



Paralelamente a la aplicación del presente reglamento es importante recordar que todos los adultos que tenemos la fortuna de poder observar partidos entre niños de esta categoría padres de familia, árbitros, entrenadores y educadores debemos adoptar responsablemente nuestro rol, creando un ambiente de alegría y libre de presiones adicionales a la natural de toda competición deportiva para los niños, dirigiendo todas nuestras acciones hacia una orientación que permita inculcar en los niños, A TRAVÉS DEL EJEMPLO, valores morales y modelos conductuales basados en el respeto, durante todo el desarrollo de su actividad deportiva. (Ref. Prof. Stanley Gardiner, Director academia Futeca).

Padres queremos jugar con estas 10 reglas.

1. No me grites en público.
2. No le grites al entrenador.
3. No menosprecies al árbitro.
4. No menosprecies a mis compañeros.
5. No pierdas la calma.
6. Ríe y disfruta viéndome.
7. No me des lecciones.
8. No te olvides que es solamente un juego.
9. Piensa que hare lo que pueda.
10. Con tu apoyo seré feliz.

Los buenos padres ayudan a sus hijos a ser buenos futbolistas, los padres excelentes ayudan a sus hijos a ser personas excelentes. (Anónimo)

El presente reglamento se emite con la finalidad de regular las actividades dentro de las sedes y categorías que participarán de La Super Liga Claro Internacional 2020.

REGLAMENTO DE JUEGO

REGLA No. 1 LA SUPERFICIE DE JUEGO.

FUTECA proporciona terrenos de juego en excelentes condiciones para la realización del campeonato, en sus respectivas sedes; las dimensiones de las superficies de juego tales como porterías, área penal, segundo punto penal, áreas técnicas, zonas de sustituciones y círculo central, podrían variar según las sedes asignadas; los organizadores harán el respectivo marcaje, apegado a las dimensiones que se tengan.

Dimensiones.

Longitud (línea de banda)	min. 25m máx. 42m
Anchura (línea de meta)	min. 16m máx. 25m

REGLA No.2. EL BALÓN.

La organización entregara un balón con las siguientes especificaciones:

Será esférico, deberá ser obligatoriamente No.4 (de rebote normal)

Será de cuero u otro material aprobado, este lo deberán presentar al inicio de cada juego obligatoriamente, el balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización de los Árbitros.

REGLA No.3. EL NÚMERO DE JUGADORES.

El partido será jugado por dos equipos, formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará ni proseguirá si uno de los equipos tiene menos de 3 jugadores.

Un jugador que ha sido reemplazado podrá ingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador. Una sustitución podrá realizarse esté o no esté en juego el balón, si se observan las siguientes condiciones:

- El jugador sale de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.
- El jugador entra en la superficie de juego por la zona de sustituciones y solamente cuando el jugador que sale ha traspasado la línea de banda.
- Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sea o no llamado a participar en el juego. Una sustitución se completa cuando el sustituto entra en la superficie de juego, momento en que se convierte en jugador, mientras que el jugador que reemplaza deja de serlo.
- Cualquier jugador elegible, puede cambiar su puesto con el guardameta durante la ejecución de los tiros desde el punto de penal, previo aviso al

árbitro y portando el uniforme que lo identifique como guardameta.
(es decir colocarse por encima del propio, el del guardameta)

- Si un sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá, se interrumpirá el juego, (aunque no inmediatamente si se puede aplicar ventaja) se ordenará al que va a sustituir que abandone el terreno, se sancionará al sustituto con tarjeta amarilla y se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en su contra, a efectuarse desde el lugar en donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido.
- Si un jugador sale o entra al terreno de juego por un lugar distinto al de la zona de sustituciones de su equipo, será sancionado con tarjeta amarilla, salvo que se encuentre lesionado al abandonar el terreno.
- El máximo de jugadores inscritos en cada equipo será de 10, y un mínimo de 8.

REGLA No.4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los otros jugadores (se incluye cualquier tipo de joyas). El equipamiento básico y obligatorio para un jugador comprende los siguientes artículos separados entre sí:

1. Un jersey o camiseta obligadamente con mangas cortas o largas.
2. Uso de chalecos/petos y/o uniformes oficiales, serán de uso obligatorio para todos los equipos y formará parte del equipamiento básico de los jugadores.
3. Pantalón cortó. Si se usan pantalones térmicos debajo del corto deberán tener el mismo color o similar al del uniforme. (Opcional)
4. Medias. (Obligatorio), de un color uniforme (preferentemente)
5. Espinilleras o canilleras. (Opcional). Pero, por seguridad, se recomienda usarlas.
6. Calzado. El único tipo permitido será zapatillas de lona o cuero blando, con suela de goma. No se permitirá el uso de tacos de cuero o aluminio o de cualquier tipo.

Si se utilizan espinilleras o canilleras, estas deberán estar cubiertas completamente por las medias.

El guardameta podrá utilizar pantalones largos. (Deberá usar pantaloneta y medias por debajo del pantalón largo)

El guardameta deberá utilizar colores que lo distingan de los otros jugadores y de los árbitros y el sudadero o camiseta que utilice debe ser deportivo, no de vestir.

Todo jugador, exceptuando al guardameta, deberá utilizar la camisola debidamente en orden, es decir dentro de la pantaloneta.

(La indumentaria no deberá tener o mostrar ninguna publicidad de empresas que se constituyan como competencia del patrocinador oficial CLARO)

REGLA No.5. LOS ARBITROS.

Decisiones de los árbitros

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si se ha marcado gol o no y el resultado del partido, son definitivas.

Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzgan necesario, siempre que no se haya reanudado o finalizado el juego después de la decisión.

El árbitro prescindirá del segundo árbitro o de los árbitros asistentes en caso de una intervención indebida o conducta incorrecta de cualquiera de ellos, tomará las disposiciones necesarias para que sean sustituidos y notificará el hecho al organismo competente.

Responsabilidades de los árbitros y comité organizador:

Los árbitros (o, en el caso que proceda, los árbitros asistentes) y organizadores no serán responsables de:

- Cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, oficial o espectador.
- Cualquier daño a todo tipo de propiedad.
- Cualquier otra pérdida sufrida por una persona, club, compañía, asociación entidad similar, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que hayan podido tomar conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Entre tales situaciones podrán figurar:

- Una decisión por la cual las condiciones de la superficie de juego, sus alrededores, o meteorológicas sean tales que no permitan disputar el encuentro.
- Una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón.
- Una decisión sobre la idoneidad de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido.
- Una decisión de interrumpir o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores.
- Una decisión de interrumpir o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera de la superficie de juego para ser atendido.
- Una decisión de solicitar que un jugador lesionado sea retirado de la superficie de juego para ser atendido.
- Una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento.

- Una decisión (cuando posean la autoridad) de permitir o no a toda persona (incluidos los oficiales de los equipos y del recinto deportivo,

personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de información) estar presente en los alrededores de la superficie de juego.

REGLA No.6. EL SEGUNDO ÁRBITRO.

Tendrá la misma autoridad que el Primer Árbitro, exceptuando lo concerniente al inicio, interrupción, suspensión o finalización del juego, así como la rendición del respectivo informe. (Cuando aplique)

REGLA No.7. DURACIÓN DEL PARTIDO.

El partido tendrá dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos máximo entre cada tiempo.

La duración del encuentro podrá prolongarse a fin de permitir la ejecución de un tiro penal o la ejecución de un tiro desde el segundo punto penal contra un equipo que ha cometido más de cinco faltas acumulables.

Todo equipo tiene derecho a UN MINUTO DE TIEMPO MUERTO en cada uno de los períodos, el cual podrán pedir únicamente cuando el balón esté en su posesión y esté fuera de juego.

Dado el caso, si un equipo no solicita el tiempo muerto durante el primer periodo, no podrá acumularlo para el segundo periodo. El árbitro deberá reponer al final de cada periodo de juego los tiempos muertos solicitados. Y no habrá tiempos muertos en el tiempo suplementario (extras).

No se suspenderá ningún partido por ninguna causa, a menos que el comité organizador lo considere prudente y el árbitro lo considere necesario.

TIEMPO DE ESPERA.

Se exige un máximo de puntualidad en el inicio de cada partido y se dará un plazo no mayor de 15 minutos a partir de la hora programada para el juego, a fin de que los equipos puedan completarse y presentarse al terreno; todo encuentro se debe iniciar con un mínimo de 3 jugadores (*por equipo*); 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. El árbitro otorgará un gol a cada jugador de tres que designe el capitán del equipo que ha ganado por incomparecencia y que estén presentes en la superficie de juego. 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.

HORARIO: Los horarios de juego los definirá el comité organizador y no se podrán cambiar por ningún motivo.

REGLA No.8. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO.

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en que atacará el primer tiempo. El otro equipo hará el saque de salida.

Para el segundo tiempo los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en dirección opuesta, realizando el saque de inicio el equipo que no lo hizo en el primer tiempo.

SAQUE DE SALIDA:

Es la forma de iniciar o reanudar el juego, al comienzo del partido, tras haber marcado un gol, al inicio del segundo tiempo y al comienzo de cada periodo de los tiempos suplementarios (tiempos extras).

NO SE PUEDE ANOTAR UN GOL DIRECTAMENTE DE UN SAQUE DE SALIDA, a excepción que éste sea tocado por otro jugador antes de que cruce la línea de gol. Todos los jugadores deben encontrarse en su mitad de campo; solo podrá estar en el terreno adversario, quien ejecute el saque de salida.

Los jugadores adversarios al que ejecuta el saque deben de encontrarse al menos a TRES metros hasta que el balón esté en juego.

El balón estará inmóvil en el punto central y entrará en juego al momento en que sea golpeado hacia delante o hacia atrás, después de haber recibido la señal del árbitro.

El ejecutor del saque no podrá tocar nuevamente el balón hasta que sea tocado o jugado por otro jugador, ya que en caso contrario será sancionado con un tiro libre indirecto en su contra.

EL BALÓN AL SUELO:

Es la forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, siempre que el balón esté en juego y no haya traspasado cualquiera de las líneas que delimitan el terreno de juego. Uno de los árbitros dejará caer el balón en el lugar donde se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Si el balón es tocado antes de que toque el suelo, se repita el procedimiento.

Sí un jugador, tras haber tocado el balón la superficie de juego, lo toca una vez directamente hacia una de las metas y el balón entra directamente:

- en la meta adversaria, se concederá un saque de meta.
- en la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

REGLA No.9 BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO.

El balón está fuera de juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- Si el juego ha sido detenido por los árbitros.
- Si golpea el techo.

Estará en juego en cualquier otro momento, incluso si rebota en los postes o travesaño de la portería y permanece en el terreno de juego o rebota en cualquiera de los árbitros dentro de la superficie de juego.

REGLA No.10 GOL MARCADO.

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

Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón intencionadamente con la mano o el brazo, desde su propia área penal, y es el último jugador que toca o juega el balón. Dado el caso, el partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.

