

# REGLAMENTO GENERAL DE FUTECA



## Artículo 1

### **REGLAMENTO GENERAL DE FUTECA PARA LA REALIZACIÓN DE LOS TORNEOS DE FUTBOL 5, 7 Y**

**11**

El presente reglamento interno 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. La GERENCIA de FUTECA se reserva 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 el respeto de una manera vulgar, intente o agreda físicamente a cualquier jugador, árbitros, público en general, al personal Administrativo o GERENTES 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, cualquier persona que se le sorprenda se le retirara inmediatamente y si es jugador quedará expulsado y no podrá volver a jugar en los campeonatos organizados por 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.



### **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 35% 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:

- Para futbol 5 el mínimo de jugadores es de cinco (5) y el máximo es de trece (13)
- Para futbol 7 el mínimo de jugadores es de siete (7) y el máximo es de quince (15)
- Para futbol 11 el mínimo de jugadores es de once (11) y el máximo es de dieciocho (18)
- Cada equipo debe llenar una ficha de inscripción con el nombre de los jugadores y el respectivo número que utilizará durante el campeonato, el cual deberá llevar una correlatividad del 1 al 13 para futbol 5, de 1 al 15 para futbol 7, de 1 al 18 para futbol 11 y cancelar el valor de la ficha de juego, el cual será asignado en la oficina respectiva.
- 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.
- 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.
- Después de la segunda jornada y durante el período de clasificación hasta (la SEPTIMA (7ª.) jornada inclusive (no incluye 8ª, y 9ª. Jornadas, cuartos de final, semifinal y final), según la modalidad de juego que se esté 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.
- Para todo cambio la oficina estipulará el valor respectivo.
- 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.

#### Artículo 6

Después de la segunda fecha del campeonato las casillas vacías de la ficha de inscripción, serán selladas por la oficina de FUTECA y solamente podrán ser utilizadas como cambio de jugadores y de acuerdo a los incisos del artículo anterior.



## **CAPITULO IV - REGLAMENTO DE COMPETENCIA**

### 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 y el encuentro lo perderá 3 a 0 y los tres goles serán asignados al jugador o jugadores que el capitán indique.

### 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 para posteriormente colocarle las fotografías respectivas siempre y cuando no pase de la segunda fecha de juego, además el listado que realicen los equipos cuando aún no cuenten con la ficha de juego, prevalecerá para todo el campeonato y si los equipos desean modificarlo se realizará según los artículos anteriores.

### 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 para futbol 5 y 7, para futbol 11 el balón será número 5, estos deberán ser de rebote normal, 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.

### Artículo 10

UNIFORME. Todo equipo debe presentarse al terreno de juego perfectamente uniformado, con camisola, pantaloneta y medias de mismo color y estilo, cada jugador debe tener en la espalda de su camisola 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 calzado será tenis lisos o multitacos para futbol 5 y 7 y para futbol 11 podrá utilizar zapatos con tarugos ( no se permiten de aluminio o intercambiables) 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.

Para futbol 5 se jugará dos tiempos iguales de 22 minutos cada uno, con 5 minutos de descanso.

Para futbol 7 se jugará dos tiempos iguales de 25 minutos cada uno con 5 minutos de descanso.

Para futbol 11 se jugará dos tiempos iguales de 30 minutos cada uno con 5 minutos de descanso.

#### 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 ( descontables), a fin de que los equipos puedan completarse y presentarse al terreno; todo encuentro se puede iniciar con un mínimo de 3 jugadores para futbol 5, un mínimo de 5 para futbol 7 y un mínimo de 7 para futbol 11, 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 tiros desde el punto de penal para definir a un ganador se hará de la siguiente manera; El árbitro elegirá la meta en la que se lanzarán los tiros desde el punto de penal. El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo podrá decidir quién lanza el primer tiro. Cada equipo lanzará tres tiros (para futbol 5) y para futbol 7 y 11 se lanzarán 5 tiros alternadamente y si antes de que cada uno de ellos haya lanzado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aun completando sus tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada. Si ambos equipos han lanzado sus 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 equiparse 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 tiros de penal.
- CUARTOS DE FINAL: Directamente tiros de penal.
- SEMIFINALES Y FINALES: Tiempos extras de 5 minutos cada uno. Si al finalizar los tiempos extras el marcador persiste empatado, se lanzarán tiros desde el punto penal de acuerdo a lo estipulado en el artículo No. 13 del presente reglamento.

