

5.- DEL JUEGO

Saque de salida (inicio de juego)

- a) Saque de salida y saque por anotación en el inicio del juego: el juego comenzará con un saque a balón parado desde el centro del terreno de juego, es decir dando un punta pie al balón a cualquier dirección. Cada jugador del equipo contrario deberá permanecer fuera del círculo central, y no podrá penetrar en ningún momento de donde se saque.
- b) El balón no se considera en juego hasta que no haya viajado la mitad de la distancia de su circunferencia: el jugador que ejecute el saque de salida no podrá tocar de nuevo el balón dos veces.
- c) No existe gol de pelota detenida, saque de meta, saque de tiro libre, etc.
- d) El saque de banda: se hará con las manos y con los pies fuera de la línea lateral y sin despegar los pies del piso. Si el saque de banda va dentro del área, deberá ir sobre la cintura del jugador que lo reciba. También se considera esta regla para el lanzamiento de esquina.

Castigo: por violación a esta regla se cobrará tiro libre a favor del equipo adversario en el lugar donde cayó el balón.

- e) Balón a tierra: para reanudar el juego después de una interrupción temporal provocada por algún motivo que no haya sido previsto en las reglas, y siempre que este suceda cuando el balón este en disputa, él árbitro deberá dejar caer a tierra el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido. Cuando la interrupción suceda en un momento que el balón este dentro del área penal, el balón se dejará caer fuera de esta área. Cuando la interrupción suceda en un momento que el equipo tenga una clara posesión del balón, la reanudación la efectuará el mismo equipo en el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.
- f) Tiro penal: se efectuará desde la zona demarcada para realizarlo y la distancia entre el balón y el jugador deberá ser de dos metros.

El tanto anotado: se concederá un tanto cuando el balón haya traspasado el 100% la línea de gol, entre los postes y por debajo del travesaño, sin que haya sido lanzado o intencionalmente golpeado con la mano o brazo por cualquier jugador del equipo atacante, excepto en caso de que lo haga el guardameta dentro de su propia área.

6.- FALTAS

Será castigado con un tiro libre directo concedido al equipo contrario, en el sitio en donde la falta fue cometida, si un jugador incurre intencionalmente en alguna de las siguientes faltas:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner una zancadilla a un contrario, es decir hacerle caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o enganchándole delante de él.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar violenta o peligrosamente a un adversario.
- Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción
- Golpear o intentar golpear a un contrario y escupir.
- Sujetar a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Jugar el balón con la mano, salvo el portero en su área penal.
- Jugar de forma estimada peligrosa a criterio del árbitro, como intentar dar una patada al balón cuando esté en posesión del portero.
- Cargar ilegalmente, es decir con el hombro cuando el balón no esta a distancia de juego.
- Sin jugar el balón, obstruir intencionalmente a un contrario, es decir correr entre éste y el balón o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el adversario.
- Cargar al portero salvo que éste:
 1. Se hallé en posesión del balón
 2. Obstruya a un adversario
 3. Esté fuera del área de meta

En todos los casos anteriores, será sancionado con un tiro penal si la falta es cometida dentro del área penal (sin importar la posesión del balón al momento de la falta), y siempre que el balón este en juego. La distancia para la barrera en los tiros de castigo será de 5 pasos para marcar la ubicación de la barrera.

7.- EL GUARDAMETA

- a) Si un jugador defensivo entrega el balón hacia atrás a su portero desde cualquier parte del terreno, este podrá jugar el balón solo con los pies o piernas, solo podrá jugar con las manos si el pase es con otra parte del cuerpo.
- b) El guardameta no puede recibir con las manos el tiro de banda, sólo puede jugar con los pies.
- c) Un guardameta en posesión del balón dentro del área, podrá jugar con la mano o con el pie.

8.- AMONESTACIONES

El árbitro si detuviera el juego para efectuar una amonestación, lo reanudará por medio de un tiro libre directo a favor del equipo contrario, desde el lugar donde se cometió la infracción. Un jugador será amonestado:

- a) Si infringe con persistencia las reglas del juego.
- b) Si desaprueba con palabras o gestos cualquier decisión del árbitro.
- c) Por conducta incorrecta o palabras antisociales.

9.- EXPULSIONES

Todos los casos de conducta incorrecta por parte del equipo y jugadores serán reportados en la planilla de juego y los infractores que sean expulsados definitivamente del terreno de juego por el árbitro no podrán ser sustituidos. El juego se reanudará con un tiro libre directo. Un jugador será expulsado definitivamente del juego sí a criterio del árbitro:

- a) Es culpable de conducta violenta o juego brusco grave.
- b) Actúa con propósitos injuriosos o groseros.
- c) Incorre nuevamente en conducta incorrecta, después de haber recibido una amonestación.
- d) El jugador expulsado no puede ser sustituido.
- e) Si un entrenador está en las gradas y las abandona para discutir decisiones o tener un enfrentamiento con el árbitro debe considerarse como falta grave y será expulsado de las instalaciones de juego.
- f) Si en el transcurso de una jugada, se comete una falta que amerite amonestación por cualquier jugador, y él árbitro aplica la “Ley de la Ventaja”. Se aplicará el siguiente criterio.
 1. Si el gol es anotado por la misma acción, el jugador que cometió la falta será amonestado para efectos del reporte arbitral.
 2. Si no se consuma la anotación, el jugador infractor será amonestado.

