

Bases BabyMatic XXVII - 2010

En este documento se presentan las bases bajo las cuales se regirá el BabyMatic XXVII - 2010.

Art. 1

a. Los Alumnos del Departamento de Informática (desde ahora DI), se han organizado, y han nuevamente dado vida al BabyMatic 2010 en su versión XXVII (desde ahora BabyMatic). Estas son sus bases:

REQUISITOS DE LA PARTICIPACION

Art. 2

a. Podrán participar todos los alumnos de la casa central de la Universidad Técnica Federico Santa María, que tengan un nexo directo con del DI.

b. Adicionalmente, los alumnos participantes deberán estar matriculados en la dicha casa de estudios, a excepción de un equipo que podrá estar conformado por ex-alumnos.

INSCRIPCION DE LOS JUGADORES

Art. 3

a. Cada equipo participante deberá tener un representante y su respectivo delegado (en caso de que el representante no pueda participar o acudir a las reuniones).

b. Los equipos podrán conformarse como mínimo de 6 (seis) personas y a lo sumo 10 (diez) personas. Todos deben registrarse a las condiciones del Art. 2.

c. La inscripción de jugadores debe ser enviada por e-mail a babymatic.inf@gmail.com con el subject "inscripción equipo (Nombre Equipo)" y el siguiente formato:

(Nombre del equipo)

(Nombre completo del representante)

(Rol del representante)

(e-mail del representante)

(Nombre completo del delegado)

(Rol del delegado)

(e-mail del delegado)

(Nombre completo del participante 3)

(Rol del participante 3)

...

(Nombre completo del último participante)

(Rol del último participante)

(Todos los horarios disponibles del equipo (ej. Vi 13-14))

En el caso del equipo de ex-alumnos el rol puede omitirse.

Art.4

- a. Todo jugador que desee participar en el campeonato BabyMatic puede y debe inscribirse únicamente en 1 (un) equipo.
- b. Todo jugador que sea sorprendido jugando en partidos propios del campeonato BabyMatic por otro equipo al cual fue inscrito será sancionado.
- c. Todo equipo que sea sorprendido jugando en partidos propios del campeonato BabyMatic con jugadores no inscritos en su plantilla de participantes será sancionado.
- d. Todo equipo que sea sorprendido jugando en partidos propios del campeonato BabyMatic con jugadores sancionados sin derecho a jugar en el periodo de castigo de tal participante será sancionado.
- e. Toda sanción será impuesta por el equipo de coordinación del BabyMatic, éste por su parte puede o no pedir consejos a otros participantes del campeonato.

Art. 5

- a. Es responsabilidad de cada equipo inscrito en el campeonato BabyMatic velar que los jugadores inscritos cumplan los requisitos descritos en el Art. 2 y Art. 4.

Art. 6

- a. El valor de inscripción será de \$10.000 pesos chilenos por equipo

DEL CAMPEONATO

Art. 7

- a. El sistema del campeonato se dividirá en dos fases.
- b. En la primera fase se separarán los equipos en 3 (tres) grupos de 4 (cuatro) equipos cada uno y se disputarán entre ellos en sólo un partido con cada equipo del grupo (cada equipo deberá participar en 3 partidos). En esta fase el resultado de cada equipo puede variar entre ganado, empate o derrota.
- c. En la segunda fase se escogerán los 2 (dos) mejores equipos de cada grupo y los dos mejores terceros de los tres grupos. A continuación se jugará un campeonato con eliminación directa en donde se jugará por un lado el primero con el octavo y el tercero con el sexto, y por otro lado el segundo con el séptimo y el cuarto con el quinto.
- d. En la primera fase los equipos se repartirán de forma aleatoria en cada grupo. Para efectuar este proceso se llamará a reunión en donde se realizará el proceso de randomización de los equipos. Si el resultado tiene una aprobación de más del 70% (setenta por ciento) de los representantes que asistieron se utilizarán los grupos formados, en caso contrario se realizará nuevamente el sorteo.

e. En la segunda fase el orden de los equipos se formará con las primeras 6 posiciones los dos mejores equipos resultantes de la fase anterior y las posiciones séptima y octava con los dos mejores terceros de la fase anterior. Las posiciones en ambos casos se definirán como lo indica el punto f. de este Art.

f. Las posiciones de los equipos en cada caso se definirán como se indica a continuación, de mayor a menor prioridad:

- 1- Puntaje obtenido.
- 2- Partido entre ambos equipos (si lo hay).
- 3- Diferencia de goles.
- 4- Goles marcados.
- 5- Goles en contra.
- 6- Sorteo público.