#### Artículo 15:

USO DE GABACHAS. El árbitro determinará mediante un sorteo , el equipo que deberá utilizar gabachas, cuando exista similitud de uniformes.

ARTICULO 16: ARBITROS DESIGNADOS. Los árbitros serán designados por el Departamento de Arbitraje 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 48 horas 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 por escrito y con 48 horas de anticipación, la suspensión de un encuentro durante todo el campeonato, y se podrá realizar únicamente durante la fase de clasificación y únicamente hasta la SEPTIMA (7ª.) jornada. De lo contrario perderá ese derecho, ya que en partidos 8ª. Y 9ª, jornadas, de cuartos de final, semifinal y final, no se suspenderá ningún tipo de encuentro.



Artículo 19:

RESPONSABILIDAD DEL EQUIPO. En los banquillos únicamente pueden permanecer durante un partido, jugadores sustitutos y cuerpo técnico de un equipo (1 oficial, quien será encargado de dar instrucciones técnicas). El comportamiento del público será responsabilidad del representante y el capitán del equipo.

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 10 MINUTOS DEL SEGUNDO TIEMPO, 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.

Artículo 21:

SANCION A JUGADORES. Toda conducta irregular de los jugadores dentro y fuera del terreno de juego será sancionada por el cuerpo arbitral disciplinariamente según las reglas de juego 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, con la autorización de los padres de familia, mediante una carta.

Artículo 23:

EXPULSIÓN DE UN EQUIPO. La expulsión o descalificación de un equipo por la acumulación de tres incomparecencias de forma esporádica o DOS incomparecencias seguidas, 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 al jugador o 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 está 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 arbitrales, 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 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 qué 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, dos fechas, tres fechas, etc 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 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 como un incidente, tendrá una multa correspondiente a la gravedad de la misma, la junta disciplinaria juzgará lo acontecido.

Artículo 30:

EXPULSIÓN POR AGRESIÓN FÍSICA. Todo jugador , equipo , técnico o representante de equipo que intente agredir o consume el hecho 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 Cien Quetzales (Q.100.00) , 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.

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 cualquiera 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 valides a la competición. Si por alguna razón la oficina administrativa procede a la inscripción de un jugador el mismo día del juego, este no podrá participar, pudiendo hacerlo hasta la próxima fecha en que le toque jugar a su equipo.

#### 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 concederán los puntos en disputa y si esto sucede en partidos de cuartos, semifinales y finales los equipos infractores perderán automáticamente el derecho de participación.

#### 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 (32) años cumplidos.

##### TORNEO MASTER

Se establece una edad mínima de CUARENTA (40) AÑOS CUMPLIDOS.

#### Artículo 38:

Todo equipo de veteranos o master tiene obligación de presentar al momento de su inscripción, fotocopia del pasaporte, del 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.

CADA ADMINISTRACION DE LAS SEDES DE FUTECA, ESTABLECERA LAS EDADES MINIMAS Y MAXIMAS DE CADA CATEGORIA DEL CAMPEONATO JUVENIL.

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.

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, (VER ANEXO DOS)

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.

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 equipo está en posesión del balón, 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 de SESENTA QUETZALES (Q.60.00) 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 los tiros desde el punto de penal y un (1) punto si pierde en esa etapa.

Artículo 49:

VISORES.

A consideración de FUTECA nombrará 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 DECISION ALGUNA EN EL JUEGO.

Artículo 50:

SANCIONES DISCIPLINARIAS Y ECONOMICAS.

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.



## **CAPITULO VI - DISPOSICIONES FINALES**

### Artículo 51:

LA MAXIMA AUTORIDAD DE FUTECA LO CONSTITUYE LA JUNTA DIRECTIVA SEGUIDA EN EL ORDEN JERARGICO 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 REGULARA 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 ADMINITRATIVA 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, 24 HORAS DESPUES DE LA NOTIFICACION

### 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 UNO DE OCTUBRE DEL DOS MIL DIECISIEN NOTIFIQUESE Y CUMPLASE.

El presente Reglamento Interno de FUTECA, ha sido modificado de acuerdo a las necesidades actuales, el día 01 de octubre del año 2016.

