

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

CAPITULO I - OBJETIVO

Artículo 1:

El presente reglamento interno de Futsal se emite con la finalidad de regular las actividades deportivas dentro de las instalaciones de Futeca.

CAPITULO II – CONDICIONES DE INGRESO

Artículo 2:

DERECHO DE ADMISIÓN. Los directores de Futeca se reservan el derecho de admisión de equipos, jugadores, aficionados y público en general.

Artículo 2" A"

Toda persona que atente contra el buen funcionamiento de Futeca; que se dé a la tarea de causar problemas; belicosa; que le falte al respeto a cualquier jugador, público en general, al personal Administrativo o Directores de Futeca, será expulsada y se prohibirá su ingreso a toda instalación de Futeca. Esta sanción será notificada por escrito y entrará en vigencia en el momento mismo de la entrega y recepción de la comunicación.

Artículo 3:

PROHIBICIONES DE INGRESO. Queda terminantemente prohibido el ingreso de bebidas alcohólicas, fármacos, drogas o estupefacientes, así como armas de cualquier tipo a las instalaciones de Futeca. Además se prohíbe cambiarse de vestuario en los campos, toldo y otras áreas que no sean los respectivos vestidores, también queda terminantemente prohibido realizar necesidades fisiológicas en cualquier lugar de las instalaciones, debiendo de utilizar para el efecto los respectivos sanitarios: la persona que no observe lo estipulado en este artículo será sancionada con una multa económica y si no es jugador se le retirara de las instalaciones. Agregar cámara prohibición.

CAPITULO III - INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS Y REQUISITOS QUE DEBEN LLENAR

Artículo 4.

Todo equipo que desee participar en cualquier campeonato organizado por Futeca, deberá de cancelar como mínimo un 50% del valor del mismo al momento de su inscripción, en el entendido de que antes del inicio de la 5ª. (quinta) jornada deberá de estar completamente cubierto el valor total y presentar una fotografía tamaño cédula reciente por jugador para llenar la ficha de juego (no se aceptan fotocopias), o bien tomarse la fotografía en la oficina de Administración de donde vaya a participar.

Artículo 5:

La inscripción de jugadores se realizará en base a los siguientes incisos:

1. El mínimo de jugadores es de cinco (5) y el máximo es de trece (13)
2. Cada equipo debe llenar una ficha de inscripción con el nombre de los jugadores y el respectivo número que utilizará durante el campeonato y cancelar el valor de la ficha de juego, el cual será asignado en la oficina respectiva.
3. Ningún equipo podrá inscribir en su ficha a jugadores que estén inscritos en otros equipos en el mismo campeonato y que por lo menos hayan participado en un juego oficial del mismo.
4. No podrán incluir en sus fichas a jugadores de equipos morosos o que adeuden saldos o multas de campeonatos anteriores, mientras no las hagan efectivas.
5. Después de la segunda jornada y durante el período de clasificación hasta (la QUINTA (5ª.) JORNADA INCLUSIVE (no incluye 6ª, y 7ª. Jornadas, cuartos de final, semifinal y final, según la modalidad de juego que se este llevando a cabo, todo equipo tiene derecho a realizar cambios de jugadores o cambio en la numeración de los mismos, observando los requisitos de los incisos anteriores.
6. Para todo cambio la oficina estipulará el valor respectivo.
7. Estos cambios deben hacerse con 24 horas de anticipación como mínimo al encuentro en que tengan que participar los jugadores , quienes tendrán que cancelar el valor indicado en la oficina por cada cambio realizado, mismo valor que deben cancelar por cualquier modificación que realicen en la ficha, siempre y cuando no sea extemporánea.
8. Todo cambio de jugadores en la ficha respectiva, deberá ser avalado por el Representante del equipo de que se trate.
9. Todo jugador, aunque ya haya participado en cualesquiera de los campeonatos de FUTECA, deberá al momento de su nueva inscripción, de presentar documento de identificación (DPI o licencia) requisito sin el cual no se procederá a inscribirlo.

Artículo 6:

Después de la FASE DE CLASIFICACIÓN, las casillas vacías de la ficha de inscripción serán selladas por la oficina de Futeca, en virtud de que ya no se permitirá inscripción alguna.

CAPITULO IV - REGLAMENTO COMPETICION

Artículo 7 :

PRESENTACIÓN DE SOLVENCIA. Todo equipo antes del inicio de cada juego debe presentar al árbitro la respectiva solvencia de juego, misma que será extendida en la oficina de cada Futeca, 15 minutos antes de cada juego programado, la cual debe de estar debidamente firmada y sellada. En caso de no presentar dicha solvencia en el tiempo reglamentario, el árbitro le dará un tiempo prudencial para que el equipo arregle su situación, caso contrario dará por terminado el partido. Si el árbitro inicia el juego sin las respectivas solvencias será su responsabilidad. Si por alguna razón la oficina extiende una SOLVENCIA PARA ½ TIEMPO, antes del inicio del segundo período de juego deberán de presentar la nueva solvencia extendida por la oficina y el árbitro deberá cuidar porque esto sea cumplido, ya que de no presentarla el juego no puede continuar.

