



REGLAMENTO OFICIAL COPA FANATICADAS / JERARKIA by Futbolete

El presente reglamento consta de cuatro partes; para su debida consulta se debe entender los reglamentos de la siguiente forma:

Contenido

REGLAMENTO DE JUEGO.....	2
CAPITULO I.....	16
GENERALIDADES	16
CAPITULO II.....	16
JUGADORES Y MIEMBROS DEL CUERPO TÉCNICO.....	16
CAPITULO III	19
APLAZAMIENTO DE LOS PARTIDOS Y HORARIOS ESPECIALES	19
CAPITULO IV	19
DISPOSICIONES ADICIONALES	19



REGLAMENTO DE JUEGO

Condiciones propias del juego de fútbol 5 para la **COPA FANATICADAS / JERARKIA by Futbolete** en campo sintético. Adaptadas del Reglamento Oficial de Fútbol 5 y promulgadas universalmente por la Confederación Panamericana de Minifútbol.

Artículo 1: OBSERVACIONES INICIALES

Por medio del presente reglamento, **DIGITAL SPORTS S.A.S.**, pretenden fomentar un ambiente propicio a través del cual el jugador pueda desarrollar con normalidad la actividad deportiva dentro de la **COPA FANATICADAS / JERARKIA by Futbolete**. Se considera fundamental la conducta de los equipos, tanto dentro, como fuera del campo de juego, basado principalmente en el respeto a los compañeros, los rivales y el personal de la organización, fundamentado en el más puro espíritu deportivo.

1.1 Vigencia.

El presente reglamento rige para todos los partidos disputados en el marco de la **COPA FANATICADAS / JERARKIA by Futbolete**.

1.2 Concordancia.

El presente reglamento guarda concordancia con el reglamento oficial de fútbol 5, promulgado por la Confederación Panamericana de Minifútbol, normatividad internacional vigente que regula el presente deporte en Latinoamérica, y pertenece a la Asociación Mundial de Minifútbol.



Artículo 2: SEDES DE LA COPA

La Copa se desarrollará en distintos escenarios seleccionados por el comité organizador en las ciudades de:

1. Bogotá
2. Barranquilla
3. Bucaramanga
4. Cali
5. Medellín
6. Pereira

Por medio del portal www.futbolete.com, se informará con antelación el nombre de las canchas participantes, y su respectiva dirección

Artículo 3: EL JUEGO

3.1 Número de Equipos

La **COPA DE FÚTBOL 5 JERARKIA by Futbolete** se jugará en dos fases:

- **FASE I - Eliminatoria local:** La primera fase se jugará con los equipos de cada una de las ciudades: 32 equipos masculinos, distribuidos en 8 grupos, cada uno compuesto por 4 equipos. Aquí se enfrentarán en un todos contra todos, al finalizar se revisarán los 3 partidos de cada equipo y se clasificarán los mejores 2 de cada grupo.

A partir de esta fase, los ganadores se enfrentarán en eliminación directa, hasta llegar a la final local, en la cual se elegirá al representante de cada ciudad, que irá a disputar la **FASE II**

- **FASE II - Final Nacional:** La segunda fase se disputará con los ganadores de cada ciudad.

3.2. Sistema de Juego

3.2.1. FASE I - Eliminatoria local

En cada escenario seleccionado por el comité organizador de las ciudades en el **artículo 2**, se formarán 8 grupos de 4 equipos cada uno, en el que los equipos se enfrentarán en un todos contra todos por grupos, clasificarán a la siguiente ronda, los 2 equipos con el mejor puntaje.



Las siguientes fases, comprendidas como octavos de final, cuartos de final y semifinal, se jugarán en llaves de eliminación directa hasta llegar a la final local en cada ciudad, en la cual se enfrentarán para seleccionar al campeón y representante de la ciudad para la siguiente ronda, la final nacional

Esta información se encuentra de forma clara, en el momento en que **DIGITAL SPORTS S.A.S.**, tenga definido y aprobado el fixture oficial y el modelo de juego se anexará al presente reglamento para que quede un documento oficial.

3.2.2. FASE II - Final Nacional.

Se jugará una final nacional con los 6 equipos clasificados de la primera ronda. Se formarán dos triangulares para jugar todos contra todos, el equipo que más acumule puntos en cada grupo clasificará para jugar el partido final.

3.3. Los Jugadores

Cada partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de cinco (5) jugadores en cancha cada uno, uno de los cuales jugará como portero. Se requieren tres (3) jugadores mínimo por equipo para poder iniciar un partido. En caso de expulsión de varios jugadores, se finalizará el partido si en la superficie de juego quedan menos de tres (3) jugadores en uno o ambos equipos (incluido el guardameta).

3.3.1. Las sustituciones

Se realizarán cambios ilimitados y rotativos en balón fuera de juego, con el control y la autorización de los jueces, las personas que salgan del encuentro por tarjeta roja, no podrán ingresar nuevamente. Lo anterior, teniendo en cuenta que cada equipo podrá inscribir como máximo seis (6) jugadores, y las sustituciones se deben realizar con los jugadores inscritos.

3.3.2. Uniformidad de los jugadores.

El uniforme básico y **obligatorio** de los jugadores consistirá en:

- Camiseta, pantaloneta, zapatillas de lona o cuero suave con suela lisa y revestimiento de goma o caucho (torretin).
- Equipamiento: las canilleras o espinilleras las cuales deberán estar cubiertas completamente por las medias y ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar) y deberán proporcionar un grado razonable de protección.



La organización de la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolete**, no proveerá ningún uniforme o parte de él, es responsabilidad de cada equipo presentarse con su respectivo uniforme

3.3.3. El uniforme de los porteros

Los porteros utilizarán uniforme de color diferente al de los restantes jugadores; se les permitirá el uso de pantalones largos sin "cremalleras", este no será suministrado por la organización de la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolete**.

3.3.4. Seguridad

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos, o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas o manillas), o para los espectadores.

Todos los artículos de joyería son potencialmente peligrosos. No se permite a los jugadores utilizar esparadrapo para cubrir la joyería. Los anillos, los pendientes, el cuero o las gomas no son necesarios para jugar y lo único que pueden causar, es una lesión. Tapar la joyería no es una protección adecuada.

Para evitar problemas de último momento, los equipos, por medio de su delegado, deberán informar anticipadamente a sus jugadores de la prohibición.

3.3.5. Infracciones a las presentes reglas

Los árbitros ordenarán al jugador infractor abandonar la superficie de juego para que ponga en orden su equipamiento o lo complete con la pieza faltante; podrá volver a la superficie de juego sólo después de haberse presentado ante el árbitro, quien tendrá que cerciorarse de que el uniforme y equipamiento del jugador está en orden.