Las amonestaciones, serán indicadas con tarjeta amarilla.

Las expulsiones, serán indicadas con tarjeta roja y deberá cancelar una multa de \$3.000 (tres mil pesos).

ANEXO N° 1

TIPIFICACIÓN DE FALTAS Y SANSIONES DE LOS JUGADORES

Sanciones menos graves

- 1.- Todo jugador expulsado automáticamente quedará inhabilitado para actuar en el partido siguiente, salvo que la Comisión de Disciplina dictamine otra sanción.
- 2.- Jugador expulsado por falta menor, sea infracción común, reclamos reiterados, insulto a compañeros, mofarse del rival, u otra acción estimada menos grave en el informe del árbitro, tendrá un partido de suspensión.
- 3.- Jugador expulsado por mofarse del árbitro; resistirse a hacer abandono del terreno de juego, tendrá 1 a 2 partidos de suspensión.
- 4.- Jugador expulsado por intento de agresión a un rival sin consecuencias, tendrá 1 a 2 partidos de suspensión.
- 5.- De haber algún tipo de contacto verbal o físico entre los equipos o jugadores, ya sea empujón, escupitajo o golpe, el equipo deberá cancelar un valor en dinero que será definido por la Comisión de Disciplina.

Sanciones graves

- 6.- Jugador expulsado por codazo al rival con balón en disputa: 1 a 2 partidos.
- 7.- Jugador expulsado por juego brusco y mal intencionado: 2 a 3 partidos de.
- 8.- Jugador que abandona la cancha con la intención de agredir al público espectador, como protesta por la agresión verbal que pudiera haber recibido: 2 a 4. Partidos de suspensión.
- 9.- Jugador que tenga actitudes groseras para con el público espectador: 2 partidos de suspensión.
- 10.- Jugador expulsado por insulto a los árbitros durante el partido: 1 a 3 partidos.
Igual sanción existirá si la misma falta es cometida una vez terminado el encuentro, sea dentro o fuera de la cancha, siempre y cuando hubiera constancia en el informe.
- 11.- Jugador que insulte a directores de turno, integrantes de la Comisión Organizadora, Comisión de Disciplina, integrantes del Cuerpo de Arbitros: 2 a 3 partidos de suspensión.
- 12.- Jugador expulsado por puntapié al rival sin balón: 1 a 2 partidos.
- 13.- Jugador expulsado por codazo al rival sin balón, será considerado según la gravedad como agresión: 2 a 4 partidos de suspensión.
- 14.- Jugador expulsado por dar golpe de puño y escupir al rival: 2 a 5 partidos.
- 15.- Todos los jugadores que participen y provoquen agresiones antes o después del partido, así como en el entretiempo, tendrá una sanción de: 4 a 8 partidos de suspensión, ya sea dentro o fuera de la cancha. Asimismo, tendrá igual sanción la banca de los equipos que participen en agresiones de todo tipo.
- 16.- Por agresión mutua: 2 a 4 partidos de suspensión.
El jugador que reacciona a una agresión podrá tener una sanción menor que el agresor siempre y cuando lo determine la Comisión de Disciplina, considerando informe del Director de turno, árbitros y veedores.

TIPIFICACIÓN DE FALTAS Y SANSIONES DEL PÚBLICO

1. Integrantes de la barra que tengan actitudes groseras para con los jugadores, directores de turno, integrantes de la Comisión Organizadora o el resto de los asistentes, su sanción será prohibirles el ingreso al recinto, junto con pedirles que abandonen inmediatamente el lugar.
2. Si miembros de la barra están consumiendo bebidas alcohólicas deberán abandonar el recinto inmediatamente, en caso contrario se le restará puntos a su equipo.
3. Si hay un miembro de la barra en estado de ebriedad deberá abandonar el recinto.

ANEXO N° 2

- 1.- Cada equipo que participa en este Campeonato, si en determinado momento del partido cualquiera de sus jugadores agrediese a algún miembro del cuerpo de Arbitros, o Comisión Organizadora, los involucrados deberán cancelar una indemnización económica a la asociación de Arbitros respectiva, la cual está fijada en los siguientes valores:
 - a) Agresión sin consecuencia (manotazos, empujones, o cualquier otra acción estimada menos grave y que no deja evidencia física): \$ 50.000
 - b) Agresión con consecuencias (escupitajos, golpes, recepción de elementos contundentes y cualquier otra acción considerada grave y que deja evidencia física): \$ 70.000

El cuerpo de árbitros se reserva el derecho de seguir las acciones legales correspondientes en caso del no pago de la indemnización.