Si los árbitros, tras anotarse un gol y antes de que se efectúe el saque de salida, se dan cuenta que el equipo que ha conseguido el gol juega con un jugador de más o ha realizado una sustitución de forma incorrecta, no validarán el gol y reanudarán el juego con un tiro libre indirecto, que ejecutará el equipo adversario del infractor desde cualquier lugar del área penal. Si el saque de salida ya se ha efectuado, sancionarán al jugador infractor con forme a la Regla 3, pero se dará válido el gol.

El equipo que haya marcado más goles será el ganador.

Si ambos equipos marcan la misma cantidad de goles o no marcan ningún gol: Consultar el apartado sobre "CRITERIO DE DESEMPATE" como determina el ganador de un partido o eliminatoria que finalice en empate".

REGLA No.11 FUERA DE JUEGO.

En el fútbol 5 no existe el fuera de juego.

REGLA No.12 FALTAS E INCORRECCIONES.

Faltas sancionadas con un tiro libre directo:

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes faltas:

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
2. Poner una zancadilla a un adversario
3. Saltar sobre un adversario
4. Cargar sobre un adversario
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Empujar a un adversario.
7. Realizar una entrada contra un adversario
8. Sujetar a un adversario
9. Escupir a un adversario.
10. Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables.

Faltas sancionadas con un tiro penal:

Se concederá un tiro penal al equipo adversario si un jugador comete una de las diez faltas antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

Faltas sancionadas con un tiro libre indirecto:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones:

1. Controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos.
2. Tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario o que haya pasado el balón de la mitad de la superficie de juego del equipo adversario.
3. Toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
4. Toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros:

1. Juega de forma peligrosa ante un adversario.
2. Obstaculiza el avance de un adversario.
3. Impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos.
4. Comete sobre un compañero una de las diez infracciones sancionadas con tiro libre directo.
5. Lanzarse (BARRIDAS-ENTRADAS DESLIZANTES) en disputa del balón, sin tocar al adversario.
6. Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12 o en cualquier otra Regla, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

Faltas acumulables:

- son aquellas sancionadas con un tiro libre directo o tiro penal y mencionadas en la Regla 12.
- en el informe del partido se registrarán las faltas acumulables de cada equipo en cada periodo.
- los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar la ventaja, y siempre que un equipo no haya cometido anteriormente sus primeras cinco faltas acumulables, salvo que el equipo afectado por la falta haya tenido una oportunidad manifiesta de gol.
- sí hay un tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario del partido.

TIRO LIBRE DIRECTO A PARTIR DE LA SEXTA FALTA ACUMULABLE DE UN EQUIPO:

A partir de la sexta falta acumulable, el equipo infractor será sancionado con tiro libre directo, que podrá ser lanzado desde el lugar donde se cometió la infracción - si esta fue entre el lugar señalado como segundo punto penal y la línea de meta, fuera del área penal - o desde el punto señalado de DIEZ (10) metros, sin que el equipo adversario pueda colocar una barrera defensiva.

Todo tiro deberá de ser lanzado con la intención clara de marcar un gol.

Incorrecciones

Las incorrecciones se sancionarán con una amonestación o una expulsión.

Sanciones disciplinarias

La tarjeta amarilla se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido amonestado. La tarjeta roja se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido expulsado.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores o a los sustitutos. La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado. En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los jugadores y a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada. Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Incorrecciones sancionables con una amonestación

Un jugador será amonestado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- ser culpable de conducta antideportiva.
- desaprobar con palabras o acciones.
- infringir persistentemente las Reglas de Juego.
- retardar la reanudación del juego.
- no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda (jugadores defensores)
- entrar o reingresar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución.
- abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.

Un sustituto será amonestado si comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- ser culpable de conducta antideportiva.
- desaprobar con palabras o acciones.
- retardar la reanudación del juego.

- entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución.
- impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol.

Incorrecciones sancionables con una expulsión

Un jugador o un sustituto serán expulsados si comete una de las siguientes infracciones:

- ser culpable de juego brusco grave.
- ser culpable de conducta violenta.
- escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia a la meta contraria. (ESTA FALTA DEBE DE SER GRAVE, DE LO CONTRARIO LA SANCION DISCIPLINARIA SERA TARJETA AMARILLA)
- emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:

- Malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol. (ESTA FALTA DEBE DE SER GRAVE, DE LO CONTRARIO LA SANCIÓN ES DISCIPLINARIA SERÁ TARJETA AMARILLA)

Un jugador o un sustituto expulsado deberán abandonar los alrededores de la superficie de juego y el área técnica.

El equipo que sufra la expulsión de un jugador podrá completar el número de jugadores únicamente cuando hayan transcurrido CINCO MINUTOS o antes si es que reciben un gol del adversario, tomando en cuenta las siguientes circunstancias:

Expulsión Simultánea:

- Si ambos equipos juegan con cuatro jugadores y se marca un gol ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.
- Si cinco jugadores se enfrentan a cuatro jugadores y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con cuatro jugadores.
- Si el equipo con inferioridad numérica marca un gol se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

REGLA No.13. TIROS LIBRES.

Los tiros libres son directos o indirectos.

En todos los tiros el balón debe estar detenido y el ejecutor no podrá tocarlo por segunda vez, hasta que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

Podrá conseguirse un gol de UN TIRO LIBRE DIRECTO.

TIRO LIBRE DIRECTO SEÑAL ARBITRAL.

Uno de los árbitros señalara el tiro libre directo manteniendo el brazo levantado horizontalmente y señalando la dirección en la que el tiro libre debe ser lanzado, con la mano del otro brazo señalará hacia el suelo de manera que quede claro que se trata de una falta acumulable.

