

BASES Y REGLAMENTO

OLD SCHOOL LEAGUE TEMPORADA 2026

1. Institución / Trofeo

- 1.1. Kraneo S.A. organizará y producirá la Old School League, durante el año 2026.
- 1.2. Los Centros de Padres de los colegios participantes, deberán designar un delegado por equipo y por serie, para relacionarse directamente con la organización de la liga de manera formal y directa.
- 1.3. La Old School League, se jugará los días Miércoles entre las 20 y 23 horas a partir del Miércoles 29 de Abril.
- 1.4. El trofeo para el Campeón de Campeones de la Old School League irá rotando año a año en las vitrinas del colegio que logre acumular la mayor cantidad de puntos durante la fase regular del torneo sumando todas categorías, Todo Competidor, Senior y Super Senior.

2. Inscripción de los Colegios

- 2.1. Para la edición 2026, tendremos 16 cupos por categoría (Todo Competidor, Senior y Super Senior), la inscripción de los mismos, deberá quedar cerrada a más tardar el día 16 de Abril del 2026.
- 2.2. El cupo de cada colegio se hará efectivo, una vez que hayan enviado la planilla de inscripción con todos los datos solicitados y se haya documentado el pago de la inscripción.

3. Jugadores

- 3.1. Cada colegio podrá inscribir sin límite de jugadores, teniendo como último plazo para agregarlos hasta que se haya disputado la 4ª fecha del torneo, estos serán los únicos jugadores habilitados para intervenir en el Torneo.
- 3.2. En el torneo sólo podrán participar los apoderados de cada colegio debidamente inscritos. Los jugadores de la categoría Senior, deben haber nacido en el año **1986 o antes**, teniendo esta categoría 2 excepciones nacidas el año **1987**. Mientras que los jugadores de la categoría Super Senior deben haber nacido en el año **1980 o antes**, teniendo esta categoría 3 excepciones nacidas el año **1981**, solo 2 en cancha y podrán jugar 6 exapoderados nacidos el año **1980 o anteriores**.
- 3.3. En el torneo sólo podrán participar los apoderados de cada colegio debidamente inscritos y todo aquel jugador inscrito en la categoría Senior, podrá parchar en la categoría TC.
- 3.4. Los Colegios deberán remitir a Kraneo la lista de los jugadores hasta el día 16 de Abril.
- 3.5. Las listas deberán venir con todos los datos solicitados y ser acompañadas con el informe de los colores de los equipos. Cada Colegios deberá estar uniformado con las mismas camisetas, shorts y medias.
- 3.6. Se podrá permitir la sustitución de un arquero lesionado durante cualquier etapa de la disputa del torneo, una vez que la gravedad de la lesión haya sido comprobada y certificada.
- 3.7. En cada partido los jugadores se identificarán ante el planillero de cancha con su pasaporte, cédula de identidad, foto de esta misma o carnet de conducir, en caso contrario, **NO podrán jugar**.
- 3.8. Los jugadores ex profesionales podrán participar, pero no podrán jugar simultáneamente más de 2 ex profesionales en cancha. Deben identificar en la nómina oficial a todos los jugadores que tengan esta condición. En caso de detectar más de 2 jugadores en cancha, se dará por ganador al equipo rival.

4. Reglas del Juego

- 4.1. 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.
- 4.2. Durante los partidos del torneo no habrá límites de cambios. Todo cambio debe ser previamente avisado al planillero del encuentro, quien habilitará al jugador para ingresar al campo de juego.
- 4.3. Los partidos se jugarán en dos tiempos de veinticinco (25) minutos cada uno. En el segundo de ellos los equipos deberán cambiar de lado. Entre ambos tiempos habrá un

período de descanso de tres (3) minutos.