Artículo 8:

FICHA DE JUEGO. Todo equipo antes de dar inicio cada encuentro debe de identificar a sus jugadores con la ficha o fotostática de juego, en caso no la tenga en la primera fecha deberá presentar un listado únicamente con los nombres de los jugadores siempre y cuando no pase de la segunda fecha de juego. Para la TERCERA JORNADA, TODOS LOS EQUIPOS DEBERAN TENER YA SU FICHA DE JUEGO, REQUISITO SIN EL CUAL NO PODRAN PARTICIPAR, HASTA NO RESOLVER ESTA SITUACION.

Artículo 9:

PRESENTACIÓN DE BALON OBLIGATORIO. Cada uno de los equipos participantes presentará obligatoriamente antes de cada juego un balón reglamentario No. 4 en perfecto estado, no se aceptarán balones de otra medida ni distintos a los reglamentados por Futeca. Si un equipo no cumple con presentar el respectivo balón al inicio del juego, se le darán CINCO MINUTOS de tiempo para que lo haga y si no lo hiciera, el encuentro no podrá continuar. Si el equipo que presenta balón decide no jugar, automáticamente tendrá ganados los tres puntos, PERO SI DECIDE JUGAR, SI POR ALGUNA RAZÓN EL EQUIPO QUE PRESENTÓ BALÓN SE DAÑARA Y EL PARTIDO NO PUEDE CONTINUAR, AUTOMATICAMENTE ESE EQUIPO GANA LOS TRES PUNTOS, SI EN ESE MOMENTO EL MARCADOR LE FAVORECE EL RESULTADO QUEDA DE ESA MANERA, PERO SI VA EMPATADO O PERDIENDO, EL RESULTADO SERÁ DE 3 X 0. Para ENCUENTROS NOCTURNOS el balón deberá de ser de color claro (amarillo, naranja, de preferencia blanco o plateado). No se aceptarán balones oscuros, azul o negro.

Artículo 10:

UNIFORME. Todo equipo debe presentarse al terreno de juego perfectamente uniformado, con camiseta, pantaloneta y medias de mismo color y estilo, cada jugador debe tener en la espalda de su camiseta su número respectivo perfectamente visible y con serigrafía original, EN UN COLOR QUE CONTRASTE CON EL COLOR DE LA CAMISOLA (no se aceptan números hechos a última hora, ni con maskintape), el tamaño del número no deberá ser menor de 20 centímetros, con zapatos tenis sin ningún tipo de tarugos, también deberán identificar al capitán del equipo con su respectivo gafete, indicando además quien fungirá como sub-capitán. El árbitro es el responsable de velar porque esto se cumpla a cabalidad.

Artículo 11:

TIEMPO DE JUEGO. Cada juego comprende dos tiempos iguales de 22 minutos cada uno, con 5 minutos de intermedio y únicamente cuenta el tiempo cronometrado por el árbitro.

Artículo 12:

TIEMPO DE ESPERA. Se exige un máximo de puntualidad en el inicio de cada partido y se dará un plazo no mayor de 15 minutos a partir de la hora programada para el juego, a fin de que los equipos puedan completarse y presentarse al terreno (NO ESTA PERMITIDO QUE UN EQUIPO QUE YA TENGA LOS CINCO JUGADORES, QUIERA GOZAR DE LOS 15 MINUTOS DE ESPERA, POR ESTAR ESPERANDO A SUS JUGADORES MAS HABILIDOSOS, EL PARTIDO DEBERÁ DE INICIAR DE MANERA REGLAMENTARIA) todo encuentro se puede iniciar con un mínimo de 3 jugadores ; después o transcurridos los 15 minutos de espera, queda a discreción del otro equipo si espera más tiempo (5 minutos máximo), luego de los cuales el árbitro pitará en señal de finalizado el encuentro y el equipo que no se haya presentado con el mínimo de jugadores perderá por incomparecencia TRES goles por cero. Si el árbitro observa que los equipos están con la cantidad mínima de jugadores y no se presentan al terreno de juego, deberá de llamarlos a participar e indicarles que pondrá en marcha su cronómetro en señal que el tiempo empieza a correr, ya que es responsabilidad de los equipos presentarse a la hora programada.