Cabe destacar que en el caso que hayan tres o más equipos con el mismo puntaje y sólo una fracción de ellos han jugado un partido entre ellos hasta el momento, se elimina la segunda prioridad y los equipos disputen la posición con las prioridades restantes.

DE LOS PARTIDOS

Art. 8

- a. Los equipos se podrán presentar al campo de juego con un mínimo de 4 (cuatro) jugadores y un máximo de 6 (seis).
- b. Ningún equipo podrá quedar con menos jugadores que el mínimo requerido durante el transcurso del partido.
- c. Ningún equipo podrá retirarse del campo de juego antes de que el Árbitro dé por finalizado el partido.
- d. Toda falta a los puntos de este Art. será sancionada con la derrota del partido en cuestión con una diferencia de 4 (cuatro) tantos, independiente del resultado que se lleve hasta el momento.

Art. 9

- a. La duración de los partidos en primera fase será de 20 (veinte) minutos, 10 (diez) por lado, con 2 minutos de descanso entre cambio de lado. En segunda fase será de 30 (treinta) minutos, 15 (quince) por lado, con 5 (cinco) minutos de descanso entre cambio de lado en la primera ronda de partidos, y de 40 (cuarenta) minutos, 20 (veinte) por lado, con 5 (cinco) minutos de descanso entre cambio de lado en los partidos restantes.
- b. El control del tiempo de juego dependerá de la Mesa del BabyMatic (ver Artículo 12, elemento a) que esté dirigiendo el partido.

Art. 10

- a. Si en segunda fase, una vez terminado el tiempo reglamentario hubiese empate, se jugarán adicionalmente 10 (diez) minutos divididos en dos tiempos de 5 (cinco) minutos con 1 (uno) de descanso. Si persistiese el empate, se definirá el ganador mediante 3 (tres) lanzamientos penales hechos por distintos jugadores que estén jugando hasta ese momento. De continuar el empate, lanzarán penales a muerte súbita los jugadores que estén participando en cada equipo respectivamente.

Art. 11

a. En primera fase, de acuerdo al resultado de un partido, los puntos obtenidos serán distribuidos de la siguiente forma:

1. Partido Ganado: 3 (tres) puntos.
2. Partido Empatado: 1 (un) punto.
3. Partido Perdido: 0 (cero) punto.

Art. 12

a. En cada partido estará la Mesa del BabyMatic, encargada de controlar la asistencia de jugadores, marcadores de los encuentros, y la duración de estos.

b. Para participar del juego, todo jugador deberá presentar un documento que acredite ser alumno de la UTFSM (credencial universitaria, pase escolar, etc.).

c. Una vez inscrito en la planilla de juego, cada jugador deberá estampar su firma en el casillero que corresponda, con tal de acreditar que participó en el partido.

Art. 13

a. Durante el partido los equipos tendrán la libertad de realizar indefinidos cambios de jugadores siempre que el árbitro lo permita y éstos no incurran en los puntos expuestos en el Art. 4.

b. No se podrán hacer cambios, si la definición del ganador tuviese que ser mediante los lanzamientos penales.

Art. 14

a. En caso de suspensión de una fecha del campeonato por motivo de fuerza mayor (inclemencias del tiempo, actividades universitarias, etc.) el staff organizador comunicará vía e-mail a los representantes y delegados de cada equipo, al igual que se avisará en la página web oficial del BabyMatic.

DE LAS REGLAS DEL JUEGO

Art. 15

a. El gol será válido desde cualquier punto al interior de la cancha (incluyendo los goles de arquero).

b. Los tiros libres podrán ser directos o indirectos, y será definido por el árbitro del partido.

c. El penal debe ser ejecutado con el pie que no va a golpear el balón fijo y a la misma distancia del arco que la pelota.

d. El saque de fondo deberá ser ejecutado con el pie. Este saque puede hacerlo cualquier jugador del equipo.

e. El arquero no podrá recibir con las manos el pase de un compañero, a no ser que este sea involuntario, esta acción queda a criterio del árbitro del partido.

- f. El arquero podrá jugar con las manos hasta la línea punteada (línea de handball).
- g. El saque de esquina se realizará con las manos. La distancia mínima del rival más cercano será de 3 (tres) metros.
- h. En los tiros libres la barrera deberá permanecer a un mínimo de 2 (dos) pasos de distancia del balón en el momento que este se ponga en movimiento.
- i. Los lanzamientos laterales deben ser realizados con ambas manos, ubicando el balón tras la cabeza.
- j. Los lanzamientos laterales no podrán entrar al área (línea amarilla continua) sin antes tocar el suelo o haber sido contactada por algún jugador.