- 4.4. Determinación del orden de prelación en la tabla de posiciones. El orden de clasificación de los equipos en la tabla de posiciones del Campeonato se determinará de la siguiente manera:
- a) Mayor cantidad de puntos obtenidos.
 - b) En caso de igualdad, fair play (menor registro en número de tarjetas rojas y amarillas a lo largo de la fase regular).
 - c) En caso de igualdad, mayor diferencia entre los goles marcados y recibidos.
 - d) En caso de igualdad, mayor cantidad de partidos ganados.
 - e) En caso de igualdad, mayor cantidad de goles marcados.
 - f) En caso de igualdad, mayor cantidad de goles marcados en calidad de visita.
 - g) En caso de igualdad, menor cantidad de tarjetas rojas recibidas.
 - h) En caso de igualdad, menor cantidad de tarjetas amarillas recibidas.
 - i) Sorteo.

5. Arbitraje

- 5.1. Cada partido será dirigido por un árbitro de una misma Asociación y designados por el Comité Organizador.
- 5.2. El árbitro llenará el formulario oficial provisto por Kraneo con los datos requeridos en el mismo y la firma de los capitanes, el que luego de suscribirlo entregará al planillero del encuentro al terminar el partido.
- 5.3. 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.
- 5.4. El capitán de cada colegio, estará facultado para hacer los descargos en el mismo informe, en una hoja anexa, una vez concluido el partido.
- 5.5. Los árbitros podrán suspender los partidos ya iniciados, por las siguientes causas:
 - a) Falta de visibilidad.
 - b) Mal tiempo u otra causa de fuerza mayor.
 - c) Mal comportamiento de los jugadores o de los simpatizantes de uno o ambos equipos.

6. Disciplina

La Old School League en la búsqueda de crear un ambiente grato para todos los equipos y de sana competencia será severo en cuanto a las infracciones al presente reglamento y se dispondrán de sanciones ejemplificadoras e incluso económicas en caso de que un equipo infrinja alguna de ellas.

Para efectos de poder controlar de mejor manera el ambiente de la liga es que implementaremos veedores incognitos quienes entregarán informes sobre el comportamiento indebido de las instituciones. Estos informes serán tomados en cuenta por el comité de disciplina al momento de dictaminar sanciones.

- 6.1. Las amonestaciones serán las que se establecen en las Reglas de Juego, decididas por la International Football Association Board y publicadas por la FIFA.
- 6.2. La expulsión de un jugador del campo de juego generará la automática suspensión del mismo para intervenir en el siguiente partido del certamen.
- 6.3. Las decisiones estarán basadas en los informes escritos de los árbitros, planilleros y los veedores incognitos de la organización.
- 6.4. Si se suspende un partido iniciado por las causales señaladas en el Artículo 5.5, el Comité Organizador 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.
- 6.5. Los equipos deberán presentarse con un mínimo de cinco 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 planillero 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, y se descontará un punto al equipo infractor, decretando un marcador para el partido de tres (3) 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 cinco para ambos.
- 6.6. Si en algún momento del partido alguno de los equipos quedará con menos de cinco jugadores, el árbitro deberá suspender el partido y el equipo que haya quedado con menos de cinco jugadores perderá los puntos en disputa, ganándolos su rival de turno. A este partido se le asignará un marcador de cinco 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 cinco jugadores, no se asignará puntaje a ninguno de ellos y se considerará un marcador de cero goles a cinco 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 cinco, ya sea simulando lesiones o provocando burdamente una expulsión, el Comité Organizador 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 planillero del encuentro. En todo caso, el equipo que quede con menos de 5 jugadores perderá los puntos en favor de su oponente, cualquiera sea el resultado del partido hasta ese momento.