NOTIFIQUESE Y CUMPLASE.-



## **ANEXO No.1 (UNO).-**

La Junta Directiva comunica a todos los participantes en los diferentes campeonatos, que a partir del MES DE OCTUBRE DEL AÑO 2016, en todo campeonato que dé inicio desde esa fecha, se determina la siguiente forma de competencia:

**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 más 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 ganador de los dos equipos perdedores de las semi finales, haciéndose acreedor a recibir TROFEO

**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.

**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.

**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. Guatemala, Octubre del año 2016



## **ANEXO No.2 (DOS).-**

### **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 ESTRUCTURA RESPONSABILIDAD DE LOS PADRES DE FAMILIA la autorización para esta alternativa.

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.



## REGLAMENTO DISCIPLINARIO

### FUTECA

#### ARTICULO No.1.-

El Órgano Disciplinario de FUTECA es el encargado de aplicar las sanciones a que se hagan acreedores los jugadores, basado en las Actas Arbitrales que sean reportadas, o en las ampliaciones correspondientes.

#### ARTICULO No.2.-:

2.1. Las resoluciones que dicte el Órgano Disciplinario son siempre válidas. Las sanciones que debe de aplicar el Órgano Disciplinario son:

1. Amonestación.
2. Suspensión
3. Expulsión
4. Multas
5. Deducción o pérdida de puntos.
6. Anulación del resultado de un partido.
7. Pérdida del partido por retirada o renuncia.

Para los efectos de este Reglamento, se entenderá por:

1. AMONESTACION: La amonestación (Tarjeta Amarilla), supone el ejercicio de la autoridad arbitral en el transcurso de un partido, para sancionar a un jugador por comportamiento antideportivo de menor gravedad (Regla No.12 de las Reglas de Juego). Dos amonestaciones en un mismo partido determinan la Expulsión y la suspensión automática para el siguiente partido
2. SUSPENSION: La suspensión por partido supone la prohibición de participar en los partidos que afecte la sanción. Tratándose de suspensión por partidos, solo se computarán como cumplidos los efectivamente cumplidos. Si se interrumpe, anula o se declara la derrota de un equipo por retirada, renuncia, incomparecencia, insolvencia, la suspensión no se dará por cumplida salvo que los hechos no sean imputables al equipo al que pertenece. Si la suspensión conlleva una multa económica la suspensión se prolongará hasta que esta multa sea cancelada en su totalidad.





3. **EXPULSION:** Es una decisión tomada por el árbitro en el transcurso de un partido, que implica que la persona de que se trate deberá de abandonar el terreno de juego, incluido el banco de sustitutos. Tratándose de jugadores, la expulsión se expresará a través de la exhibición de “una tarjeta roja” y se le conocerá como “directa” si se sanciona una falta grave de acuerdo a la Regla No.12 de las Reglas de Juego. Un Director Técnico o Entrenador podrá ser expulsado de la banca del equipo y ya no podrá impartir instrucciones aún desde otro lugar.
4. **MULTAS:** Toda multa será impuesta en QUETZALES.
5. **DEDUCCION O PÉRDIDA DE PUNTOS:** Puede deducirse a un equipo puntos de los obtenidos en el campeonato actual de que se trate.
6. **ANULACION DEL RESULTADO DE UN PARTIDO:** Se anula el resultado de un partido, cuando el obtenido en el terreno de juego no se tiene en cuenta.
7. **PERDIDA DEL PARTIDO POR RETIRADA, RENUNCIA O INSOLVENCIA:**

Cuando un equipo pierde un encuentro debida a alguna de las causas mencionadas anteriormente, se entenderá que el resultado es de TRES POR CERO a favor del oponente. También deberá tomarse en cuenta la INCOMPARECENCIA. Si este último en el tiempo jugado, hubiere logrado una mayor diferencia de goles, esta se mantendrá.

#### ARTICULO No.3.-

El Órgano Disciplinario al dictar sus resoluciones deberá basarse en:

3.1 El Acta Arbitral tomando como principio la inviolabilidad de la misma. En cuanto se trate de infracciones a las Reglas de Juego o incidentes ocurridos antes, durante o después de un encuentro.