Artículo 13:

TIEMPOS EXTRAS. Cuando por razones de reglamento sea necesario jugar tiempos extras, estos serán de cinco minutos cada uno sin intermedio, además si es necesario ejecutar tandas de penales para definir a un ganador se hará de la siguiente manera; El árbitro elegirá la meta en la que se lanzará la tanda de penales. El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane

el sorteo podrá decidir quien lanza el primer tiro. Cada equipo lanzará TRES tiros alternadamente y si antes de que cada uno de ellos haya lanzado sus TRES tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aún completando sus TRES tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada. Si ambos equipos han lanzado sus TRES tiros sin que ninguno tenga ventaja, estos deberán continuar hasta que uno de ellos haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros. Todos los jugadores y sustitutos están autorizados a lanzar los tiros de penal. Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán de lanzar un tiro antes de que uno de ellos pueda lanzar un segundo tiro. Si al finalizar un partido un equipo tiene más jugadores entre titulares y sustitutos, deberá de reducir su número hasta equipararse al equipo contrario y comunicar al árbitro el número de cada jugador excluido.

Artículo 14:

Para definir un ganador FUTECA establece lo siguiente:

JUEGOS NORMALES: Directamente tanda de penales

CUARTOS DE FINAL: Directamente tanda de penales

SEMIFINALES Y FINALES: Tiempos extras de 5 minutos cada uno.

Si al finalizar los tiempos extras el marcador persiste empatado, se lanzará tanda de penales de acuerdo a lo estipulado en el Artículo No. 13 del presente.

Artículo 15:

USO DE GABACHAS. El árbitro determinará mediante un sorteo, el equipo que deberá utilizar pecheras o gabachas, cuando exista similitud de uniformes. EL ARBITRO ES EL UNICO QUE PUEDE DETERMINAR SI SE HACE NECESARIO USAR LAS GABACHAS O PECHERAS.

Artículo 16:

ARBITROS DESIGNADOS. Los árbitros serán designados por la Junta Disciplinaria y no hay posibilidad alguna de cambiarlos de los encuentros ya programados por lo cual, el equipo que no se presente al terreno de juego a la hora y día designados perderá por incomparecencia con un marcador de TRES por cero.

Artículo 17:

SOLICITUD DE HORARIO. Cuando un equipo por razones de fuerza mayor, estudio, trabajo u otra causa, se vea imposibilitado de presentarse para jugar sus encuentros en las horas programadas, debe presentar una carta a la junta disciplinaria con ocho (8) días de anticipación a la programación de la próxima jornada, solicitando le sea asignado un horario acorde a sus posibilidades, haciéndoles saber de antemano que únicamente el 50 % de sus encuentros serán

programados conforme a lo solicitado, y cuando el rival se encuentre en las mismas condiciones. Quedará a criterio de la administración el día y la hora de juego sin cambio alguno.

Artículo 18:

SOLICITUD DE SUSPENSIÓN DE ENCUENTRO. Todo equipo tiene derecho a solicitar la suspensión de UN ENCUENTRO durante todo el campeonato, y se podrá realizar solamente durante la fase de clasificación y únicamente hasta la QUINTA (5ª.) jornada. De lo contrario perderá ese derecho, ya que en partidos de 6ª. Y 7ª, jornadas, de cuartos de final, semifinal y final, NO SE SUSPENDERÁ NINGUN TIPO DE ENCUENTRO. Toda suspensión deberá estar avalada por el Representante del equipo contra el que le hubiera tocado jugar. En caso de extrema urgencia comprobada, una suspensión se puede solicitar en la Administración, quien podrá hacer los contactos necesarios para la aceptación del contrincante debiendo cancelar el valor del arbitraje asignado por la administración. Queda entendido que toda reprogramación por solicitud de suspensión de un juego, únicamente se hará para ser llevada a cabo a criterio y necesidades de la Administración, la que podrá utilizar cualesquiera de los días de la semana, incluyendo SABADOS Y DOMINGOS. Toda suspensión conlleva un pago de CIENTO CINCUENTA QUETZALES (Q.150.00) para su reprogramación, cantidad que deberá de ser cancelada inmediatamente y antes de la suspensión de que se trate.

Artículo 19:

RESPONSABILIDAD DEL EQUIPO. En los banquillos únicamente pueden permanecer durante un partido, jugadores de reserva y ENTRENADOR O ASISTENTE TECNICO, lo que queda bajo la estricta responsabilidad del capitán; cualquier falta al orden, cometida por su público será imputable al equipo y/o jugadores, ya que los capitanes son los responsables de velar por el buen comportamiento de sus jugadores y porras. LOS ÁRBITROS PODRÁN DETENER EL JUEGO Y PEDIRLE AL CAPITAN QUE CONTROLE EL COMPORTAMIENTO DE SU PUBLICO, SI PERSISTEN PODRÁ NUEVAMENTE VOLVER A INDICARLE AL CAPITAN, UNA TERCERA VEZ SERÁ MOTIVO PARA SUSPENDER EL ENCUENTRO Y ESE EQUIPO SI VA PERDIENDO EL MARCADOR QUEDARÁ COMO HASTA ESE MOMENTO, PERO SI VA GANANDO O EMPATANDO, PERDERÁ EL PARTIDO POR UN MARCADOR DE 3 X 0. QUEDA A DISCRECIÓN DE FUTECA UNA MULTA ECONOMICA PARA ESE EQUIPO POR EL MAL COMPORTAMIENTO DE SU PUBLICO.