6.7. Sin perjuicio de los demás casos establecidos en el presente reglamento, un equipo será sancionado por el Comité de Disciplina en las siguientes situaciones:

- a) Si el árbitro pusiere término 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 sus jugadores se negare a hacer abandono de la cancha, desobedeciendo las órdenes del árbitro.
- d) Si un jugador inhabilitado (suspendido, castigado, no inscrito, etc.) participa del juego.
- e) Mal comportamiento de los jugadores o simpatizantes.
- f) Si uno de sus 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 sus jugadores o simpatizantes responde a una agresión física, provocando una batalla campal, en la que se vean involucrados jugadores y simpatizantes de ambos equipos.
- h) El equipo que no se presente a jugar un partido o que se deba retirar durante su desarrollo por quedar con menos de cinco jugadores, además de perder los puntos, ser multado con 3 UF y exponerse a sanciones disciplinarias, podrá ser sancionado pecuniariamente. La repetición de este hecho habilitará al Comité Organizador 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 cinco. Además, el Comité Organizador podrá aplicar sanciones posteriores sobre dicho equipo que afecten su futura participación en certámenes de esta misma índole que se desarrollen en temporadas venideras.
- i) Los jugadores deberán presentarse a los partidos con uniformes completos. Entendiéndose por uniformes completos lo siguiente:
 - (1) Camisetas de un mismo juego, todas con números distintos entre ellas en sus espaldas.
 - (2) Shorts y medias de fútbol de un mismo color.
 - (3) Zapatillas de futbolito y canilleras. El calzado oficial del torneo son zapatillas de futbolito. Está prohibido el uso de cualquier tipo de zapatos de fútbol con estoperoles. Si algún jugador se presentará a jugar con zapatos de fútbol con estoperoles, deberá ser retirado por el árbitro, el que no podrá autorizar su ingreso mientras éste no se cambie de zapatos. **En caso de no cumplir con las canilleras el jugador será sancionado con tarjeta amarilla.**
- j) En caso de que un jugador no cumpla con los requisitos establecidos en el artículo anterior, el árbitro o el planillero del encuentro tendrán la facultad de impedir su ingreso a la cancha.
- k) Los capitanes de cada equipo podrán dejar constancia de cualquier hecho que les haya llamado la atención, vía mail a osl@kraneo.cl. Así mismo las apelaciones de las sanciones, deben ser realizadas por escrito al correo osl@kraneo.cl hasta 48 horas después de haberse comunicado las sanciones respectivas.
- l) Las decisiones del Comité Organizador 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, el planillero o los delegados oficiales.

7. Comité de Disciplina y Castigos

- 7.1. Se creará un comité de disciplina que estará integrado por miembros de la organización de OSL, coordinador en cancha, el coordinador de los árbitros y un veedor incógnito.
- 7.2. Establecidos los hechos el Comité de Disciplina dictará sentencia basándose en los siguientes antecedentes.
 - a) Informe del árbitro.
 - b) Declaración de alguno de los miembros del comité de disciplina, siendo estos jueces de fe.
 - c) Informe veedor del partido, incluyendo las observaciones de los capitanes.
 - d) Declaraciones de testigos que deben ser ajenos a los clubes afectados.
- 7.3. El comité de Disciplina está autorizado para exigir declaraciones de todos los miembros del Campeonato, a los árbitros, veedores y jugadores; y para dictar medida de cualquier índole, a fin de esclarecer los hechos. Todo citado a declarar está obligado a ello, en caso de no asistir podrá ser representado por el capitán del equipo. Si éste tampoco asistiese, el acusado perderá su derecho de defensa.
- 7.4. **Todo jugador expulsado del campo de juego queda imposibilitado de competir por otra categoría del equipo. Dicha sanción comienza a contar a partir de la fecha siguiente para todas las categorías.**
- 7.5. El comité de Disciplina se reunirá dentro de la semana siguiente de acontecidos los hechos, las sentencias deben ser publicadas a más tardar los días jueves de cada semana, una vez dictada la sentencia sobre un jugador este tendrá plazo hasta el día martes de la siguiente semana para apelar al comité por escrito.
- 7.6. Todos los castigos serán aplicados por el comité de Disciplina basándose estrictamente a lo que dispone el Reglamento y para casos extremos según su prudencia y equidad. Estará facultado para expulsar del Campeonato a aquellos jugadores que hayan incurrido en una falta de mucha gravedad y la expulsión de aquellos equipos cuyo comportamiento no sea el conveniente para los intereses de la Liga, lo cual será resuelto según la prudencia y equidad del comité.
- 7.7. La notificación del castigo compete al comité de Disciplina por publicación en la página oficial de la liga, en la planilla del partido correspondiente, o bien a través de un anuncio escrito.
- 7.8. Tipo de castigos por las faltas indicadas a continuación:
 - a) Agresiones a los árbitros, veedores o público y jugadores que estén fuera de la cancha, sucediendo esto totalmente fuera del contexto de un partido de fútbol se aplicará la sanción de **9 fechas a la expulsión de la liga.**
 - b) Agresión física de manos o pies a otro jugador dentro del campo de juego se sancionará **desde 2 fechas hasta la expulsión de la liga.**
 - c) Si la agresión es simultánea entre dos o más jugadores cada uno de ellos será sancionado **desde 2 fechas hasta la expulsión de la liga.**