3.2 Informe pormenorizado entregado por el Visor.

#### ARTICULO No.4.-

**OBLIGATORIEDAD:** Todos los jugadores inscritos en un campeonato están obligados a la observancia y aplicación de todo lo dispuesto en el presente Reglamento.



ARTICULO No.5.-

La interpretación del presente Reglamento se hará, en su orden, atendiendo a:

5.1 El espíritu que motiva su emisión.

5.2 Lo que estuviere más conforme a la equidad y principios generales del deporte, especialmente De las reglas de juego de futbol.

5.3 Las disposiciones contenidas en otras leyes o reglamentos deportivos para casos análogos.

ARTICULO No.6.-

OBSERVANCIA: Ningún jugador de FUTECA podrá alegar ignorancia o desconocimiento de la presente Reglamentación.

ARTICULO No.7.-

Para los efectos de este reglamento, es reincidente el jugador que ya ha sido sancionado en un partido anterior, aunque no sea del mismo torneo, por la misma falta, y aunque pasara a otro equipo.

ARTICULO No.8.-

Las penas y sanciones que haya impuesto el Órgano Disciplinario, en fallo definitivo, solamente se solventarán con su cumplimiento.

ARTICULO No.9.-

Cuando un jugador incurriere en varias faltas a las que les corresponde distintas sanciones o multas, se resolverán en un solo fallo aplicándose las penas o multas que correspondan a cada una de las faltas cometidas.

ARTICULO No.10.

RESPONSABILIDAD DEL PAGO Y SANCIONES ECONOMICAS.

Los equipos son solidariamente responsables en el pago de las sanciones económicas que le sean impuestas a sus jugadores y Directores Técnicos o Representantes y deberán hacerlas efectivas, para obtener así la solvencia respectiva para su siguiente encuentro.



ARTICULO No.11.

Se encuentran bajo la jurisdicción del Órgano Disciplinario, todos los participantes en los diferentes campeonatos.

ARTICULO No.12.

Las medidas disciplinarias que el árbitro imponga en el desarrollo de un encuentro, amonestación o expulsión, están sujetas a criterio del árbitro, quien las aplicará de acuerdo a lo que establecen las Reglas de Juego.

ARTICULO No.13.

Toda notificación de las sanciones impuestas se hará del conocimiento del equipo interesado, a través de la SOLVENCIA que se le extiende el día del siguiente encuentro, pudiendo dar información verbal con antelación, a requerimiento de los interesados.

ARTICULO No.14.

Toda sanción deberá cumplirse en el partido siguiente y después de haber sido notificados los interesados.

En caso de la finalización de un torneo, las sanciones seguirán vigentes para el siguiente, no importando a que equipo pase el que se ha hecho acreedor a la misma. En caso de multas económicas, será el equipo último al que perteneció el jugador, el responsable se solventarlas para poder recibir la solvencia de juego

ARTICULO No.15.

**JUGADORES SUSPENDIDOS POR TARJETA ROJA O ACUMULACION DE TARJETAS.**

15.1 Un jugador que ha sido expulsado por una o varias faltas, NO DEBERA de alinear automáticamente en el siguiente encuentro.

15.2 Un jugador que ha sido amonestado con Tarjeta Amarilla y que sufra la acumulación de TRES TARJETAS AMARILLAS, no deberá de alinear automáticamente en el siguiente encuentro

ARTICULO No.16.

Las sanciones económicas (multas) impuestas a un jugador, deberán de hacerse efectivas en la Oficina Administrativa antes del inicio del siguiente encuentro y de acuerdo a lo que se indique en la Solvencia de Juego.



#### ARTICULO No.17.

##### INASISTENCIA A LA CELEBRACION DE UN ENCUENTRO DE CAMPEONATO.

Se considera como este hecho, la no presentación de un equipo al terreno de juego que esté señalado, el día y hora fijados en el calendario, o la presentación del equipo con menos de:

Para futbol 5 tres jugadores (3), para futbol 7 cinco jugadores (5), para futbol 11 siete jugadores (7)

SANCION: Multa de CIEN QUETZALES EXACTOS (Q.100.00) para la categoría Libre , CIEN QUETZALES (Q.100.00) para la Categoría Juvenil, CIEN QUETZALES (Q.100.00) para Ejecutivos o Veteranos además, el juego se perderá con marcador de TRES GOLES POR CERO.