Artículo 20:

CONDICIONES PARA LA SUSPENSIÓN DE UN ENCUENTRO. Cuando ocurran fenómenos naturales tales como lluvia torrencial, caída de granizo, falta de luz a causa de corte de energía eléctrica, condiciones climatológicas como tormenta eléctrica, neblina o sismos u otras causas de fuerza mayor como mal comportamiento del público y que altere la naturaleza o la técnica fundamental del juego, quedará a criterio del cuerpo arbitral si se continúa jugando. Si un

encuentro es suspendido definitivamente cuando ya HAYAN TRANSCURRIDO COMO MINIMO TREINTA Y TRES MINUTOS (33) QUE ES EL 75% DE JUEGO, el mismo se dará por jugado completamente, prevaleciendo el resultado que fuere al momento de dicha suspensión. En todo caso, la Junta Disciplinaria resolverá lo conveniente. Cuando se trate de encuentros de carácter JUVENIL, los señores PADRES DE FAMILIA de los jugadores actuantes podrán ponerse de acuerdo con el Cuerpo Arbitral a fin de poder suspender el encuentro por considerarlo falto de garantías si estuviera ocurriendo algo de lo descrito anteriormente. En todo caso, la Junta Disciplinaria resolverá en definitiva lo conveniente, pero si van transcurridos TREINTA Y TRES MINUTOS (33) de juego, prevalecerá el marcador que vaya en ese momento.

Artículo 21:

SANCION A JUGADORES. Toda conducta irregular de los jugadores dentro y fuera del terreno de juego será sancionada por el cuerpo arbitral y queda a su discreción la continuidad del encuentro.

Artículo 22:

EDAD MINIMA PARA CATEGORÍA LIBRE. Con el propósito de cuidar la integridad física de los jugadores de menor edad que participan en los campeonatos de categoría libre se establece que la edad mínima para participar en dicha categoría es de quince (15) años PARA PODERLO INSCRIBIR DEBERÁ DE LLEVAR UNA CARTA FIRMADA POR LOS PADRES DE FAMILIA.

Artículo 23:

EXPULSIÓN DE UN EQUIPO. La expulsión o descalificación de un equipo por la acumulación de tres incomparecencias, retiro voluntario o por cualquier otra situación motivará a la anulación de todas las cifras , goles , puntos ganados o perdidos con el equipo retirado, así mismo si en las primeras fechas un equipo no continúa en el campeonato , dará motivo a la re-programación de los encuentros con un equipo nuevo y si no lo hay , todos los equipos obtendrán los tres puntos reglamentarios o bien la administración informará del formato de juego, para la continuidad del campeonato.

Artículo 24:

JUEGOS GANADOS POR INCOMPARECENCIA DE RIVAL. Los juegos ganados por incomparecencia tendrán un marcador de TRES goles por cero, los cuales se le acreditarán a tres de los jugadores que el capitán del equipo ganador designe.

CAPITULO V - SANCIONES DISCIPLINARIAS Y ECONÓMICAS.

Artículo 25:

JUNTA DISCIPLINARIA. La institución cuenta con una junta disciplinaria, la que determinará lo que esta previsto en el reglamento disciplinario. Esta comisión aplicará las sanciones correspondientes a los jugadores, equipos, técnicos, público, y/o cualquier otra persona; basándose en los reportes del árbitro, reportes administrativos, reportes de los visores y directivos de la institución.

Artículo 26:

SUSPENSIÓN POR TARJETA AMARILLA. Todo jugador que acumule tres (3) tarjetas amarillas en el mismo campeonato, será suspendido (1) un partido y para su habilitación deberá cancelar en la administración el valor de la multa establecida; si cumplida esta sanción el jugador acumula nuevamente tres tarjetas amarillas será sancionado de la misma manera: Además la acumulación de las seis tarjetas amarillas dará motivo a la expulsión del jugador por el resto del campeonato.

Artículo 27:

SUSPENSIÓN POR TARJETA ROJA. Toda tarjeta roja mostrada por el árbitro a un jugador, automáticamente acarrea suspensión para el juego siguiente, no importando en que fase se encuentre el campeonato, además para su habilitación deberá cancelar el valor de la multa impuesta por la administración, si es necesario la junta disciplinaria juzgará la gravedad de la falta y será quien imponga la sanción al mismo, dependiendo de la falta cometida; (Ejemplo: Una fecha, tres fechas, seis fechas, expulsión del campeonato o bien expulsión de Futeca), las multas generadas deben de ser canceladas por el jugador infractor , y en caso de no hacerlas efectivas se le cargarán a la cuenta del equipo en donde esté participando.