El balón entra en la meta:

- Si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol.

- Si un tiro libre directo entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

Tiro libre Indirecto

Señal arbitral.

Los árbitros indicarán un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza, mantendrán el brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y hasta que el balón haya tocado a otro jugador o esté fuera de juego.

El balón entra en la meta:

Un gol será válido solamente si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá un saque de meta.
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

REGLA No.14. EL TIRO PENAL.

Se concederá un tiro de penal contra el equipo que comete dentro de su propia área de penal, una de las DIEZ (10) faltas mencionadas en la Regla No.12, mientras el balón esté en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penal.

El ejecutor del tiro de penal deberá estar plenamente identificado. Y si el penal lo ejecuta otro compañero del jugador identificado, éste debe ser amonestado y se le sanciona un tiro libre indirecto en su contra.

El guardameta defensor deberá permanecer sobre la línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego, es decir hasta que haya sido tocado hacia delante.

El ejecutor del tiro no podrá volver a tocar el balón hasta que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

Si un jugador del bando defensor infringe las reglas de juego:

- Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro.
- Si se marca un gol, no se repetirá el tiro.

Si un jugador del bando que ejecuta el tiro infringe las reglas de juego:

- Si se marca un gol, el tiro deberá de repetirse.
- Si no se marca un gol, se detendrá el juego y se sancionará con un tiro libre indirecto en su contra.

Si un jugador de cada equipo infringe las reglas de juego, se repite el tiro

REGLA No.15. SAQUE DE BANDA.

Es una forma de reanudar el juego.

No puede conseguirse un gol directamente de un saque de banda, a excepción que sea tocado por otro jugador antes de que ingrese a gol. Dado el caso, el partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.

Se concederá un saque de banda cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, o toca el techo.

Se lanzará al juego con el pie, el balón deberá estar sobre la línea de banda, o a una distancia no mayor de 25cm detrás de la línea (por fuera del terreno de juego) desde el punto por donde el balón abandonó el terreno, por un jugador del equipo contrario al que tocó por última vez el balón.

Los jugadores adversarios se colocarán a una distancia no inferior a CINCO metros del balón lugar de la línea de banda en donde se ejecuta el saque.

El jugador que hace el saque deberá de hacerlo dentro de los CUATRO (4) segundos posteriores a recibir el balón, de lo contrario se le dará el saque al equipo adversario y no puede volver a jugar el balón hasta que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.

REGLA No.16. SAQUE DE META.

Es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de meta cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador del bando atacante en último lugar y no se haya marcado un gol conforme a la regla.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta.

Los jugadores del equipo adversario deberán de permanecer dentro de la superficie de juego y fuera del área penal del equipo ejecutor hasta que el balón esté en juego.

Procedimiento.

- El guardameta del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto del área penal.
- El guardameta del equipo defensor efectuará el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo (si se tarda más de los cuatro segundos se le concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario)
- El balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente fuera del área penal por el guardameta del equipo defensor.

Infracciones y sanciones.

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal desde el interior de ésta:

- Se repetirá el saque, y la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

Si el saque no se efectuó en los cuatro segundos.

- Se concederá un tiro libre indirecto, que se ejecutará desde la línea del área penal en el punto más cercano a donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez en su propio campo, después de que un compañero se lo haya pasado intencionadamente sin que antes lo haya pasado de la mitad del campo o la haya jugado o tocado un jugador adversario.

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se efectuara en el lugar donde se cometió la infracción.

REGLA No.17. SAQUE DE ESQUINA.

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por aire o por tierra, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol con forme a la regla.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, PERO ÚNICAMENTE CONTRA EL EQUIPO ADVERSARIO.

Si lo anota directamente en su propia portería, el gol no es válido y se reanudará con un saque de esquina a favor del equipo adversario.

- El balón deberá ser colocado en el interior del cuadrante de esquina más cercano al lugar por donde abandonó el terreno (si dicho cuadrante no está marcado, el balón deberá colocarse en la esquina del campo más cercana al lugar por donde abandonó el terreno de juego).
- Será jugado con el pie por un jugador atacante y estará en juego al momento de ser tocado.
- El ejecutor del saque no podrá volver a tocar el balón hasta que haya sido tocado o jugado por cualquier otro jugador.

- Si el saque de esquina no se hace dentro de los cuatro segundos después de que el ejecutante ha recibido el balón, se concederá un saque de meta a favor del equipo defensor.
- Si el balón no se encuentra dentro del cuadrante (si lo hay), el tiro deberá de repetirse.

Procedimientos para determinar el ganador de un partido que finalice en empate.

Fases de:

- Clasificación, 16vos, 8vos, 4tos y juegos por el tercer lugar.

Deberán lanzarse tiros desde el punto de penal, hasta determinar a un ganador.

- Si un equipo tiene más jugadores que el adversario, éste deberá designar al grupo de jugadores del equipo que participarán en la ejecución de dichos tiros, igualándolo en número al de los jugadores con que cuenta el equipo rival para el efecto.
- El árbitro elegirá la meta donde se lanzarán los tiros de penal.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo, elegirá si lanza el primero o segundo tiro.
- Cada equipo lanzará TRES TIROS, pero si antes de que se haya hecho, un equipo ha anotado más goles de los que el otro equipo pudiera anotar completando sus TRES tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.
- Si al finalizar los TRES tiros, ambos equipos han anotado igual número de goles, estos deberán continuar hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros.
- Todos los jugadores deberán permanecer en el centro del campo.
- El guardameta compañero del ejecutante, deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal donde se realizan los tiros, a un costado del área de penal.
- Cualquier jugador elegible, puede cambiar su puesto con el guardameta durante la ejecución de los tiros desde el punto de penal, previo aviso al árbitro y portar el uniforme que lo identifique como guardameta.