REINCIDENCIA: Cuando un equipo acumule TRES (3) incomparecencias en un mismo torneo, será retirado del mismo y no podrá volver a participar hasta no hacer efectiva la multa correspondiente.

#### ARTICULO No.18.

##### INCOMPARECENCIA DE AMBOS EQUIPOS.

Si la incomparecencia fuera de los dos equipos, el encuentro se dará por jugado sin adjudicar puntos a ninguno. LOS DOS DEBERAN SER MULTADOS POR INCOMPARECENCIA.

#### ARTICULO No.19.

FALTAS AL ORDEN DEL PARTIDO. Se consideran como tales las siguientes:

19.1 Incluir en la alineación a un jugador suspendido o inhabilitado, o que no esté reglamentariamente inscrito en el equipo.

19.2. Incluir en el juego a un jugador que tenga un número mayor de TRECE, para futbol cinco (5) un número mayor de Quince, para futbol 7 y un número mayor de dieciocho para futbol 11.

19.3 Incluir a un jugador que se encuentre simultáneamente inscrito en dos equipos de un mismo torneo, no importando la categoría de ello.

SANCION: En lo referente a los numerales 19.1 y 19.3, el equipo perderá los puntos con marcador de TRES (3) POR CERO y el jugador será retirado del campeonato en el que estuviere participando.

En lo que concierne al numeral 19.2 el equipo perderá el encuentro con un marcador de TRES (3) POR CERO.



En consecuencia:

- Si el infractor ganó, entonces pierde.
- Si el infractor perdió por una diferencia mayor de tres goles, prevalece el resultado del encuentro.
- Si el infractor perdió por menos de tres goles, se aplica la regla general
- Si un jugador participa en el partido con un número que no está registrado en la ficha de juego, se le sancionara con dos partidos de suspensión, el resultado del partido quedará como haya terminado y tendrá una multa de Q 200.00

#### ARTICULO No.20.

AGRAVIO A LOS ARBITROS:

Se imputará cuando los árbitros de un encuentro sean víctimas de intento de agresión.

SANCION: TRES partidos de suspensión y una multa de CIEN QUETZALES EXACTOS (.Q.100.00)

REINCIDIR: Expulsión inmediata de todo campeonato.

#### ARTICULO No.21.

AGRESION A LOS ARBITROS O AUTORIDADES DE FUTECA.

Se entiende cuando sean agredidos de hecho o victimas de cualquier violencia, dentro del partido o dentro de las instalaciones de FUTECA, así como en el exterior en un radio no menor de 200 metros.

SANCION: Retiro inmediato de todo campeonato, con aviso a los otros Centros Deportivos de FUTECA para su no aceptación, el Comité de Disciplina decidirá si la sanción es de por vida de acuerdo a la gravedad de la agresión.

#### ARTICULO No.22.

ACUMULACION DE TARJETAS.

Se hará acreedor el jugador que acumule TRES TARJETAS amarillas, a Un encuentro de suspensión y a una multa de CUARENTA Y CINCO QUETZALES (.45.00).

#### ARTICULO No.23.

FALTAS AL ORDEN: Se consideran como tales las siguientes:

23.1 Retardar la reanudación del juego que signifique pérdida de tiempo, entorpeciendo el cobro de faltas, proceder con evidente lentitud al cobro de una falta, y no querer o resistirse a abandonar el terreno de juego para ser atendido.



23.2 Burlarse de sus propios compañeros, adversarios, autoridades de Futeca y público asistente; juego brusco; juego peligroso o la acción de sujetar a un contrario por su vestimenta o de cualquier parte del cuerpo; llevarse o jugar el balón con la mano; detener intencionalmente la trayectoria del balón con la mano cortando un avance prometedor; celebrar la anotación de un gol despojándose de la camiseta.