Artículo 27" A":

Todo equipo que sufra la expulsión de un jugador durante el encuentro, deberá de permanecer CON UN JUGADOR MENOS DURANTE "CINCO" (5) MINUTOS obligadamente. Un equipo podrá completar el número de jugadores, si antes de cumplirse el tiempo mencionado, recibe UN GOL EN CONTRA. Si existieran dos expulsiones simultáneas (uno por cada equipo), se deberá de cumplir con los cinco minutos aunque haya un gol en cualesquiera de las porterías.

ARTICULO 28

EXPULSIÓN DEL CAMPEONATO POR DOS TARJETAS ROJAS. El acumulamiento de dos (2) tarjetas rojas dentro de un mismo campeonato deja al jugador automáticamente fuera del

mismo y tendrá participación hasta el siguiente campeonato, cancelando la multa por cada una de las fechas que no tuvo participación, caso contrario se le cargará al equipo donde se encontraba participando.

Artículo 29:

FALTAS FUERA DEL TERRENO DE JUEGO. Toda falta cometida por un jugador fuera del terreno de juego y que sea reportada por el cuerpo arbitral, tendrá una multa correspondiente a la gravedad de la misma, además como mínimo un partido de suspensión PARA LOS JUGADORES INFRACTORES, la junta disciplinaria juzgará lo acontecido.

Artículo 30:

EXPULSIÓN POR AGRESIÓN FÍSICA. Todo jugador , equipo , técnico o representante de equipo que AGREDA a un árbitro y/o representante de la institución será expulsado definitivamente de Futeca y no tendrá participación en ninguno de los campeonatos que se organizan en cualquier sucursal, además reservándose la institución el derecho de admisión a las instalaciones; si la junta disciplinaria le otorga habilitación a cualquiera de estas personas , estas deberán cancelar la multa impuesta por los daños ocasionados. Además, deberán de firmar una carta de compromiso de buen comportamiento.

Artículo 31:

MULTA POR NO PRESENTAR FICHA DE JUEGO. Al equipo que no presente su ficha de juego a más tardar a la segunda fecha del campeonato se le sancionará con una multa y si no la presenta para la tercera fecha de juego, no podrá participar en el mismo tomándose como pérdida por incomparecencia.

Artículo 32:

VALOR DE MULTA POR INCOMPARECENCIA. A todo equipo que pierda por incomparecencia se le impondrá una multa de Doscientos Cincuenta Quetzales (Q.250.00) , dejando en libertad a la Futeca de que se trate la modificación de las mismas, debiendo hacerla efectiva antes del siguiente juego programado, de lo contrario perderá por incomparecencia.

Artículo 33:

AUTORIZACIÓN A JUGAR SIN UNIFORME. Se autoriza jugar sin uniforme completo únicamente en las primeras dos fechas del campeonato a los equipos nuevos, no así a los equipos que ya hayan participado en el campeonato anterior al que se esté llevando a cabo.

Artículo 34:

INCLUSIÓN DE JUGADORES NO INSCRITOS. Todo equipo que incluya en su nómina o bien en

un encuentro a jugadores que no estén inscritos en la ficha de juego se hará acreedor a una multa, además de perder los puntos en juego y los culpables serán suspendidos por tiempo indefinido de su participación en cualesquiera de las instalaciones de Futeca. Los cambios o modificaciones a la ficha de juego se realizan únicamente en la oficina administrativa con un mínimo de 24 horas antes de cada juego, no se permite realizar cambios durante un encuentro mucho menos en el terreno de juego, de lo contrario serán sancionados tanto equipo como jugadores, en el entendido que los jugadores no pueden tener participación en dos equipos del mismo campeonato no importando que las categorías sean distintas, esto para poder darle validez a la competición.

Artículo 35:

INCLUSIÓN DE JUGADOR SUSPENDIDO O EXPULSADO. Todo jugador que estando suspendido o expulsado, participe en un juego quedará expulsado definitivamente de Futeca y al equipo contendiente se le concedan los puntos en disputa, además se les impondrá una multa económica por esta infracción tanto al jugador como a los equipos.

Artículo 36:

Toda suspensión y multas a jugadores y/o equipos que no se cumplan en el transcurso del campeonato que se esté realizando, serán trasladadas al siguiente sin excepción alguna.

Artículo 37:

TORNEO VETERANOS. Se establece una edad mínima de TREINTA Y CINCO (35) AÑOS CUMPLIDOS, pudiéndose autorizar únicamente a DOS (2) jugadores menores de esa edad pero que deben de tener una edad no inferior a TREINTA (30) años cumplidos.