Fases de:

- Semifinales y Finales

Deberán jugarse dos tiempos suplementarios (extras) de tres minutos cada uno.

En caso de persistir el empate se lanzarán los tiros de penal, siguiendo el procedimiento correspondiente.

FORMA DE OBTENER LOS PUNTOS:

En cualquier etapa de clasificación.

Ganado en tiempo regular 3 pts.

Ganado en penales 2 pts.

Perdido en penales 1 pts.

NOTA IMPORTANTE:

El comité organizador, para esclarecer cualquier duda y para mejor claridad en todas las etapas de Clasificación, establece lo siguiente:

CRITERIO DE DESEMPATE

Cuando dos equipos finalizada la fase de clasificación quedando igualados en puntos se determinará al equipo que avanza a la siguiente fase tomando en cuenta los siguientes criterios.

1. Mejor diferencia de goles: aquel equipo cuya resta de goles anotados menos goles recibidos sea mayor, será el equipo que avance.
2. Si persistiera el empate tras considerar el criterio anterior, se tomará en cuenta LA CANTIDAD DE GOLES A FAVOR.
3. DUELO DIRECTO (si existiera).
4. FAIR PLAY puntos obtenidos por deportividad.
En función del número de tarjetas amarillas y rojas que hayan recibido los equipos en todos los partidos de la fase de grupos...
5. Si a pesar de todo lo descrito con anterioridad a un existe la igualdad se trasladará el caso al comité disciplinario para que sea éste el que tome decisión al respecto. Si dentro de todos los equipos que hayan ganado el derecho de disputar las siguientes fases o etapas existiere una situación similar a la descrita, deberá de procederse de la misma forma detallada anteriormente en forma de obtener los puntos.

REGLAMENTO DISCIPLINARIO

INSCRIPCIÓN DE JUGADORES.

Todo jugador podrá participar en el campeonato estando debidamente inscrito. El jugador podrá ser inscrito en las fechas asignadas para cada región cumpliendo con los siguientes requisitos:

- Certificación de nacimiento en original y copia. (Año en curso)
- Carta de compromiso y/o autorización firmada por el padre de familia, encargado o tutor, descargado de la página oficial.
- Dos encargados por equipo, en el cual uno, por lo menos tiene que ser el entrenador.
- No habrá inscripciones extemporáneas de jugadores por ninguna causa.

CATEGORÍA 2010-2011 (9 - 10 AÑOS)

CATEGORÍA 2008-2009 (11 - 12 AÑOS)

Procedimiento de inscripción:

El link autorizado por el comité organizador de Súper Liga Claro para el proceso de inscripciones es: www.superligaclaro.com. El encargado del equipo deberá crear el perfil de cada jugador adjuntar fotos digitales en la casilla de su número de camiseta correspondiente en la ficha de juego.

El mismo deberá presentar ante el delegado asignado la papelería arriba descrita y adjuntar una copia de su documento personal de identidad (ambos encargados), en la sede que sea asignada.

El delegado revisará la papelería entregada, para verificar que las identidades y edades estén comprendidas dentro de las categorías establecidas.

Una vez verificados los datos el equipo quedará oficialmente inscrito. Las fechas límite para la entrega de papelería y verificación de la misma deben consultarse en la página web oficial o por el cronograma elaborado por la organización.

Un jugador que esté correcta y reglamentariamente inscrito en el rango de edad correspondiente a determinada categoría específica de acuerdo con el Reglamento podrá, si así lo desea, participar también en una CATEGORÍA SUPERIOR, pudiendo jugar en el mismo campeonato en ambas categorías al mismo tiempo. Se deja bajo la ESTRUCTA RESPONSABILIDAD DE LOS PADRES DE FAMILIA la autorización para esta alternativa, establecido que ningún jugador podrá participar a la inversa, es decir, que si participa en la categoría 2008-2009 (11-12 años), no podrá hacerlo en la categoría inferior 2010-2011 (9-10 años).

La inscripción de un jugador de la categoría inferior 2010-2011 (9-10 años) si podrá ser inscrito en la categoría 2008-2009 (11-12 años) llenando ambas papelerías de estos equipos.

Ningún equipo podrá inscribir en su ficha a jugadores que estén inscritos en otros equipos en el mismo campeonato y en la misma categoría y que por lo menos hayan participado en un juego oficial del mismo durante la etapa 1.

En la Etapa 2 a todos los equipos se les autorizará agregar o cambiar un jugador en la ficha de juego si así lo solicite, la solicitud deberá ser entrega al coordinador de país de forma escrita una semana antes de iniciar la competencia. Para inscribir al jugador es requisito obligatorio que no haya participado en ningún equipo de la presente temporada.

TODOS LOS JUGADORES QUE NO ESTÉN INSCRITOS AL MOMENTO DEL JUEGO, NO PODRÁN PARTICIPAR EN ÉL.

Esto podrá constatarse a través de la respectiva FICHA DE JUEGO, siendo responsabilidad de la organización y del panel arbitral si esto se infringe.

Todo jugador deberá presentarse completamente uniformado, salvo que sea CUARTO O QUINTO jugador, pero cuando se presenten sus compañeros debidamente uniformados deberá de salir del juego.

DERECHO DE ADMISIÓN

Los Organizadores de la Super Liga Claro se reservan el derecho de admisión de equipos, jugadores, aficionados y público en general.