- d) Dificultar la labor del árbitro - 1 partido.
- e) Insulto u ofensa, falta de respeto o vocabulario inadecuado a un árbitro, guarda línea, veedor o jugador. - 1 a 8 fechas.
- f) Ademán o intento frustrado de agresión a los árbitros u otro jugador - 1 a 10 partidos.
- g) Falta manifiesta, por fuerza desmedida o mal intencionada (Ej. Cobrando revancha) se suspenderá desde 1 hasta 15 fechas. Será agravante si la falta causase una lesión al otro jugador que lo imposibilite seguir actuando comprobado por certificado médico.
- h) Actitud grosera con el público. - 1 a 10 partidos.
- i) El comité tiene la facultad de sancionar con la condicionalidad de un jugador o institución, en casos de extrema gravedad. En estas situaciones el comité hará firmar una carta de condicionalidad a los jugadores que se vean involucrados y les pedirá una carta de compromiso a los delegados y capitán (es) del club de la serie(s) en la cual el involucrado participa la cual debe quedar firmada por éstos mismos, una vez firmada el jugador podrá volver a jugar después de cumplida su sanción. Para el caso de que una institución/club no cumpla la carta de compromiso, el comité tiene la facultad de suspender a la institución/club de su participación del próximo campeonato. En caso de reincidencia el comité podrá fallar según lo que estima su prudencia y equidad para el caso concreto.
- j) Si un partido es suspendido por falta de garantías por parte del árbitro, el comité tiene la facultad de reanudar el partido en otra fecha, dejar como resultado el vigente al momento de la suspensión, dar como perdedor al equipo que inicio los hechos y que determinaron la decisión del árbitro. Si no se lograra individualizar a los infractores se sancionará al o los equipos con la pérdida de los puntos en disputa más tres puntos, si el comité lo estima, se aplicarán multas o incluso la suspensión del equipo. En caso de agresión con 3 o más involucrados de los equipos, el comité está facultado para sancionar con la pérdida de los puntos en disputa más tres puntos, si el comité lo estima, se aplicarán multas o incluso la suspensión del equipo.
- k) Abandonar la cancha sin dar aviso al árbitro y sin excusas ulteriores. – 2 partidos.
- l) Por suplantar a un jugador. Expulsión del equipo del campeonato.
- m) Por actuar estando castigado. 4 partidos más sobre el castigo impuesto. Y la pérdida de los puntos jugados. Si un mismo equipo cometiera esta infracción por segunda ocasión se castigará con la pérdida de tres puntos adicionales a lo anterior y la suspensión del jugador reincidente por 20 fechas.
- n) Cuando el equipo infractor se negará a acatar un fallo del árbitro este concederá un plazo prudencial al capitán para su cumplimiento. Si el equipo persiste en la negativa el partido se suspenderá, el equipo infractor perderá los puntos del partido en juego.
- o) Cuando el jugador expulsado se negare a abandonar la cancha, él árbitro pedirá al capitán que haga cumplir la orden, concibiéndose el tiempo necesario. Si este se niega a cumplir esta orden, será castigado con dos partidos. Él árbitro debe concurrir al veedor, y si aún no se lograre el abandono de la cancha él árbitro dará

por terminado el partido, perdiendo los puntos en juego el equipo al que pertenece el infractor.