3.4 Tiempos de Juego

3.4.1 Duración de los partidos

Para la **Fase I Eliminatoria local**, los partidos tendrán una duración de cuarenta (40) minutos cronometrados de tiempo corrido, dividido en dos (2) periodos iguales de veinte (20) minutos con un descanso de diez (10) minutos entre ambos.

En la **Fase II Final Nacional**, dado que el día 5 de mayo, cada equipo debe jugar dos partidos correspondientes al triangular clasificatorio, los partidos tendrán una duración de treinta (30) minutos cronometrados de tiempo corrido, dividido en dos (2) periodos iguales de quince (15) minutos con un descanso de



cinco (5) minutos entre ambos; mientras que para el día de la final, llevada a cabo el domingo 6 de mayo, los partidos volverán a su duración tradicional de dos tiempos de 20 minutos y 10 de descanso.

La duración de cualquiera de ambos periodos será prorrogada a consideración únicamente del juez principal para cobrar una 6ta falta o un penal, será para permitir la ejecución de ella, sin posibilidad de remate posterior al ser efectuado el tiro por el ejecutor.

3.4.2 Inicio del Partido

Para considerar presente a un equipo, deberán **ESTAR CAMBIADOS DENTRO DEL TERRENO DE JUEGO CUATRO (4) JUGADORES**, los cuales pasado el tiempo de tolerancia deberán comenzar a jugar el partido.

LA TOLERANCIA ES DE DIEZ (10) MINUTOS DE ACUERDO AL RELOJ DEL JUEZ. Pasado dicho plazo el equipo que está en cancha podrá reclamar los puntos, al cual se le dará ganado el partido.

El partido se iniciará a través de un saque inicial, previo sorteo hecho por el árbitro. El saque de salida se usará también para:

- Reiniciar el partido después de haberse marcado un gol
- Al comienzo del segundo tiempo del partido

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida. Para el saque inicial siempre se debe realizar doble jugada y hacia adelante en caso de persistir esta jugada será advertido y luego amonestado hasta llegar a la expulsión.

3.4.3. El Balón.

Será con las medidas reglamentarias de 62 a 64 con un peso de 9 libras, que los organizadores de la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolete** imponga al juego.

El balón a tierra es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, siempre que el balón esté en juego y no haya sobrepasado ni las líneas de banda ni las de meta. El procedimiento será el siguiente: El árbitro dejará caer el balón en el lugar neutral en la mitad del campo de juego, sin que pueda ser tocado por ningún jugador antes de que caiga al suelo.



3.5 Balón en juego y fuera de juego

El balón estará fuera de juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego ha sido interrumpido por los árbitros protecciones de goleros obligatorias o sangrado de algún jugador inmediato.
- Si golpea el techo, o en su defecto, las mallas externas. En este caso se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el punto de la línea de banda más próximo al lugar.

3.6 El Gol

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de gol entre los postes y por debajo del travesaño, por aire o por tierra sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, y siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

Artículo 4: EL ÁRBITRO

4.1 El árbitro

Cada partido será controlado por un árbitro. Las funciones del árbitro comienzan en el momento de su entrada a la cancha de donde se deducen sus facultades y autoridad correspondiente para advertir a cualquier jugador o técnico que adopten conductas inconvenientes, incluso la exclusión antes del encuentro según la naturaleza de la infracción cometida.

Las facultades y deberes de los árbitros son aplicar las reglas y decidir sobre cualquier situación originada durante el juego en sus aspectos técnicos y disciplinarios, las cuales son finales e inapelables en cuanto se relacionen con el partido y el resultado del mismo.

Todos los partidos serán dirigidos por árbitros designados por la comisión arbitral o colegio requerido, los cuales tendrán la facultad de aplicar las normas del presente reglamento y adiciones a ella.

Durante las primeras fechas de la Copa se disputarán los partidos con un solo árbitro y anotador (asistente) en fechas posteriores se adicionará un juez de campo. El grupo arbitral pertenecerá a asociaciones acreditadas a nivel nacional.



4.2. El Veedor

La función del veedor será la de verificar la identidad de cada participante antes de iniciados los partidos, entregar y recoger las planillas del partido a los árbitros, hacerlas firmar por cada capitán y entregar copia a cada equipo. Al finalizar cada encuentro, el veedor informará al equipo clasificado; fecha y hora del siguiente partido. También cumplirá una función logística y de coordinación, así como de veeduría para garantizar el buen desempeño de los partidos.

Artículo 5: INFRACCIONES.

5.1 Faltas personales:

1. Dar o intentar dar un puntapié al adversario.
2. Hacer zancadillas al adversario, derribar o intentar hacerlo voluntariamente.
3. Saltar o abalanzarse sobre el adversario.
4. Cargar al adversario por detrás, salvo que éste obstruya o dificulte la jugada.
5. Cargar al adversario de manera violenta o peligrosa, agredir, intentar agredir, salivar o intentar salivar.
6. Sujetar o empujar al adversario impidiendo su accionar con cualquier parte del cuerpo.
7. Empujar al adversario con las manos o brazos.
8. Disputar el balón frontal o lateralmente a un adversario llegándole con la plantilla de uno o ambos pies en forma de plancha para impedir su acción.
9. Tocar, desviar, sostener o impulsar el balón con la mano o el brazo INTENCIONALMENTE, excluyendo al portero dentro de su área de meta.
10. Cargar o impedir el libre desplazamiento del portero dentro de su área de meta.
11. Intervención del portero más allá del medio campo caracterizándose su participación por el momento y punto exacto en que toca el balón. Participando en cualquier acción o posible intervención que impida el avance de una jugada adversaria (hacer zona en campo adversario)
12. Interponerse bruscamente entre el balón y un jugador adversario, para impedir su normal desplazamiento y obstaculizar intencionalmente la acción del adversario para evitar sus evoluciones.
13. Cuando el balón esté en juego, independientemente de su ubicación, si se comete una infracción en cualquier lugar de la superficie de juego, se deberá cobrar y en caso de encuadrarse dentro de conducta violenta, será castigada con la tarjeta que corresponda.
14. Se considerará agresión cuando un jugador o integrante del banco de suplentes arroje un objeto impactando o no al adversario o al balón (ver circunstancias de juego).



5.2 Tiro Penal

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las infracciones mencionadas anteriormente dentro de su área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que este último esté en juego.