Toda persona que atente contra el buen funcionamiento del Campeonato; que se dé a la tarea de causar problemas; que se comporte de forma belicosa; que le falte al respeto a cualquier jugador, público en general, a los organizadores del campeonato, será expulsada y se prohibirá su ingreso a todas las instalaciones donde se lleven a cabo los partidos. Esta sanción será notificada por escrito, vía email y en todo caso verbal y entrará en vigor al momento de la entrega y recepción de la comunicación.

PROHIBICIONES DE INGRESO.

Queda terminantemente prohibido el ingreso de bebidas alcohólicas, fármacos, drogas o estupefacientes, así como armas de cualquier tipo a las instalaciones donde se lleve a cabo el campeonato. Además, está prohibido realizar necesidades fisiológicas en cualquier lugar de las instalaciones, debiendo de utilizar para el efecto los respectivos sanitarios: la persona que incumpla lo estipulado en este artículo será sancionada con una multa y si no es jugador se le retirará de las instalaciones.

SUSPENSIÓN Y SITUACIONES ESPECIALES

Si un equipo no se presenta a solventar su partido el día y la hora programada por algún motivo de Fuerza Mayor, la Organización decidirá si la reprogramación procede o no, basados en las justificaciones que el equipo afectado presente, y esto debe de ser antes de que se cumplan las veinticuatro (24) horas posteriores a la hora de que se había programado el partido y podrá ser vía electrónica con registro oficial o de forma física.

La Organización podrá terminar de manera anticipada o suspender el evento en cualquier momento y estado en que se encuentre de forma discrecional, sin que ello implique asumir responsabilidad de algún tipo frente a ninguna persona.

Cualquier decisión que tome la Organización ya sea de suspensión o de situaciones especiales, será aplicada a la etapa de juego en la cual se encuentre el torneo al momento de la decisión; en ningún caso dicha decisión tendrá efectos retroactivos. Esto significa que en ninguna circunstancia se aceptarán reclamos sobre eventos pasados, que puedan estar relacionados con la decisión tomada por la Organización.

ARTICULO 18: SUSPENSIÓN POR TARJETA AMARILLA.

Todo jugador que acumule tres (3) tarjetas amarillas en el campeonato, será suspendido (1) un partido, si cumplida esta sanción el jugador acumula nuevamente tres tarjetas amarillas será sancionado de la misma manera: Las tarjetas amarillas no se borran en ninguna etapa del campeonato.

ARTICULO 19: 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, 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, cinco fechas, expulsión del campeonato.)

ARTICULO 20: INCOMPARERENCIAS

Todo equipo que pierda dos (2) partidos por incomparecencia en la fase de clasificación (sea de forma consecutiva o alternada), será retirado del torneo y no podrá participar en las siguientes ediciones.

ARTICULO 21: OBLIGACIONES

OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS

1. Los equipos deberán estar en el campo de juego, por lo menos media hora antes de la hora señalada.
2. Cada equipo deberá tener dos (2) encargados (**ENTRENADOR Y REPRESENTANTE**), ellos serán los únicos responsables en el terreno de juego, los cuales tendrán que agregar a la ficha de inscripción del equipo la fotocopia de su documento personal de identificación.
3. Si un equipo o el cuerpo técnico inicia una riña general, la Organización se reserva el derecho de dictaminar la sanción a aplicar, la cual será inapelable.
4. Todo equipo que no presente el balón otorgado por la organización, deberá presentar un balón con las especificaciones mencionadas en la regla 2 del reglamento de juego.

OBLIGACIONES DE LOS REPRESENTANTES Y/O LOS ENTRENADORES ADJUNTOS

HOJA DE COMPROMISO DE COMPORTAMIENTO

Tendrá que ser firmada por ambos encargados, en donde aceptan la responsabilidad directa del equipo esta a su vez será adjunta a la ficha de juego de inscripción.

- a. Conocer íntegramente mediante su lectura y proyectar a sus jugadores el Reglamento de la SUPER LIGA CLARO 2020.
- b. Cumplir y hacer cumplir los estatutos del presente Reglamento.
- c. Ser la ÚNICA VIA de comunicación entre la Organización de SÚPER LIGA CLARO 2020 y el equipo, incluyendo a padres de familia.

- d. Presentar oportunamente la documentación requerida para el registro de su equipo representado, de lo contrario será el único responsable de la no participación del equipo.
- e. Reconocer en el campo de juego como máxima autoridad a árbitros y delegado encargados.
- f. Presentar – dado el caso - sus protestas por escrito con nombre, firma, en los tiempos y condiciones que establece el presente Reglamento.
- g. El Representante del equipo tendrá las mismas obligaciones que el Entrenador.
- h. Mostrar absoluto respeto al árbitro y a la Organización, tanto para acatar sus decisiones como para respetar su persona.
- i. Serán responsables del control de los aficionados del equipo.
- j. Dirigirse de manera correcta tanto al árbitro como a los jugadores contrarios, entrenadores, porras y hacia a sus propios jugadores.

- k. Deberá entregar la documentación que el organizador requiera a efectos de verificar los datos de sus jugadores para verificar (cotejar) sus datos ante el Árbitro y/o Encargado de Región.
- l. Podrá ingresar al área técnica para dirigir a su equipo, mas no al terreno de juego.
- m. No retardar ya sea el inicio o el desarrollo del juego.
- n. Cumplir con las sanciones que se les impongan a sus jugadores de acuerdo con el presente Reglamento.
- o. En el área técnica sólo podrán estar los jugadores sustitutos y dos miembros más debidamente inscritos.
- p. No podrán presentarse en cualquiera de los eventos relacionados con el torneo en estado de ebriedad o bajo efectos de drogas/sustancias psicotrópicas de cualquier tipo.
- q. Se debe hacer uso correcto de cualquier registro y no permitir el ingreso de cualquier jugador sin registro.

