
COPA VIDA ESTUDIANTIL 2018

CORPORACIÓN DE DESARROLLO SOCIAL

OBJETIVOS

Objetivo General:

Contribuir a la educación integral de los jóvenes promoviendo la participación dentro de un espacio educativo-recreativo, que favorezca el desarrollo a nivel personal y grupal.

Objetivos Específicos:

- Brindar oportunidades de acceso y participación a un espacio recreativo-deportivo.
- Promover un ambiente de intercambio y solidaridad por medio del juego
- Estimular y/o reafirmar la autoestima.
- Fortalecer el trabajo grupal y el sentido de pertenencia.
- Estimular la internalización de normas de comportamiento, y reglas de juego.
- Mejorar las técnicas deportivas, en función de las experiencias previas de cada estudiante.
- Promover el vínculo social entre pares, con el objetivo de promover respeto y tolerancia entre las comunidades.

PÚBLICO OBJETIVO

Estudiantes que actualmente estén cursando séptimo año básico hasta cuarto año de enseñanza media, en alguno de los siguientes establecimientos de la comuna:

- Colegio Mercedes Marín.
- Colegio Juan Pablo Duarte.
- Colegio Providencia.
- Liceo Arturo Alessandri Palma
- Liceo José Victorino Lastarria

DESARROLLO ACTIVIDAD

BASES ESPECÍFICAS DE FUTSAL

1. Reglamento

- La competencia se regirá según el reglamento del deporte, excepto los puntos señalados en estas bases.
- Competencia dirigida a estudiantes de los siguientes establecimientos educacionales públicos:
 - Colegio Providencia
 - Colegio Juan Pablo Duarte
 - Colegio Mercedes Marín del Solar
 - Liceo Arturo Alessandri Palma
 - Liceo José Victorino Lastarria
- Se jugarán dos tiempos de 15 minutos cada uno con un descanso de 5 minutos.
- La actividad se desarrollará por categorías.
- Se disputará una fase de grupos, de todos contra todos, donde los vencedores serán los equipos que sumen la mayor cantidad de puntos.

2. Participantes

Se inscribirán un máximo de 10 jugadores, pudiendo llenar los cupos hasta la primera fecha del torneo.

Se podrán inscribir solamente los alumnos del año calendario según categoría.

Hombres:

Categoría infantil: 7° y 8° máximo un equipo por establecimiento, con la excepción del Liceo Lastarria con un máximo de dos equipos.

Categoría Intermedia: 1° y 2° medio máximo dos equipos por establecimiento.

Categoría Superior:
equipos por establecimiento.

3° y 4° medio máximo tres

Para poder incorporar un jugador a la nómina se deberá presentar una carta firmada por el Director del Establecimiento por uno que se haya retirado del Establecimiento Educacional.

3. De Los Encuentros

Los equipos deberán presentar nómina oficial de inscripción de los alumnos con la firma y timbre del director del establecimiento, al coordinador de turno.

Los entrenadores deben inscribir a sus equipos 15 minutos antes del inicio del partido, presentando al Coordinador de Turno todos los cédulas de identidad o la fotocopia de la cédula de identidad de sus jugadores (as).

Los equipos deberán cumplir estrictamente el horario de inicio de los partidos. En el evento que uno de los equipos no se encuentre a la hora fijada, habrá un tiempo de espera de 10 minutos a cuyo término se procederá a pasar el W.O. correspondiente.

El equipo ganador por W.O. obtendrá un marcador equivalente a 5 por 0.

El equipo que pierda dos veces por W.O queda eliminado del campeonato, comunicándose al Coordinador del Establecimiento Educacional.

Cuando un equipo queda con menos de cuatro jugadores, el partido se termina, quedando un resultado de 5x0 a favor del equipo completo.

La suspensión de los partidos por algún problema de los colegios se debe informar con 3 días de anticipación de la fecha establecida para el encuentro. La información debe ser enviada a mverdugo@cdsprovidencia.cl; mbaudet@cdsprovidencia.cl

Los partidos suspendidos deben recuperarse en la fecha calendarizada.

4. Reglas de juego

4.1 Los jugadores

El partido lo disputaran dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, de los cuales uno jugara de guardameta.

El partido se suspenderá si en el terreno de juego quedan con menos de 4 jugadores en uno de los 2 equipos, con las penalidades mencionadas en el punto 3.