5.3 Faltas Técnicas

Se sancionarán con un lanzamiento lateral desde el sitio más cercano al lugar donde ocurrió la infracción, en los siguientes casos:

1. El portero que demora más de cinco segundos la reposición del balón al juego, una vez que el mismo estuviera controlado y en condiciones de ser jugado.
2. El jugador que pisara o inmovilizara el balón contra el piso con cualquier parte del cuerpo durante más de cinco segundos, impidiendo que sea jugado libremente, salvo el portero estando caído en su propia área para defender su portería.
3. Obstruir o impedir una jugada, disputando, sujetando o atenazando el balón con los pies, piernas o el cuerpo, contra el piso, no permitiendo disputar libremente al adversario, con excepción al portero en su propia área.
4. El jugador que haya realizado un tiro libre, penal, tiro castigo, de inicio y reinicio o lanzamiento lateral, de esquina y del portero y el balón haya sido devuelto por uno de los postes o travesaño o accidentalmente por uno de los árbitros, no podrá tocarlo por segunda vez antes que otro jugador lo haga.
5. El jugador que demora más de cinco segundos en poner el balón en juego después de la orden del árbitro en: lanzamiento lateral, lanzamiento de esquina, saque de meta y lanzamiento del portero.
6. Si un jugador demora más de cinco segundos en realizar un lanzamiento de esquina, reanuda el portero adversario con un saque de meta.
7. Tocar el balón estando en juego, cualquier jugador que no esté debidamente equipado o uniformado, por ejemplo, sin calzado, casaca afuera del pantalón, medias bajas etc.
8. Utilizar palabras o expresiones, movimientos de brazos, para tratar de distraer al adversario, fingiendo ser compañero de equipo para obtener ventaja.
9. El portero que recogiera el balón con las manos dentro de su área, en reanudación mediante tiro libre o continuación de juego, un pase hecho por un compañero de equipo (excepto en lateral o de esquina)
10. El portero que jugara el balón con los pies fuera del área, no podrá hacer ingresar a la misma para recogerlo con la mano.
11. Si el portero suelta de las manos o sitúa el balón en piso, inmóvil o rodando, intencionalmente, el mismo se hallará en juego para ser disputado o impulsado por cualquier jugador, no pudiendo el portero volver a jugar con los pies.



12. El portero que efectúe un lanzamiento más allá de la línea central, sin haber tocado su medio campo o a cualquier jugador situado en el mismo.
13. Una vez que el balón fuera lanzado por el portero dentro de su medio campo, el equipo dispondrá de quince segundos para traspasar la línea central si el balón antes no fuera tocado por un jugador adversario. (Regla 6 – Punto 12)
14. En los quince segundos de posesión del balón del equipo, deben incluirse los cinco segundos del portero en continuación de juego.

5.4 Sanciones disciplinarias

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores titulares y sustitutos. Los árbitros tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que se incorporan a la superficie de juego hasta que la abandonan, antes, durante y después.

5.4.1 Infracciones sancionables con tarjeta amarilla

Falta sancionable con una amonestación. Un jugador será amonestado obligatoriamente y se exhibirá Tarjeta Amarilla si se comete algunas de las siguientes faltas y cumplirá con los 2 minutos de suspensión:

1. Infringir persistentemente estas Reglas.
2. Demuestre con palabras o gestos de disconformidad las decisiones arbitrales.
3. Ser culpable de conducta antideportiva.
4. Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso del árbitro cuando no sea por una acción de juego.
5. Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
6. No respetar la distancia reglamentaria de los tres metros, lanzamiento lateral, lanzamiento de esquina, tiro libre o balón al piso.
7. Entrar o volver a entrar a la superficie de juego sin el permiso del árbitro o contravenir el procedimiento de sustitución.
8. Por mano intencional.
9. Intervención del portero más allá de su medio campo.
10. El jugador que se quitara la casaca dentro de la superficie de juego y/o en el banco de suplentes.
11. Festejo desmedido y ofensivo después de obtener un gol.

5.4.2 Infracciones sancionables con tarjeta roja

Un jugador será expulsado si comete una de las siguientes infracciones y cumplirá con los 2 minutos de suspensión:



1. Acumular la 5ta falta personal individual del jugador.
2. Ser culpable de juego brusco grave.
3. Ser culpable de conducta antideportiva.
4. Ser culpable de conducta violenta.
5. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
6. Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es Válido para el guardameta dentro de su propia área penal).
7. Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
8. Malograr la **OPORTUNIDAD MANIFIESTA** de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del Jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o tiro penal.
9. Reincidencia de las conductas de tarjeta amarilla.

Un jugador expulsado no podrá volver a jugar ni sentarse en el banco de sustitutos, debiendo abandonar los alrededores de la superficie de juego.

La tarjeta roja tendrá sanción de acuerdo al informe arbitral, este será quien defina las fechas de sanción, según la gravedad del hecho.

5.4.3 Valor de las tarjetas

Dado que la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolite**, tiene el fin de incentivar el juego limpio y no comercial, las tarjetas amarillas y rojas no tienen ningún costo económico.

Las sanciones equivalentes por concepto de amonestaciones serán castigadas de la siguiente forma:

1. **Tarjeta amarilla:** Por una acumulación de dos (2) tarjetas amarillas en el transcurso de la Copa, se castigará con una fecha de suspensión al jugador.
2. **Tarjeta roja:** El jugador no podrá jugar la fecha siguiente o las que se determinen de acuerdo al informe arbitral.

5.5 El Tiro Libre

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a tres (3) metros del balón hasta que el balón esté en juego. El balón estará en juego después de que sea tocado o jugado. Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal, todos los adversarios deberán situarse fuera de esta área. El balón estará en juego cuando haya salido de esta área.

5.6 El Tiro Penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las infracciones sancionables con un tiro libre directo dentro de su propia



área penal mientras el balón está en juego. Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal. Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo.

5.6.1 Posición del balón y de los jugadores

El balón se colocará en el punto penal. El ejecutor del tiro penal deberá ser debidamente identificado. El guardameta defensor deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, hasta que el balón esté en juego. Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados en la superficie de juego, fuera del área penal, detrás o a los lados del punto penal.

5.6.2 Procedimiento

El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante, no volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador y el balón estará en juego en el momento en que sea golpeado y se ponga en movimiento.

Si un jugador del equipo defensor infringe estas reglas, si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro penal, si se marca un gol, no se repetirá el tiro penal.

Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe estas reglas, si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro penal, si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un saque lateral a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción

Si el ejecutor del tiro penal infringe estas reglas después de que el balón esté en juego, se concederá un saque lateral a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción.