Artículo 38:

Todo equipo DE VETERANOS tiene obligación de presentar al momento de su inscripción, fotocopia del pasaporte, DPI o de la licencia de conducir, de todos los jugadores que pretende inscribir. La oficina administrativa no procederá a inscribir a jugadores que no presenten esta documentación y por consiguiente no PODRA PARTICIPAR EN NINGUN ENCUENTRO DEL CAMPEONATO.

Artículo 39:

El equipo que no cumpla con el artículo anterior, automáticamente perderá los puntos que lleve acumulados en el campeonato.

Artículo 40:

CAMPEONATO JUVENIL.

Las categorías para el Campeonato Juvenil están establecidas por FUTECA, siendo las siguientes:

Artículo 41:

Todo equipo tiene la obligación de presentar a las Oficinas Administrativas la documentación respectiva (partida de nacimiento en ORIGINAL, o fotocopia del pasaporte) para determinar que la edad del jugador está dentro del rango de la categoría en donde se pretende inscribir.

Artículo 42:

Todo equipo que incluya dentro de su nómina a algún jugador que no esté dentro de la edad requerida para la categoría en donde participa, se hará acreedor a la pérdida de todos los puntos que haya ganado en el desarrollo del campeonato y serán otorgados a todos los equipos que participan en el campeonato.

Artículo 43:

Todo jugador que participe en una categoría que no le corresponda, será expulsado automáticamente de Futeca y no podrá ser inscrito en ninguna otra .

Artículo 44:

TODA MULTA QUE NO SEA PAGADA POR ALGUN JUGADOR SE LE CARGARA AL EQUIPO AL QUE PERTENECE YA QUE EL MISMO ES EL RESPONSABLE DE LA CONDUCTA DE SUS JUGADORES.

Artículo 45:

FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORATIVA:

Las mismas se encuentran tipificadas en el REGLAMENTO DISCIPLINARIO perteneciente a FUTECA-PRODESA.

Artículo 46:

Tiempo muerto

Los equipos tiene derecho a solicitar un tiempo muerto en cada uno de los periodos y se concederá únicamente si el balón esta fuera de juego y el equipo está en posesión del mismo , durante el tiempo muerto los jugadores permanecerán dentro del terreno de juego. Si en el

primer período un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde, seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo muerto en el segundo periodo.

Artículo 47:

TARJETAS AZUL Y NEGRA.

Debido a los reclamos verbales a los árbitros por jugadores durante la celebración de los encuentros, se acuerda implementar las tarjetas AZUL Y NEGRA, . La tarjeta azul mostrada a todo jugador que reclame las decisiones arbitrales, será tomada como una advertencia y si esto volviera a suceder, se mostrará una tarjeta negra y el jugador quedará excluido del encuentro que se esté jugando en ese momento, sin suspensión posterior por esa causa, imponiéndole además una multa económica los cuales deberá cancelar antes de la siguiente fecha de juego de su equipo. La única persona autorizada para solicitar alguna explicación al árbitro es el Capitán.

Artículo 48:

ELIMINACION DEL EMPATE. Con la intención de evitar alguna diferencia muy grande en puntajes y darle un poco más de emoción a los campeonatos, se decide eliminar el empate en cualquier juego. El puntaje será el siguiente: 3 puntos si gana en el período normal del juego; dos (2) puntos si gana en la tanda de penales y un (1) punto si pierde en esa etapa. Al equipo que pierda su encuentro en el período normal de juego no se le asignará ningún punto.

Artículo 49:

VISORES. Todas las Futecas cuentan con cámaras y en ocasiones un Visor debidamente acreditado, quien será el encargado de informar a la Junta Disciplinaria de lo sucedido durante los partidos, para así poder comprobar lo escrito por los árbitros en las respectivas Actas de Juego. La TAREA DEL VISOR ES SIMPLEMENTE LA DE OBSERVAR E INFORMAR, NO TENIENDO DECISIÓN ALGUNA EN EL JUEGO.

Artículo 50:

SANCIONES DISCIPLINARIAS Y ECONÓMICAS. Futeca cuenta con una Junta Disciplinaria, la que es la encargada de determinar lo previsto en el presente reglamento. Esta JUNTA DISCIPLINARIA aplicará las sanciones a jugadores, equipos, técnicos, público y cualquier otra persona, según lo reportado en las Actas de Juego del Árbitro, del reporte del Visor y de los Directivos de la Institución, basándose para ello en el REGLAMENTO DISCIPLINARIO existente.

Artículo 51:

LA MAXIMA AUTORIDAD DE FUTECA LO CONSTITUYE LA JUNTA DIRECTIVA SEGUIDA EN EL ORDEN JERARQUICO POR LA COMISION DISCIPLINARIA, ADEMAS DE LA GERENCIA ADMINISTRATIVA.