4.2 Sustituciones

Una sustitución podrá realizarse, siempre que el balón no esté en juego. Para reemplazar a un jugador sustituto se deberán observar las siguientes condiciones y disposiciones:

- El jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.
- El sustituto no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado el terreno de juego.
- Un jugador sustituto podrá volver al terreno de juego.
- Todos los sustitutos estarán sometidos a la jurisdicción del árbitro.
- Si un periodo se prolonga por un tiro penal corto o segundo penal largo, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción guardameta defensor.
- Un jugador que sustituya al guardameta deberá hacerlo en el momento que el juego este detenido.

4.3 Jugadores y sustitutos expulsado

Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en el terreno de juego una vez transcurridos 2 minutos de juego efectivo después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del árbitro o cronometrador o turno, salvo que marque un gol antes de los 2 minutos.

4.4 Equipamiento de los jugadores

Equipamiento básico es obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:

- Camisetas, pantalón corto, medias, calzado o zapatillas de lona.
- Canilleras
- Los 2 equipos deben vestir colores diferentes entre sí y de los árbitros.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y árbitros.

4.5 El árbitro

- El árbitro tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas.

4.6 Periodos de juego

- El partido tendrá 2 periodos de 15 minutos cada uno con un descanso de 5 minutos.

4.7 Saque de salida

- Si se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida, se puede golpear el balón directamente al arco.

4.8 Sanciones con tiro libre indirecto

- Impide que el guardameta pueda soltar el balón con sus manos.
- El arquero toca el balón con las manos después de un saque de banda de un compañero.
- El arquero toca el balón con sus manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo lo haya cedido con el pie.
- Tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad, tras pase voluntario de un compañero, sin que el balón sea jugado o tocado por un adversario.

4.9 Sanciones disciplinarias

- Tarjeta amarilla
- Expulsiones

4.10 Tiro libre directo a partir de la sexta falta de cada equipo.

- Si un jugador comete una infracción en su propio terreno de juego, entre la línea imaginaria dependiendo de las medidas de la cancha, borde área que bordea zona de triples de básquetbol y la línea de meta, el jugador decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo penal o desde el lugar donde se cometió la falta.
- La distancia de los tiros libres es de 4 metros del balón.

4.11 Saque de banda

- Saque de banda con el pie.
- Los jugadores adversarios deben encontrarse a 2 metros desde donde se ejecuta el saque de banda.
- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.
- El balón debe estar inmóvil, el ejecutor puede tener un pie sobre la línea o en el exterior de la superficie.
- El balón puede estar sobre la línea o en el exterior del terreno de juego.
- El jugador tiene 4 segundos cuando tenga disposición para ejecutarlo, sino saca el equipo adversario (criterio del árbitro).

4.12 Saque de meta

- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta.
- El arquero tiene 4 segundos para ejecutarlo cuando tenga disposición para ejecutarlo. Si el arquero no ejecuta el saque de meta en 4 segundos se sancionara con un tiro libre indirecto desde la línea del área penal.

4.13 Saque de esquina

- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo adversario.
- La distancia de los jugadores adversarios es de 4 metros del balón.

5. Puntuación y criterios

a) Partido ganado:	3 puntos.
b) Partido empatado:	2 puntos
c) Partido perdido:	1 punto.
d) Partido W.O:	Por la no presentación de un equipo

6. Comisión de Disciplina

- 1.-Árbitro
- 2.-Coordinadores Copa Vida Estudiantil
- 3.-Un profesor designado

Esta se constituirá sólo en aquellos casos en que jugadores, profesores, barras o personas que estén cumpliendo funciones oficiales relacionadas con el juego, incurran en actos de indisciplina o comportamientos antideportivos.

Como norma general, el jugador o jugadores que por cualquier motivo fueran expulsados, quedan suspendidos automáticamente para el partido siguiente y hasta que se presente a la comisión, la cual deberá dictar una sanción antes del inicio de la siguiente fecha.

Para efectos del dictamen de sanciones de la Comisión de Disciplina, los Entrenadores (Profesores) serán los únicos responsables del comportamiento de sus dirigidos dentro y fuera de la cancha. Y a la vez tiene la misión del control de malas conductas que presentes los apoderados del establecimiento.

5. Premiación

Terminado el campeonato se premiará inmediatamente en cancha o en la fecha que la organización determine, entregando medallas y trofeos a los tres primeros lugares.

Premios:

1º lugar de cada categoría: Copa e Indumentaria deportiva más 10 medallas

2º lugar de cada categoría: Copa y 10 medallas

3º lugar de cada categoría: Copa y 10 medallas

Premios especiales:

Mejor arquero
Mejor jugador
Goleador

Guantes
Balón de fútbol
Trofeo Goleador

Cada uno de estos premios será por categoría.

COORDINACIÓN VIDA ESTUDIANTIL 2018