5.7 Simulaciones

Todo jugador que intente engañar a los árbitros simulando lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción será culpable de simulación y se le amonestará por conducta antideportiva. Si el juego fuese detenido por esta infracción, el juego se reanudará con un saque lateral para el equipo rival.



Artículo 6: LOS SAQUES

6.1 El Saque de Banda

El saque de banda es una forma de reanudar el juego. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda. Se concederá un saque de banda a los adversarios del jugador que tocó por último el balón cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, o cuando toque el techo de la cancha, si esta lo tiene.

El balón se lanzará con la mano desde el punto por donde el balón franqueó la línea de banda.

Los jugadores defensores se colocarán a una distancia mínima del lugar donde se efectúa el saque de banda. El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los cinco (5) segundos posteriores a recibir el balón

Un jugador del equipo contrario efectuará el saque de banda si:

- El saque de banda se efectúa incorrectamente.
- El saque de banda se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego.
- El saque de banda no se efectúa en los cinco (5) segundos después de que el balón esté en manos del jugador que debe realizar el saque.

6.2 El Saque de Meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego. **NO SE PODRÁ ANOTAR UN GOL DIRECTAMENTE DE UN SAQUE DE META.** Se concederá un saque de meta si el balón ha atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador del equipo atacante en último lugar, y no se ha marcado un gol.

6.2.1 Procedimiento

El balón será lanzado con las manos desde cualquier punto del área penal por el arquero. Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego. El arquero no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que el balón sea tocado por un adversario o le sea devuelto por cualquier jugador de su equipo una vez haya cruzado la línea de



medio campo. El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente más allá del área penal.

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal, se repetirá el saque de meta. Si, una vez que el balón está en juego, el arquero toca por segunda vez el balón antes de que éste haya sido tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo, se concederá un saque lateral al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar más cercano donde se cometió la infracción.

Si el saque de meta no se ejecuta en cinco (5) segundos después de que el balón esté en posesión del arquero, se concederá un saque lateral a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción.

6.3 Saque de Esquina

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego, el cual se realizará con la mano. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina. Se concederá un saque de esquina, si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se ha marcado un gol.

El balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante, el balón estará en juego en el momento en que sea jugado y se ponga en movimiento, el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

Se concederá un saque de banda al equipo contrario si:

- o El jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez, antes de que éste haya tocado a otro jugador.
- o El saque de esquina no se ejecuta en cinco (5) segundos después de que el balón esté en posesión del ejecutor.

Artículo 7: PASES ENTRE JUGADORES Y ARQUEROS

Existe la doble devolución, un jugador podrá pasar el balón a su arquero una sola vez así allá traspasado la línea del medio campo, no podrá volverla a recibir el golero en continuación de jugada, salvo que sea tocado de un adversario

Artículo 8: DISPOSICIONES FINALES.

- A) Está terminantemente **PROHIBIDO** el consumo de bebidas alcohólicas dentro de los complejos deportivos antes de los partidos o jugar bajo los efectos del alcohol o sustancias psicoactivas.



- B) **DIGITAL SPORTS**, se reservan el derecho de admisión y permanencia de las personas en la Sede de la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolite**.
- C) En el caso de que personas simpatizantes del equipo (barras o aficionados) ajenas a la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolite**, provocaran disturbios, la pena se le aplicará al equipo. El mismo deberá identificar a sus invitados si la Organización así lo requiriera. El acceso al complejo de juego es autorizado para los jugadores inscritos en la lista. Los invitados o personas ajenas a los equipos, en este punto, la Organización se reserva el derecho de admisión y permanencia.
- D) Durante el transcurso de la semana, la información sobre la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolite**, fechas jugadas y siguientes fechas, podrá ser consultada en la página de internet oficial www.copajerarkia.futbolite.com
- E) EL PRESENTE REGLAMENTO SE PRESUME CONOCIDO POR TODOS Y NO PODRÁ ALEGARSE DESCONOCIMIENTO DEL MISMO BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA.**
- F) Los equipos y jugadores participantes en la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolite**, darán por entendido y aceptado el presente reglamento a partir de la inscripción y se someterán a sus disposiciones, cumpliéndolas dentro del marco del sano espíritu deportivo.



REGLAMENTO INTERNO

Procedimientos y Políticas propias de la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolite**.

CAPITULO I GENERALIDADES

Artículo 1

La organización y coordinación de la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolite**, es de total autonomía y responsabilidad de **DIGITAL SPORTS**, la cual estará en permanente contacto y comunicación con las personas designadas por **KIA** para tal fin. **Kia**, no asume responsabilidad alguna por la organización y coordinación de la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolite**.

Artículo 2

El Comité Organizador es el encargado de la creación y puesta en marcha del presente reglamento, con el fin del estricto cumplimiento por parte de todos los participantes de la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolite**.

Artículo 3

Las leyes de juego para la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolite**, son las establecidas por el ente internacional que rige este deporte y promulgadas universalmente por la Confederación Panamericana de Minifútbol y las que aquí se adicionen al presente reglamento.

CAPITULO II JUGADORES Y MIEMBROS DEL CUERPO TÉCNICO

Artículo 4

Serán considerados jugadores aquellos que queden registrados en el formulario de inscripción de la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolite**. Por cada equipo podrán inscribirse entre 4 y 6 jugadores, los cuales deberán ser mayores a los 18 años y haber firmado el formulario de inscripción adjuntando la copia de su documento de identidad y copia de su carné de EPS o certificado de afiliación.



Artículo 5

Los delegados podrán realizar **cambios** de jugadores inscritos en la planilla oficial, sólo hasta que la documentación exigida en el Artículo 4, esté **COMPLETA EN SU TOTALIDAD** por parte del (los) jugador(es) a cambiar, y se podrá realizar hasta el inicio del primer partido oficial de la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolete**. Posterior a este tiempo, **NO SE RECIBIRÁN CAMBIOS DE JUGADORES EN LAS PLANILLAS.**

Artículo 6

En caso de presentarse la expulsión de un jugador durante el transcurso de la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolete**, el Comité Organizador **NO PERMITIRÁ** al equipo afectado inscribir a otra persona para que supla su lugar.

Artículo 7

En caso de una lesión comprobada y justificada médicamente por parte de algún jugador de un equipo participante durante la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolete**, éste podrá inscribir a otro jugador en reemplazo del lesionado siempre y cuando cumpla con las siguientes condiciones:

1. No haber estado inscrito en las planillas oficiales de ningún equipo.
2. Cumplir con los requisitos de documentación exigidos por el Comité Organizador.