- p) Por faltas o incorrecciones dentro o fuera de la cancha no estipuladas en este Reglamento; El comité de Disciplina fallara lo que su prudencia y equidad estime conveniente.

8. Comportamiento de las Delegaciones y sus seguidores

El cumplimiento de una correcta disciplina está a cargo de todos los integrantes del equipo, siendo naturalmente culpable cada jugador por el comportamiento propio. Sin embargo, el comportamiento grupal (equipo y posibles acompañantes) dentro y fuera de la cancha será responsabilidad del capitán de equipo, siendo este último quien tendrá que velar por el adecuado comportamiento de su delegación. Cualquier tipo de agresión violenta, puñetazos o peleas están estrictamente prohibidos, y serán revisados por la organización de la liga. Esto será sancionado con 3 UF y con el riesgo incluso de costarle al jugador o equipo la expulsión de la liga.

9. Impugnaciones de Partidos

- 9.1. Para impugnar la validez de un partido, se deberá recurrir ante el Comité Organizador 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 al correo osl@kraneo.cl
- 9.2. El escrito deberá ser elevado por el delegado de dicho colegio.
- 9.3. 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 3-0 a favor de éste o el superior que se registraba.

10. Derechos Comerciales

- 10.1. Televisión, Internet, Filmación Los derechos de televisión, de filmación, de transmisión de imagen audiovisual y de Internet, corresponderán íntegramente a Kraneo, la que podrá negociar con cualquier otra empresa su comercialización y usos.
- 10.2. Derechos de Patrocinio y Publicidad Estática Los derechos de Patrocinio, incluyendo el nombre y logotipo oficial del Torneo incorporando el nombre del Patrocinador Titular, corresponderán íntegramente a Kraneo quien, contrato mediante, podrá cederlos a terceros para su explotación comercial.
 - a) Para estos efectos, el nombre oficial debe ser utilizado en toda mención pública y en todos los materiales (con o sin logotipo) producidos o controlados por los colegios y los equipos todas y cada una de las veces que se nombra el Torneo.
 - b) Los equipos deben garantizar la libre explotación de los derechos de Patrocinio otorgados por Kraneo a los Patrocinadores Oficiales y al Patrocinador Titular del Torneo.
 - c) Kraneo puede convocar ruedas de prensa para cada uno de los equipos al término de cualquier partido del Torneo. Es obligatoria la asistencia de al menos un integrante de cada equipo. Ninguna publicidad que no sea de los Patrocinadores

del Torneo o de la cadena televisiva que determine el patrocinador televisivo, será permitida en las ruedas de prensa. Sí podrán acceder a los mismos periodistas acreditados de diferentes medios.

11. Varios

- 11.1. Si algún equipo o colegio que participe en el evento quiera realizar algún tipo de promoción, deberá contar con expresa autorización de Kraneo.
- 11.2. En todos los encuentros deberá respetarse el horario de inicio del partido, así como el lapso del entretiempo, salvo instrucciones del planillero del encuentro. De no respetarse el mismo, el equipo será pasible de una multa que el Comité Organizador podrá determinar a su criterio.
- 11.3. El Comité Organizador resolverá, sin apelación, cualquier duda que se produzca en la interpretación de este reglamento.
- 11.4. La Organización, no se hace responsable por lesiones ocurridas durante el juego, pero dispondrá de primera atención y derivación del jugador lesionado, hacia la Clínica Alemana.