23.3 Desaprobar con palabras o acciones las decisiones de los árbitros (critica sus decisiones, reclamar).

23.4 Acusar extrema lentitud en abandonar el terreno de juego luego de ser expulsado o al efectuarse su cambio.

23.5 Ingresar fuera del área determinada en una sustitución; salir o reingresar al terreno de juego sin autorización arbitral; ingresar antes de que el jugador sustituido abandone el terreno.

23.6 No respetar la distancia reglamentaria en los tiros libres, saques de esquina o saques de banda.

23.7 Abandonar el terreno de juego sin autorización arbitral.

23.8 El jugador que incite a sus compañeros al abandono o resistencia a seguir jugando el encuentro.

SANCION: Amonestación y multa de TREINTA QUETZALES (Q.30.00).

Para el Inciso 23.3 una multa de VEINTICINCO QUETZALES (Q.25.00)

REINCIDIR: Si en el mismo partido fuere expulsado por cualesquiera de las faltas mencionadas, tendrá Un partido de suspensión y una multa de CINCUENTA QUETZALES (Q.50.00)

#### ARTICULO No.24.

FALTAS A LA MORAL. Un jugador incurre en ella en los casos siguientes:

24.1 Emplear lenguaje injurioso o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena contra sus compañeros, adversarios, árbitros, autoridades de FUTECA o público presente.

24.2 Realizar gestos obscenos a sus compañeros, adversarios, árbitros, autoridades de FUTECA o público presente.

24.3 Escupir a un adversario o cualquier otra persona.

24.4 Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol del equipo adversario.



24.5 Malograr la oportunidad manifiesta de un gol del adversario que se dirige a la meta, mediante una falta sancionable con tiro penal.

SANCION: UN (1) partido de suspensión y una multa de CINCUENTA QUETZALES (Q.50.00).

#### ARTICULO No.25.

CONDUCTA ANTIDEPORTIVA. Se incurre en ella en los siguientes casos:

- Infringir con persistencia las reglas de juego.
- No acatar diligentemente las decisiones arbitrales.
- Aplicar zancadilla al adversario para despojarlo del balón,
- Cuando proceda a pechar, derribar, empujar o dar un empujón por detrás a un jugador rival, provocando su caída.

25.5 Halar o sujetar al adversario de cualquier parte del cuerpo o del uniforme.

25.6 Entrar con el pié muy alto sobre el adversario, provocando juego peligroso.

- Faltar al respeto, efectuar tiro libre sin autorización, intento de riña, obstrucción, obstaculización, simular una falta, dar un puntapié al rival en disputa del balón, derribar a un adversario no estando el balón en juego.

25.8 Fingir una lesión.

SANCION: Amonestación y multa de TRIENTA QUETZALES (Q.30.00)

#### ARTICULO No.26.

Se consideran estas faltas y ameritan su expulsión del partido (TARJETA ROJA) las que a continuación se detallan:

JUEGO BRUSCO GRAVE, es cuando un jugador al disputar el balón con un adversario, emplea una brusquedad exagerada que pone en peligro la integridad física del contrario.

CONDUCTA VIOLENTA es la agresión que comete un jugador contra el adversario no estando el balón en juego o a distancia de ser jugado.

Se imputará a un jugador en los casos siguientes:

26.1 Cuando no estando en disputa el balón, se agrede a un adversario utilizando manos, pies, rodillas, cabeza, codos o cualquier objeto.

26.2 Propinar un codazo o un puñetazo en cualquier parte del cuerpo de un adversario, estando el balón en juego



26.3 Arrojar el balón con las manos o pies al cuerpo del adversario, de los árbitros, autoridades de FUTECA, compañeros o público, no estando el balón en juego, haciendo o no contacto.

26.4. Responder a la agresión consumada por un jugador adversario.

26.5 Cuando propine cabezazos o empuje con violencia en la disputa del balón o detenga al adversario en actitud agresiva.

26.6 Actuar contra un adversario de manera tal que ponga en peligro su física.

26.7 Cuando sea culpable de juego brusco grave

26.8 Cuando dentro del campo se cometa agresión con algún objeto contundente causando lesiones a adversarios, árbitros, autoridades de FUTECA o público.

SANCION: Tres (3) partidos de suspensión y una multa de CIEN QUETZALES (Q.100.00).