OBLIGACIONES DE LOS JUGADORES

- a. Practicar y fomentar compañerismo y respeto entre los equipos.
- b. Guardar respeto y consideración a los entrenadores y auxiliares de la Organización y a la marca patrocinadora.
- c. Conservar sus uniformes en las mejores condiciones posibles.
- d. Evitar en todo momento la violencia.
- g. Acatar las disposiciones del árbitro.

OBLIGACIONES DE LAS PORRAS Y/O AFICIONADOS

Todo acompañante de jugador y/o aficionado al equipo que se presente al terreno de juego se considera porra.

- Mostrar absoluto respeto al Árbitro, Equipo contrario, Porra contraria, y la propia.
- Deberán hacer uso correcto de las instalaciones que visitan.

- Deberán mostrar absoluto respeto a los Directivos de Súper Liga Claro y a los equipos participantes.
- No podrán acudir a la oficina de la Organización de Súper Liga Claro, en ningún caso, ya que para ello existen los Representantes de cada Equipo, siendo la única vía de comunicación entre equipo y organización.
- El comité organizador se reserva el derecho de solicitar la salida de los aficionados de las instalaciones en caso de que considere que los mismos estén incumpliendo las normas de conducta y respeto que deben prevalecer en este tipo de eventos.
- Queda prohibido el ingreso de objetos punzo cortantes, armas de fuego y/o cualquier otro que pueda ser considerado por la organización como peligroso para los asistentes a cualquier encuentro deportivo de Súper Liga Claro.

ARTICULO 22: CONDUCTA DE PADRES DE FAMILIA O PORRAS.

Todo padre de familia y público deberá permanecer en el área de graderíos de su porra; no podrá permanecer dentro del campo, área técnica o porterías.

El árbitro podrá detener el juego hasta que el padre de familia o público vuelva al área antes mencionada. De lo contrario si el comportamiento del padre no es el correcto podrá ser expulsado y el equipo será afectado con 1 punto menos en la tabla de posiciones general y será prohibido su ingreso mientras dure el Campeonato y a todas las instalaciones en donde se lleve a cabo la organización. Esta sanción será notificada por vía escrita, verbal o correo electrónico y entrará en vigor inmediatamente.

ARTICULO 23: FALTAS FUERA DEL TERRENO DE JUEGO.

Todo jugador que cometa una falta fuera del terreno de juego y que sea reportada por el cuerpo arbitral como un incidente, será sancionado conforme a la gravedad de esta; la junta disciplinaria juzgará lo acontecido.

ARTICULO 24: EXPULSIÓN POR AGRESIÓN FÍSICA.

Todo jugador, técnico o representante o público de un equipo que intente agredir o consume el hecho contra un árbitro y/o representante de la institución será expulsado definitivamente de las instalaciones y no tendrá participación en ninguna de la sedes donde se lleve a cabo el Torneo, reservándose además la institución el derecho de admisión del sancionado 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.

ARTICULO 25: VISORES.

Todas las sedes en donde se lleve a cabo el campeonato cuentan con 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.

ARTICULO.26. SANCIONES DISCIPLINARIAS.

LA JUNTA DISCIPLINARIA aplicará las sanciones a jugadores, equipos, técnicos, público y cualquier otra persona que atente en contra del buen funcionamiento del campeonato, según lo reportado en las Actas de Juego por los árbitros asignados tomando en cuenta también el reporte del Visor y de los Directivos de la Institución.

ARTICULO 27: MEDIDAS Y CIRCUNTANCIAS.

Toda medida o circunstancia no prevista en el presente reglamento se regulará por medio de circulares emitidas por el comité organizador o por la comisión disciplinaria, las cuales tendrán la misma observancia obligatoria.

ARTICULO 28: RECLAMOS

Las protestas y denuncias sobre anomalías en el desarrollo de un encuentro deberán presentarse por escrito a la Organización de Super Liga Claro, antes de finalizado el correspondiente partido contra el equipo sobre el cual pesa la denuncia.

Es requisito indispensable que las protestas y denuncias se sustenten con las pruebas suficientes, dado que la Organización no está obligada a investigar de oficio ninguna denuncia. Para la presentación de dichas pruebas el Representante denunciante tendrá un plazo de 24 horas después de finalizada la jornada del fin de semana.

La Organización tendrá el tiempo prudencial que considere oportuno para dar una respuesta a la misma, la resolución que dé la organización tendrá carácter de inapelable y se notificará al denunciante por medio escrito al correo electrónico que éste indicó para ser notificado.

Por otra parte, la autorización firmada por los padres, habilita a la Organización a implementar todos los recursos necesarios que se consideren pertinentes para la constatación de la identidad de los jugadores.

ARTICULO 29: PROHIBICIONES DURANTE UN ENCUENTRO

Queda terminantemente prohibido durante el desenvolvimiento del encuentro deportivo a espectadores y participantes el uso de cualquier tipo de bengalas, fuegos artificiales o cualquier otro tipo de material pirotécnico dentro de un radio de 200 metros alrededor del terreno de juego. Las indemnizaciones por los daños provocados por el eventual uso de estos elementos serán total responsabilidad del equipo al cual apoyan de quien los haya utilizado. Queda a criterio de la organización del evento - comité organizador - la autorización o prohibición del ingreso de cualquier objeto (o persona) cuya utilización (o comportamiento) considere intimidatorio para los participantes en el evento.