Artículo 52:

LA REMUNERACION DE LOS ARBITROS SE HARA DE COMUN ACUERDO ENTRE ESTOS Y LA JUNTA DIRECTIVA DE FUTECA.

Artículo 53:

TODA MEDIDA O CIRCUNSTANCIA NO PREVISTA EN EL PRESENTE REGLAMENTO SE REGULARÁ POR MEDIO DE CIRCULARES EMITIDAS POR LA JUNTA DIRECTIVA O POR LA COMISION DISCIPLINARIA Y LAS CUALES TENDRAN LA MISMA OBSERVANCIA OBLIGATORIA.

Artículo 54:

CUALQUIER RECLAMO, PROTESTA O SOLICITUD ADMINISTRATIVA SE HARA POR ESCRITO ANTE LA JUNTA DIRECTIVA; PERO SI SE TRATA DE ASUNTOS DISCIPLINARIOS O RELATIVOS A SANCIONES SE HARA POR ESCRITO ANTE LA COMISION DISCIPLINARIA. EN AMBOS CASOS LA CARTA DEBE DE PRESENTARSE DURANTE LAS SIGUIENTES 24 HORAS DESPUES DE HABERSE REALIZADO EL PARTIDO, DE LO CONTRARIO, NO PROCEDERÁ.

Artículo 55:

TODA DEROGATORIA, MODIFICACION O AMPLIACION AL PRESENTE REGLAMENTO SE HARA SABER A LOS INTERESADOS POR MEDIO DE CIRCULARES EMITIDAS POR LA JUNTA DIRECTIVA Y LAS CUALES SERAN DE LA MISMA OBSERVANCIA GENERAL Y OBLIGATORIA PROMULGADO POR LA JUNTA DIRECTIVA, EN LA CIUDAD DE GUATEMALA EL TREINTA DE ABRIL DE 2023 (30-04-2023)

.El presente Reglamento Interno de Futeca, ha sido modificado de acuerdo a las necesidades actuales, el día 30 de ABRIL del año 2023.-

NOTIFIQUESE Y CUMPLASE.-

ANEXO I

PRIMERO: Se establece una etapa de clasificación en la que jugarán todos contra todos y al final de la misma, los OCHO que hayan ocupado los primeros lugares jugarán así: Primero contra octavo; segundo contra séptimo; tercero contra sexto y cuarto contra quinto, llamándose a esta etapa CUARTOS DE FINAL, pasando a la siguiente fase los CUATRO EQUIPOS QUE HAYAN SALIDO GANADORES.

SEGUNDO: Se establece jugar una SEMI-FINAL entre los equipos que hayan salido ganadores en los Cuartos de Final así: El que haya ocupado la mejor posición en la tabla general contra el que haya ocupado el lugar mas bajo en la misma; y el que haya ocupado el lugar inmediatamente abajo del mejor, contra el que haya ocupado la posición siguiente.

TERCERO: Quedará definido un PRIMER LUGAR que será para aquel equipo que resulte ganador en el enfrentamiento directo entre los dos que hayan salido vencedores en la etapa de SEMI-FINALES haciéndose acreedor a recibir el TROFEO DE PRIMER LUGAR Y TENIENDO DERECHO AUTOMÁTICO A ASCENDER A LA CATEGORÍA INMEDIATA SUPERIOR.

CUARTO: Quedará definido un SEGUNDO LUGAR que será aquel equipo que haya resultado perdedor en el enfrentamiento directo entre los dos que hayan salido vencedores en la etapa de SEMI-FINALES, haciéndose acreedor a recibir el TROFEO DE SEGUNDO LUGAR Y TENIENDO DERECHO AUTOMÁTICO A ASCENDER A LA CATEGORIA INMEDIATA SUPERIOR.

QUINTO: Quedará definido un TERCER LUGAR que será para aquel equipo que haya salido perdedor en la etapa de SEMI-FINALES y que haya ocupado LA MEJOR POSICION en la ETAPA DE CLASIFICACIÓN. Queda entendido que no solventará ningún encuentro posterior a esta etapa.

SEXTO: Se otorgará un Trofeo al jugador que haya anotado más goles únicamente en la etapa de clasificación. Si DOS jugadores ocuparan esta misma posición, se definirá con el que anote más goles en la etapa de Cuartos de Final y será al que se le entregará dicho Trofeo. (SI AUN ASI PERSISTE EL EMPATE, SE OTORGARÁ A AMBOS JUGADORES UN TROFEO)

SEPTIMO: Se otorgará un trofeo al Guardameta que haya recibido menos goles únicamente en la etapa de clasificación. Si DOS jugadores ocuparan esta misma posición, se definirá con el que reciba menos goles en la etapa de Cuartos de Final y será al que se le entregará dicho trofeo. (SI AUN ASI PERSISTE EL EMPATE, SE OTORGARÁ A AMBOS JUGADORES UN TROFEO)

OCTAVO: Queda establecido que LOS DOS EQUIPOS que al final de la etapa de clasificación ocupen los dos últimos lugares, automáticamente DESCENDERÁN a la categoría inmediata inferior.