El jugador reemplazado dejará de tener la condición de jugador del equipo para todo la Copa y no tendrá derecho a premio alguno.

Artículo 8

Un jugador solo podrá inscribirse en la planilla oficial de un **ÚNICO EQUIPO.**

Artículo 9

Sólo podrá actuar como jugador y figurar como tal en las planillas de juego, el titular de la cédula de ciudadanía registrada en la planilla de inscripción.

Artículo 10

La presentación del documento de identificación por parte de los jugadores, se realizará con el juez y el veedor, antes del inicio de cada



partido. **NO SE PERMITIRÁ** jugar sin la presentación del documento de identidad.

Artículo 11

Cada equipo es libre de contar con un manager o entrenador encargado. **Esta persona no será reconocida por los organizadores de la Copa, como un miembro del equipo, a no ser que esté inscrito en la planilla como jugador de la COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolete.**

Artículo 12

Los delegados de los equipos son los representantes de éstos ante El Comité Organizador de la Copa y hacen parte del Comité de equipos participantes.

Artículo 13

El delegado mediante autorización escrita y con previo aviso al Comité Organizador de la Copa, podrá nombrar un reemplazo provisional o permanente.

Artículo 14

Ninguna persona podrá actuar como delegado en más de un equipo.

Artículo 15

Los delegados de los equipos serán los responsables de entregar toda la documentación completa (formulario de inscripción y documentos adjuntos) requerida para la inscripción de la Copa y así mismo se responsabilizará de la veracidad de los requisitos solicitados en la planilla de inscripción.

Artículo 16

Los delegados serán los encargados de promulgar y dar a conocer el **REGLAMENTO INTERNO DE LA COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolete** a cada miembro técnico y jugador del equipo al que pertenezcan.

Artículo 17

Los delegados no serán reconocidos por los organizadores de la Copa como un miembro del equipo a no ser que esté inscrito en la planilla como jugador de la COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolete.



CAPITULO III APLAZAMIENTO DE LOS PARTIDOS Y HORARIOS ESPECIALES

Artículo 18

EL APLAZAMIENTO DE LOS PARTIDOS Y SOLICITUD DE HORARIOS ESPECIALES POR PARTE DE LOS EQUIPOS. Por ningún motivo se dará lugar al aplazamiento o cambios de horarios de los partidos de **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolete**, dado que el cronograma está ajustado a las condiciones de tiempo y del Comité Organizador, según los tiempos establecidos para la actividad. Salvo en casos excepcionales, y por circunstancia de fuerza mayor, éstos podrán modificarse, previa autorización por escrito.

CAPITULO IV DISPOSICIONES ADICIONALES

Artículo 19

Con la inscripción; la organización de la Copa asume los costos de canchas y árbitros en todas las fases la Copa. Éste no incluye el transporte a los distintos escenarios en la ciudad.

Artículo 20

Los equipos deberán presentarse en el terreno de juego por lo menos treinta (30) minutos antes de iniciarse el partido.

Artículo 21

Los partidos deben iniciarse a la hora programada, teniendo en cuenta la programación de los campos, la Organización **NO SE HACE RESPONSABLE POR RETRASO EN EL HORARIO** debido a la programación con que cada uno de los lugares cuenta.

Artículo 22

Los balones de juego serán aportados por la organización de la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolete**. Éstos se presentarán ante el juez antes del inicio de cada partido.

Artículo 23

El miembro del personal técnico o jugador expulsado del partido deberá retirarse del terreno de juego o del banco de suplentes y permanecer en los camerinos o en la tribuna.



Artículo 24

Si en opinión del árbitro o del Comisario de Campo, los colores de los petos de los equipos son iguales o similares, el equipo local utilizará su peto oficial, mientras que el equipo visitante, deberá vestir su uniforme con petos que lo diferencien, estos serán proporcionados por la organización.

Artículo 25

De conformidad con las últimas disposiciones de la Confederación Panamericana de Minifútbol y en relación con las Leyes de Juego, al entrenador del equipo le está permitido impartir instrucciones a los jugadores durante el partido, desde su área técnica. Para estos efectos el perímetro del área técnica está determinado por los siguientes puntos de referencia:

HACIA LOS COSTADOS: La longitud del banco de suplentes, más un (1) metro a cada lado.

HACIA EL FRENTE: El área comprendida entre el banco y una distancia de un (1) metro de la línea de banda.

La concesión así otorgada a los Directores Técnicos, exige de su parte una conducta de alta responsabilidad acompañada de procedimientos ajustados a las disposiciones disciplinarias que rigen el campeonato.

Artículo 26

Por ningún motivo, ni siquiera mediante el acuerdo de las partes, un partido oficial puede ser cambiado a amistoso.

Artículo 27

Cuando por cualquier causa un partido oficial sea suspendido, se reanudará conforme manteniendo el marcador registrado en el momento de la suspensión y se jugará sólo el tiempo que resta para su terminación. Cuando un partido se suspende después de haberse **jugado treinta (30) minutos o más, equivalente al 75% del tiempo total**, se dará por finalizado con el marcador registrado en el momento de la suspensión.

Parágrafo: En caso de suspensión momentánea por motivos climáticos o de iluminación se dará una espera de 30 minutos, si transcurrido este lapso tiempo no se ha solucionado ninguno de los casos anteriormente nombrados, se procederá por parte del juez central a suspender el partido y se tendrá en cuenta lo especificado en los artículos 28.



Artículo 28

Si el partido es suspendido definitivamente por motivos climáticos o falta de iluminación y este no ha sobrepasado el minuto treinta (30) del tiempo total, este se reprogramará desde el tiempo de su suspensión, buscando una fecha alternativa.

Artículo 29

En caso de reanudación o reprogramación de un partido que tenga las características específicas anteriormente, los equipos deberán reanudar con un mínimo de tres jugadores de los actuantes en partido suspendido y completar su nómina con las sustituciones que tuviere derecho según el reglamento interno de la Copa, teniendo en cuenta las sustituciones ya efectuadas en la primera parte del encuentro.

Artículo 30

Los equipos deberán registrar ante El Comité Organizador dos (2) direcciones de correo electrónico (e-mail), y dos (2) números de teléfonos móviles o fijos, las que revestirán el carácter de oficiales, mediante las cuales se canalizará todo tipo de información, documentación, normas y/o disposiciones que se dicten durante el desarrollo del campeonato.

Artículo 31

En caso de lesión alguna producida antes, durante o después del partido por parte de un jugador, **DIGITAL SPORTS, NO SE HARÁ RESPONSABLE** de gastos médicos, incapacidades o cualquier tipo de acciones que tenga que tomar el jugador afectado.