DE LOS REPRESENTANTES Y DELEGADOS

Art. 16

- a. Todos los equipos participantes tendrán derecho y deberán designar un representante y un delegado (suplente) que los represente en este evento y velen por el cumplimiento de las bases del torneo. Además deberán cumplir a cabalidad con los acuerdos que se tomen en las reuniones informativas del campeonato.
- b. Cada vez que se realice una reunión respecto al campeonato, será obligación del representante estar presente. En caso de no poder asistir, será válida la presencia del delegado. De no poder asistir ni representante ni delegado por razones de fuerza mayor se aceptará la presencia de algún jugador del equipo que esté debidamente informado de las reuniones anteriores. De no presentarse representante el equipo en cuestión deberá acatar plenamente lo acordado en la reunión. De no presentarse representante o delegado en más de tres oportunidades consecutivas, la coordinación del BabyMatic estimará el castigo respectivo.

DE LOS ARBITRAJES

Art. 17

- a. Los árbitros serán 2 (dos) por partido y corresponderán a integrantes de algún equipo que no vaya a disputar el encuentro ni que tenga una clara preferencia por algún equipo que jugará.
- b. La designación de los equipos de arbitraje será realizada por el staff del BabyMatic, basada en los conjuntos que juegan en el mismo día.
- c. El arbitro deberá saberse las reglas de juego y deberá de igual forma hacerlas cumplir.
- d. Si el equipo no presenta arbitro al momento que le toque arbitraje, el equipo entero sera sancionado. La sanción puede variar con la resta de puntaje hasta la eliminación del campeonato.
- e. El árbitro tendrá poder para resolver de manera autónoma y resolutiva cualquier problema dentro del campo de juego.
- f. Antes del comienzo del partido los arbitro deberán ponerse de acuerdo y elegir entre ellos el que sea el primer y segundo arbitro, donde las decisiones del primero tendrán preferencia frente a las del segundo.

g. En caso de que el arbitro tenga dudas en una situación puede siempre pedir consejos al segundo arbitro, y en última instancia a la mesa del BabyMatic.

CASOS ESPECIALES

Art. 18

a. Si un equipo llegase a anunciar su retiro de la competición durante su desarrollo, se mantendrán los resultados que obtuvo hasta ese instante, los posteriores los perderán por no presentación.

DE LAS SANCIONES Y DISCIPLINAS

Art. 19

a. Toda persona que se encuentre dentro del recinto de juego que incurra en faltas tales como groserías de groso calibre y ademanes irrespetuosos hacia cualquiera de los participantes del campeonato, quedará inmediatamente inhabilitado para cumplir sus funciones y será sancionado.

b. En caso de que un jugador agrede físicamente al árbitro o a otro jugador, tanto el jugador como el equipo quedarán inmediatamente inhabilitados para cumplir sus funciones serán sancionados.

c. Toda sanción dentro de este Art. será impuesta por el equipo de coordinación y puede variar desde la prohibición de participar en un partido hasta la expulsión del campeonato BabyMatic.

Art. 20

a. El jugador que reciba doble tarjeta amarilla durante un partido, será expulsado del juego.

b. El jugador que reciba una tarjeta roja durante un partido, será expulsado del juego.

c. Todo jugador que sea expulsado durante o después de un partido quedará suspendido por a lo menos una fecha.

d. Las tarjetas amarillas son acumulables, siendo la que es divisible por 3(tres) motivo de suspensión en la fecha siguiente.

e. La cuenta de tarjetas se elimina al momento de cambiar de fase en el campeonato.

f. Toda sanción presentada en este Art. puede ser modificada por el equipo de coordinación presentando, al momento de dar a conocer las modificaciones, las razones de las decisiones tomadas.

DE LOS PREMIOS

Art. 21

a. Los premios dependerán de la cantidad de equipos que participen en el campeonato y serán definidos en el transcurso del mismo.

b. Para la elección del goleador del campeonato se definirá como el jugador que tenga mayor cantidad de goles anotados durante todo el campeonato. En caso que haya empate entre dos o más jugadores se llevarán a votaciones todos los implicados, en caso de persistir el empate se procederá a una segunda votación con los mejores votados, y en última instancia si continua la similitud se procederá a sorteo público.

c. Para la elección del mejor arquero el equipo de coordinación presentará a 4 (cuatro) arqueros de los cuales todos y cada uno de los equipos del BabyMatic podrán votar por el que ellos crean que es el mejor, y el que tenga mayor cantidad de votos a favor será elegido el mejor arquero. En caso que exista empate los arqueros implicados irán a una segunda votación, y en caso de persistir el empate se realizará un sorteo público para definir.