COMUNIQUESE Y CUMPLASE.

ANEXO II

CAMPEONATO JUVENIL. -

Un jugador que esté correcta y reglamentariamente inscrito en el rango de edad correspondiente a determinada categoría específica de acuerdo al Reglamento, (Ej, 12-13), podrá si así lo desea, participar también en una CATEGORIA INMEDIATA SUPERIOR, (Ej. 14-15), pudiendo jugar en el mismo campeonato en ambas categorías al mismo tiempo. Se deja bajo la ESTRICTA RESPONSABILIDAD DE LOS PADRES DE FAMILIA la autorización para esta alternativa (carta de autorización Futeca).

Se deja establecido que ningún jugador Juvenil podrá participar a la inversa, es decir, que si tiene según el Reglamento que estar en 12-13, en ningún momento lo podrá hacer en la inmediata inferior (10-11).

ANEXO No. 3 (TRES).-

La Junta Directiva, para esclarecer cualquier duda o para una mejor claridad en todas las etapas de Clasificación de las diferentes categorías de todos los Campeonatos, establece lo siguiente: Se amplía lo indicado en el Punto OCTAVO (8º) del Anexo No.1 (Uno) quedando textualmente como sigue:

OCTAVO: Queda establecido que LOS DOS EQUIPOS que al final de la etapa de clasificación ocupen los dos últimos lugares, automáticamente DESCENDERAN a la categoría inmediata inferior. Si DOS EQUIPOS quedaren igualados en puntos al final de la mencionada etapa, deberá de procederse de la forma siguiente:

Inmediatamente se procederá a consultar el resultado del duelo directo en la jornada de clasificación respectiva, teniendo el derecho de permanecer en la Categoría el equipo que haya salido vencedor en el referido juego, debiendo el equipo perdedor descender a la categoría inferior jugada en el campeonato de que se trate.

Si por alguna razón especial fuere imposible determinar lo mencionado en el párrafo anterior, deberá de procederse a tomar en cuenta la diferencia de goles anotados menos los recibidos y el que obtuviere un porcentaje mejor será el que tenga el derecho a la permanencia. Si



persistiera el empate en este porcentaje, se tomará en cuenta LA CANTIDAD DE GOLES A FAVOR, y si esta fuera igual, se tomará en cuenta LA CANTIDAD DE GOLES RECIBIDOS. Si a pesar de todo lo descrito anteriormente persiste igualdad en esta fórmula de clasificación, se trasladará el caso al COMITÉ DISCIPLINARIO para que sea él el que tome decisión al respecto.

Si dentro de los OCHO equipos que hayan ganado el derecho de disputar CUARTOS DE FINAL existiere una situación similar a la descrita, DEBERÁ DE PROCEDERSE DE LA MISMA FORMA detallada anteriormente en este anexo.

ANEXO No.4 (CUATRO).-

PRODESA-FUTECA, con el objetivo de dejar suficientemente clara la forma en que los equipos deben de cancelar las deudas que contraigan, motivadas por el pago del o los campeonatos en los que se encuentren participando, determina que: "Cuando un equipo se retire después de haber iniciado un campeonato, sea cual fuere la causa de este retiro, deberá de dejar completamente saldada la cuenta de su participación, en el entendido de que si no lo hace, el total de la deuda será dividido dentro del NUMERO DE PARTICIPANTES QUE APAREZCAN INSCRITOS EN LA RESPECTIVA FICHA DE JUEGO del equipo de que se trate, para que individualmente procedan a dejar cancelada la suma pendiente. PRODESA-FUTECA se reserva el derecho de colocar a cada uno de ellos dentro del sistema operativo para que aparezca como moroso y no podrá inscribirse en ninguna Sucursal hasta no haber pagado la cantidad que le corresponde en el lugar en donde se encontraba participando, quienes en el mismo momento procederán a darle de ALTA y dejando así solventada su situación económica ante la Empresa.-

Este Anexo toma valides inmediata y es publicado en la Página Web respectiva.-

ANEXO No. 5 (CINCO).

Futeca con el objeto de brindar bienestar y seguridad a todos sus socios y padres de familia, prohíbe dentro de sus instalaciones de canchas, el ingreso de toda clase de cámaras de videos, filmaciones y cámaras de fotografías o cualquier otro medio audiovisual; siendo exclusivamente permitidos y autorizados los que se reproduzcan directamente por la empresa Futeca.