Artículo 32

De igual forma **DIGITAL SPORTS, NO SE HARÁ RESPONSABLE** de cualquier cosa sucedida con los automóviles, pérdida de maletas, balones, bicicletas o inconvenientes ajenos a la organización de la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolite. KIA** no asume responsabilidad alguna respecto de la idoneidad de los recintos en donde se desarrollará la Copa ni por la organización interna respecto de las personas participantes o espectadores que allí ingresen.



REGLAMENTO DE DISCIPLINA

Sanciones, políticas y procedimientos disciplinarios de la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolete**.

CAPITULO I ORGANOS DISCIPLINARIOS DE LA COPA

Artículo 1. DEFINICIÓN Y FUNCIONES.

Son órganos disciplinarios del Campeonato, las autoridades encargadas de estudiar, analizar, investigar, calificar y juzgar las faltas en que incurran los equipos, delegados, jugadores, cuerpo técnico y todas aquellas personas que en una u otra forma estén vinculadas a la entidad o a los equipos.

Artículo 2. NOMENCLATURA.

Son autoridades disciplinarias del Campeonato:

- a) Comité Organizador del Campeonato
- b) Comité Ejecutivo del Campeonato

CAPITULO II COMPOSICIÓN E INTEGRACIÓN DE LOS COMITES

Artículo 3. COMITÉ ORGANIZADOR

Estará integrado por los miembros de la Organización **DIGITAL SPORTS LTDA.**

Artículo 4. COMITÉ EJECUTIVO DEL CAMPEONATO

Estará integrada por cinco (5) miembros, de la siguiente manera: (1) **DIGITAL SPORTS LTDA.**, Un (1) Representante de Árbitros

Artículo 5 REUNIONES

Los Comités se reunirán cuando alguna situación competente le sea necesaria mientras la Copa se encuentre en desarrollo y/o extraordinariamente cuando la convoque alguno de sus integrantes.



Artículo 6 INFORMES DE LOS OFICIALES DE PARTIDO

El informe arbitral será el medio de convicción fundamental para probar los hechos ocurridos dentro del campo de juego, pero se conjugará en el análisis valorativo del mismo con todos los otros medios de prueba existentes.

Artículo 7 RESERVA Y RESOLUCIONES.

Todo asunto sometido a estudio y decisión de los Comités tiene carácter reservado y sus fallos solo podrán ser comunicados mediante resoluciones o boletines informativos oficiales a través de la página web oficial.

CAPITULO III COMPETENCIA DE LOS COMITÉS

Artículo 8. COMITÉ ORGANIZADOR.

Corresponde a este comité en primera instancia la investigación y el fallo de:

- a. Amonestaciones,
- b. Sanciones por expulsiones
- c. Sanciones por reincidencias,
- d. Sanciones por suplantación
- e. Sanciones por documentación falsa
- f. Multas
- g. Casos de W.O.
- h. Resultados de apelaciones por sanciones y correctivos de Fair Play
- i. Demás casos que resulten pertinentes.

Artículo 9. COMITÉ EJECUTIVO DEL CAMPEONATO.

Corresponde a este comité investigar y dictaminar cualquier evento sucedido y que no haya sido informado por el juez, además de tomar decisiones en:

- a. Demandas de partidos
- b. Imposición de sanciones ejemplares en caso de apelaciones por expulsión.
- c. Resolución de infracciones que se encuentren bajo análisis o estudio.



CAPITULO IV PROCEDIMIENTO

Artículo 10. INICIACIÓN DEL PROCEDIMIENTO.

10.1. COMITÉ ORGANIZADOR

Al finalizar cada jornada el comité Organizador se reunirá y de acuerdo a los informes recibidos por parte de los jueces de cada partido y ordenamientos de este reglamento, evaluará y publicará el día siguiente al partido El boletín oficial, el cual constara de:

- 1) Resultados de fecha
- 2) Clasificados
- 3) Boletín de Sanciones
- 4) Noticias

PARAGRAFO: El Comité Organizador, tendrá en cuenta única y exclusivamente los informes del juez, en base a los dictámenes de este reglamento.

10.2 COMITÉ EJECUTIVO

Se reunirá cuando lo estime necesario o alguno de sus miembros lo exija así. Dictaminarán sus decisiones teniendo en cuenta el informe del juez, informe del veedor y testigos de los hechos. Sus decisiones serán aprobadas por mayoría de votos.

Posteriormente dictaminará una resolución del caso a estudio de conocimiento público.

Con este Comité se pretende librar a la Organización de cualquier inconveniente que sea ajeno a la organización de la Copa tales como:

- a. Resoluciones arbitrales.
- b. Casos de dudas con el reglamento de la Confederación Panamericana de Minifútbol.
- c. Casos de jugadores que estén comprometidos en batalla campal.
- d. Demás casos que sean pertinentes a esta comisión.



CAPITULO V DE LAS INFRACCIONES, SUS CLASES Y EFECTOS

Artículo 11. INFRACCIONES A LAS REGLAS DE JUEGO Y DE COMPORTAMIENTO EN EL DESARROLLO DEL PARTIDO Y COPA.

Son aquellas conductas que contravienen las reglas de juego y comportamiento que deben observar en desarrollo del partido o Copa de los jugadores, delegados, cuerpo técnico, y todas aquellas personas que en una u otra forma estén vinculadas a ellos. El inadecuado comportamiento del público puede dar lugar a las sanciones previstas en este estatuto.

Artículo 12. CIRCUNSTANCIAS QUE ATENÚAN LA RESPONSABILIDAD.

Se consideran como circunstancias que atenúan la responsabilidad, las siguientes:

- a. El haber observado buena conducta anterior,
- b. El haber obrado por motivos nobles o altruistas,
- c. El haber confesado voluntariamente la comisión de la infracción,
- d. El haber procurado evitar espontáneamente los efectos nocivos de la infracción, antes de iniciarse la acción disciplinaria,
- e. El haber precedido, inmediatamente a la infracción, una provocación injusta y suficiente.
- f. Cualquier circunstancia análoga a las anteriores.

Artículo 13. CIRCUNSTANCIAS QUE AGRAVAN LA RESPONSABILIDAD.

Se consideran como circunstancias que agravan la responsabilidad, las siguientes:

- a. La reincidencia;
- b. El haber procedido por motivos innobles o fútiles;
- c. El haber obrado con la complicidad de otra u otras personas;
- d. El haber cometido la infracción para ejecutar u ocultar otra;
- e. El haber intentado atribuir a otro u otros la responsabilidad de la infracción;
- f. Ser miembro del cuerpo técnico.
- g. Haber cometido la infracción sin estar el balón en juego.