#### ARTICULO No.27.

IRRESPECTO AL ÁRBITRO: Se incurrirá en esa falta cuando:

27.1 Se dirija a cualquiera de los miembros del cuerpo arbitral, empleando un lenguaje ofensivo, grosero u obsceno, antes, durante o después del juego.

27.2 Protestando haciendo gestos exagerados ante los fallos arbitrales.

27.3 Preste resistencia al cumplimiento de las decisiones arbitrales o se plante ante él en una actitud insolente o de reto, manotee, arrebate o tire al suelo alguna de las tarjetas del árbitro o su silbato.

27.4 Incite a sus compañeros a desobedecer las decisiones de los árbitros.

27.5 Hacer burla de las decisiones de los árbitros.

SANCION: Para los numerales 27.1 y 27.3, dos (2) partidos de suspensión y una multa de CINCUENTA QUETZALES (Q.50.00).

Para los numerales 27.2, 27.4 y 27.5, UNA TARJETA AZUL y una multa de VEINTICINCO QUETZALES (Q.25.00) Si reincide, se le mostrará la TARJETA

NEGRA y una multa de SESENTA QUETZALES (.Q.60.00).





ARTICULO No.28.

AGRESION AL ÁRBITRO.

Está constituida por la acción de un jugador tendiente a causar daño físico a cualquiera de los árbitros, sea mediante puntapiés, bofetadas, golpe, peche o empuje, escupa, en funciones o no de sus labores, antes o después del encuentro.

SANCION: Retiro inmediato de toda actividad en FUTECA y aviso general a todos los Centros FUTECA para su no aceptación.

ARTICULO No.29.

RESPONSABLE DE RIÑA GENERALIZADA.

Será el o los jugadores que mediante su actitud o conducta violenta propicien hechos que deriven en una riña generalizada entre los equipos contendientes, ya sea dentro o fuera del campo, antes o después del encuentro.

SANCION: Retiro inmediato de todos los campeonatos en donde el jugador participe Y PERDIDA DE LOS TRES PUNTOS EN DISPUTA.

ARTICULO No.30.

PROVOCACION AL PÚBLICO.

El que en el transcurso de un encuentro provoque al público, será expulsado con tarjeta roja, con un partido de suspensión y una multa de CINCUENTA QUETALES (Q.50.00)

ARTICULO No.31.

Cuando un equipo renuncie a participar en un encuentro oficial o continuar jugando en el que esté, será sancionado con una multa de CIENTO VEINTICINCO QUETALES Y LA PERDIDA DE LOS TRES PUNTOS.

(Q.125.00) los que deberá hacer efectivos antes de su siguiente encuentro.

ARTICULO No.32.

El cumplimiento a las sanciones económicas impuestas a jugadores y equipos, solo serán comprobables a través de la FACTURA RESPECTIVA.



ARTICULO No.33.

INCUMPLIMIENTO AL PAGO DE CAMPEONATO.

Todo equipo que al finalizar la QUINTA (5ª.) jornada del campeonato en referencia aún no haya cumplido con cumplir a cabalidad con el valor del mismo. no podrá seguir participando y no se le extenderá la respectiva SOLVENCIA DE JUEGO.

ARTICULO No.34.

DISPOSICIONES FINALES.-

Deberá de tomarse en cuenta que, cuando algún Director Técnico o PROFESOR DE LA ACADEMIA QUE ACTÚE COMO TAL, si es amonestado o expulsado TENDRA LAS MISMAS SANCIONES Y MULTAS que en el presente Reglamento se Aplica a Jugadores, con las mismas consecuencias de pago y si dirige más equipos NO PODRÁ HACERLO HASTA CUMPLIR SU SANCIÓN DISCIPLINARIA.

Los árbitros que omitan información, aumenten los hechos, omitan los mismos o falseen datos en el Informe Arbitral, serán sancionados de acuerdo a lo dispuesto por el Supervisor-Inspector y Asesor Arbitral (VISOR).

EL PRESENTE REGLAMENTO COBRA VIGENCIA DESDE EL MISMO MOMENTO EN QUE SEA APROBADO Y PUBLICADO EN LA PAGINA WEB RESPECTIVA, DEBIENDO HACERSE EFECTIVO EN TODOS LOS CENTROS "FUTECA".

GERENCIA GENERAL