CAPITULO VI SANCIONES

Artículo 14. TABLA DE SANCIONES

FALTA	SANCION
Ofensa verbal o injuria contra los estamentos del Torneo (directivos, veedores y funcionarios de la Organización)	Desde 2 Fechas
Ofensa verbal o injuria contra compañeros, jugadores contrarios o jueces.	Desde 2 Fechas
Intento de agresión o persecución, jueces jugadores o contrarios compañeros de equipos durante el partido o al final del mismo	Desde 2 Fechas
Agresión de hecho contra directivos, veedores, funcionarios de la organización, público (conducta violenta, brutalidad, actos de violencia, riñas entre jugadores, incidentes graves, lesiones físicas)	Expulsión del torneo de los implicados
Jugador expulsado por juego brusco, violento Y mal intencionado.	Desde 2 Fechas
Agresión de hecho a jugadores contrarios o compañeros con Balón en juego o en disputa por él (ver si hay lesión Física)	Desde 3 Fechas
Agresión de hecho a jugadores contrarios o compañeros sin Balón en juego ni en disputa por los inculpatos (ver si hay lesión Física)	Desde 3 Fechas
Suplantación de un jugador	Expulsión del torneo de los implicados
Acumulación de dos (2) tarjetas amarillas en el mismo partido	1 Fecha
Acumulación de tres (3) tarjetas amarillas sanción automática en la siguiente fecha	1 Fecha
cuando uno o mas jugadores de un mismo equipo agredan al árbitro, en el transcurso de un mismo partido	Expulsión del torneo de los implicados

Artículo 15. EXPULSION DE DELEGADOS, CUERPO TÉCNICO, BARRAS Y TODAS AQUELLAS PERSONAS QUE EN UNA U OTRA FORMA ESTÉN VINCULADAS A LA ENTIDADES O EQUIPOS PARTICIPANTES.

Los delegados, cuerpo técnico, barras o cualquier persona que tenga alguna relación con algún equipo participante de la Copa y que se vea envuelto en casos de incitación a los adversarios, jueces, conductas antideportivas, actos de indisciplina o tomen parte en estos hechos dentro o fuera del campo de juego serán sancionados por el Comité Organizador según informe del juez y del Veedor.



Artículo 16. REINCIDENCIA.

Será reincidente el que incurra en nuevas faltas de las contempladas en este reglamento. Un jugador que después de pagar una o más fechas de sanción, ya sea por roja directa o doble amarilla y concurra en una nueva expulsión en el primer partido jugado después de su cumplir su sanción, recibirá una fecha extra además de las concernientes a la gravedad de su expulsión según la tabla del artículo 16.

Artículo 17. CASOS DE BATALLA CAMPAL.

En el caso de presentarse una batalla campal durante el desarrollo de un partido este finalizara sin ganador alguno y el Comisario y Jueces deberán presentar un informe en donde se especifiquen los hechos ocurridos y las personas que hayan tenido alguna relación con el suceso. Los jugadores o integrantes del cuerpo técnico que hayan tenido alguna relación con el acontecimiento Serán **EXPULSADOS DE LA COPA** además de la retención los carnés de los equipos implicados y la pérdida de tres puntos de la tabla general de posiciones.

CAPITULO VII

SUPLANTACIÓN DE JUGADORES, DOCUMENTACIÓN FALSA Y ACTUACIÓN DE JUGADORES EXPULSADOS

Artículo 18. SUPLANTACIÓN DE JUGADORES.

En el evento en que un jugador suplante a otro tanto en planillas oficiales como en el campo de juego, el jugador infractor será **EXPULSADO DE LA COPA**. Cuando se sospecha de suplantación, el jugador involucrado deberá presentar todos los documentos de identidad solicitados por el

Comité Organizador y si es en campo ante el juez central y Comisario de Campo.

En caso de sospecha de suplantación durante un partido, el juez central y el Comisario de Campo podrán solicitar los documentos de identidad que soliciten necesarios para comprobar la veracidad de la persona. Si es encontrado culpable el partido finalizara y el equipo que se vea beneficiado con la infracción recibirá tres (3) goles a favor.

En caso de que un equipo alinee durante un partido a un jugador no registrado en la planilla original de inscripción al campeonato, el jugador será **EXPULSADO DE LA COPA** y el equipo adversario ganara por tres (3) goles a favor.



Artículo 19. DOCUMENTACIÓN FALSA.

Si uno o más jugadores presentan en la documentación exigida por el Comité Organizador un documento falso, el equipo al que correspondan los jugadores infractores será **EXPULSADO DE LA COPA**.

De igual manera si un jugador presenta algún tipo de documentación falsa durante un partido, el equipo al que pertenezca el jugador infractor será **EXPULSADO DE LA COPA** y el partido terminado por parte del juez central. El equipo que se vea beneficiado por la infracción recibirá dos (2) goles a favor.

Artículo 20. ACTUACIÓN DE JUGADORES EXPULSADOS.

En el caso de que algún jugador sancionado o expulsado actúe durante un partido y se haya reportado en el boletín oficial, se dará por terminado el encuentro por parte del juez central y el jugador infractor será **EXPULSADO DE LA COPA**. El equipo que se vea beneficiado por la infracción recibirá (3) goles a favor.

CAPITULO IX

W. O. Y CASOS DE PÉRDIDA DEL PARTIDO POR RETIRADA O RENUNCIA DE UN EQUIPO

Artículo 21. PERDIDA DE PARTIDOS POR NO PRESENTACIÓN (W.O.)

El equipo que después del tiempo de espera otorgado por el juez central no llegue a presentarse en el campo de juego con el mínimo de jugadores requerido por el Reglamento de la Confederación Panamericana de Minifútbol (4 jugadores) será castigado con la pérdida automática del partido y la sumatoria de tres (3) goles en contra.

Artículo 22. PUNTOS Y GOLES OBTENIDOS POR PARTE DE UN EQUIPO BENEFICIADO CON EL W.O

El equipo que se vea beneficiado con la inasistencia de su rival a un partido recibirá tres goles a favor y la obtención de los tres puntos por victoria. Los goles **NO TENDRÁN VALOR ALGUNO PARA LA TABLA DE GOLEADORES PERO SI AFECTARAN LA VALLA MENOS VENCIDA**.

Artículo 23. TIEMPO DE ESPERA POR PARTE DEL JUEZ CENTRAL.

Los equipos deben hacerse presentes en el campo de juego en condiciones de actuar (debidamente uniformados) con un mínimo de 30 minutos antes de la hora programada para la iniciación del partido.



Para aplicar el W.O, se esperarán por parte del juez central 10 minutos a partir de la hora programada

PARÁGRAFO: Si por alguna causa el partido anterior se encuentra atrasado, los equipos del partido, deben estar inscritos a la hora programada. El tiempo de espera se cuenta desde la hora oficial programada, si al cumplir el límite para pitar W.O. y el partido anterior no ha terminado, el W.O. se pita inmediatamente termine este partido si uno o ambos equipos no están completos.

Artículo 24. INASISTENCIA A UN PARTIDO POR PARTE DE AMBOS EQUIPOS.

En caso de que ambos equipos no asistan al partido perderán los dos por W.O (3*0), Los goles **NO TENDRÁN VALOR ALGUNO PARA LA TABLA DE GOLEADORES PERO SI AFECTARAN LA VALLA MENOS VENCIDA.**

Artículo 25. PÉRDIDA DEL PARTIDO POR RETIRADA O RENUNCIA.

El abandono del campo de juego o la renuncia a jugar se considera W.O. Cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro por retirada o renuncia, se entenderá que el resultado es de (cero – tres) 0-3 a favor del oponente. Los goles **NO TENDRÁN VALOR ALGUNO PARA LA TABLA DE GOLEADORES PERO SI AFECTARAN LA VALLA MENOS VENCIDA.**

Si este último, en el tiempo jugado, hubiera logrado una mejor diferencia de goles, ésta se mantendrá.

CAPITULO X FINALIZACION DE UN PARTIDO POR SUSTRACCION DE MATERIA

Artículo 26. PROCEDIMIENTO.

El partido se dará por finalizado por parte del juez central y el marcador que se tenía en el momento de la finalización será el definitivo para los equipos. Cuando uno de los equipos quede con tres o menos jugadores en el campo.

CAPITULO XI DE LAS PRUEBAS Y DEMANDAS

Artículo 27. DEMANDA, PROCEDENCIA Y REQUISITOS.

Los equipos podrán demandar ante el Comité Organizador de la Copa la anulación de un partido y la adjudicación de los puntos disputados, mediante el cumplimiento de los siguientes requisitos:



1. El delegado del equipo la deberá presentar por escrito en términos correctos al Comité Organizador para ser discutidos ante el Comité Ejecutivo a más tardar el primer día hábil siguiente a la fecha de realización del partido hasta las 4:00 p.m. a través del correo electrónico torneos@futbolete.com

2. El escrito de la demanda debe circunscribirse al hecho concreto que la motiva, sin hacer uso de las generalidades ni de antecedentes por casos análogos. La organización de la Copa podrá exigir la presentación de pruebas, testimonios y documentos adicionales que considere necesario para ilustrar y determinar el caso, la renuncia o retardo del demandante para presentar dichas pruebas adicionales en el término que se fije, será causal de fallo adverso.

3. El Comité Ejecutivo resolverá en lo posible la demanda completa para que los equipos involucrados en ella jueguen su próximo encuentro según la programación; en todo caso, lo hará con la mayor prontitud, para que las decisiones surtan efecto positivo en un tiempo oportuno.

4. Los fallos de las demandas se publicarán a través de la página oficial de la copa, así como mediante correo electrónico, con el boletín informativo, el cual se especificaran los motivos de la respuesta, demostrando la recepción de la solicitud y las pruebas aportadas, en caso de ser necesario.

5. considerado como comunicación oficial por parte del Comité Ejecutivo.

Artículo 28. RECHAZO DE LA DEMANDA.

El Comité Ejecutivo de la Copa rechazará de plano la demanda en los siguientes casos:

- a) Cuando no se cumpla alguno de los requisitos señalados en el ARTÍCULO anterior.
- b) Si se fundamenta en resoluciones que el árbitro adopte en aplicación de las reglas de juego.

Artículo 29. CAUSALES DE DEMANDA.

Podrá demandarse un partido por las siguientes causales:

- a) Suplantación de un jugador, del cuerpo técnico o de un delegado.
- b) Actuación comprobada de un jugador, suspendido o inhabilitado.
- c) Suspensión del partido debido a causas no justificadas o a situaciones irreglamentarias imputables a un equipo o a personas vinculadas a éste.



- d) No haberse efectuado el partido por culpa imputable al equipo contendor.

Artículo 30. FALLO.

En caso de prosperar la demanda, los puntos serán adjudicados al equipo demandante, con la consiguiente pérdida de los mismos para el infractor que se considerará el perdedor del partido.

Además se anulará el resultado del partido y se anotará como marcador tres (3) cero (0) a favor del demandante, a menos que para efectos de diferencia de goles, éste hubiere obtenido mejor resultado en la cancha.

CAPITULO XII FUNCIONES Y DEBERES DE LAS AUTORIDADES DE CAMPO

Artículo 31. ARBITRO.

El árbitro es la suprema autoridad deportiva durante los partidos. Sus fallos deberán ser acatados sin protesta ni discusión. El ejercicio de sus poderes comienza en el momento de entrar al campo y termina cuando lo abandona.

Artículo 32. REGLAS.

El árbitro deberá aplicar las reglas de juego adoptadas y promulgadas por la Confederación Panamericana de Minifútbol y el reglamento de juego del presente documento.

Artículo 33. INFORME DEL ÁRBITRO.

El árbitro deberá informar en la planilla reglamentaria, en forma clara y objetiva sobre lo siguiente:

1. La forma como se desarrolló el partido y los momentos anteriores y posteriores al mismo.
2. En el evento de que se hubieren presentado incidentes, determinará claramente en qué consistieron, quiénes fueron sus promotores y partícipes; y en caso de agravio o provocación, si el agredido o provocado la respondió y en qué forma.
3. Si los incidentes fueron provocados por el público o barras deberá precisar además:
 - a. Si fueron generalizados o aislados.
 - b. Si hubo lanzamiento de objetos, la clase y cantidad.



- c. Si se presentó invasión a la cancha, determinar el número de participantes y su actitud.

Cuando las circunstancias lo requieran, podrá adjuntar a la planilla un informe adicional.

El informe deberá entregarse al Comité Organizador al finalizar el partido y si se requiere a las veinticuatro (24) horas siguientes de su fin, y tendrá carácter confidencial.

CAPITULO XII VIGENCIA

Artículo 34. APLICACIÓN.

Este reglamento rige para la **COPA FANATICADAS/JERARKIA by Futbolite**, el presente acuerdo rige a partir de la fecha de su expedición.

Comuníquese y cúmplase.