SISTEMA DE COMPETENCIA GUATEMALA SUPER LIGA CLARO INTERNACIONAL 2020

ETAPA 1. DEPARTAMENTAL

Participarán 500 equipos distribuidos en veintidós departamentos

PRIMERO: Se establece una etapa de clasificación en la que jugarán todos contra todos en su respectivo grupo por departamento y al final de la misma, los ocho primeros lugares de cada categoría según tabla de posiciones avanzarán a la fase de cuartos de final, jugando las llaves de la siguiente manera, primero contra octavo, segundo contra séptimo, tercero contra sexto, cuarto contra quinto.

SEGUNDO: Se establece jugar una SEMIFINAL entre los equipos que hayan salido ganadores de la fase de cuartos de final: el equipo que haya ocupado la mejor posición en la tabla general contra el que haya ocupado el lugar más bajo en la misma.

TERCERO: Quedará definido un CAMPEON DEPARTAMENTAL que será para aquel equipo que resulte ganador en el enfrentamiento directo entre los dos equipos que hayan salido vencedores en la etapa de semifinales haciéndose acreedor a recibir el trofeo de primer lugar y teniendo derecho automático a jugar la eliminatoria regional, como representante del departamento.

CUARTO: Quedará definido un SUB CAMPEON DEPARTAMENTAL que será aquel equipo que haya resultado perdedor en el enfrentamiento directo entre los dos equipos que hayan salido vencedores en la etapa de semifinales, haciéndose acreedor a recibir el trofeo de segundo lugar, quedando a la espera por cualquier eventualidad; si el equipo campeón regional no puede representar al departamento poder hacerlo ellos.

QUINTO: Quedará definido un TERCER LUGAR que será aquel equipo que haya resultado ganador en el enfrentamiento directo entre los dos equipos que hayan salido perdedores en la etapa de semifinales, haciéndose acreedor a recibir el trofeo de tercer lugar.

SEXTO: Se otorgará un trofeo al jugador que haya anotado más goles únicamente en la etapa de clasificación. SI DOS jugadores igualaran esta posición, se definirá con el jugador que anote más goles en el siguiente partido, esto procede hasta que exista un desempate, en caso de persiste el empate se definirá con el jugador que avance más con su equipo. El premio para el máximo goleador será uno por categoría.

SÉPTIMO: Se otorgará un trofeo al jugador que haya recibido menos goles únicamente en la etapa de clasificación. SI DOS jugadores igualaran esta posición, se definirá con el jugador que reciba menos goles en el siguiente partido, esto procede hasta que exista un desempate, en caso de persistir el

mismo se definirá con el jugador que avance más con su equipo. El premio para el portero menos vencido será para un jugador por categoría.

OCTAVO: La premiación cambia en cada Etapa del campeonato.

EL SISTEMA DE COMPETENCIA VARIARA SEGÚN LA CANTIDAD DE EQUIPOS INSCRITOS EN CADA DEPARTAMENTO Y ETAPA.

ETAPA 2. REGIONALES

Se tendrán los equipos campeones de cada categoría, quienes serán los primeros lugares de la etapa departamental.

El país estará dividido en seis regiones, se formarán grupos en cada región según su categoría, cada grupo tendrá cuatro equipos (Región I, II, III, IV) y un grupo de cinco equipos (Región V), jugarán una eliminación a visita recíproca (todos contra todos, en su respectivo grupo)

Las finales de esta etapa también se jugaran a (ida y vuelta) como determinar el ganador.

1. Quien obtenga más puntos en la serie final ida y vuelta
2. De persistir el empate, Deberán jugarse dos tiempos suplementarios (extras) de tres minutos cada uno.
3. En caso de persistir el empate se lanzarán los tiros de penal, siguiendo el procedimiento correspondiente mencionado en el apartado procedimiento para determinar un ganador.

Las sedes para esta etapa serán las mismas que se utilizaron en la etapa por departamento. El Petén - por razones de distancia - no jugará esta etapa, pero si representara como campeón departamental de la región VI.

ETAPA 3. CAMPEÓN DE CAMPEONES (FINAL NACIONAL)

Se tendrán los equipos campeones de cada categoría, quienes serán los primeros lugares de la etapa regional, serán trasladados a la Ciudad de Guatemala donde se llevará a cabo la final nacional.

Los cinco ganadores de la Etapa Regional más Petén, serán los seis Campeones Regionales que a su vez se dividirán en dos grupos de tres equipos por sorteo, jugaran un mínimo de dos partidos en ronda clasificatoria, accederán los dos primeros de cada grupo a semifinales, y a su vez los ganadores de dichos partidos clasificarán para la gran final.

ETAPA 4. FINAL INTERNACIONAL

Los campeones de cada uno de los países de ambas categorías serán trasladados al país sede designado por la organización donde se llevará a cabo la competencia.

Se jugará con el formato de juego establecido por el director de competencia, este a su vez será impartido en el congresillo técnico.

SISTEMA DE COMPETENCIA EL SALVADOR SUPER LIGA CLARO INTERNACIONAL 2020

ETAPA 1.

Participarán 80 equipos una sede, que estarán divididos en dos categorías.
40 equipos 2010-2011 (9-10 años)
40 equipos 2008-2009 (11-12 años)

FASE 1: CLASIFICACIÓN: Se establece hacer grupos de diez equipos para una etapa de clasificación, en la que jugarán todos contra todos en su respectivo grupo jugando un total de 9 partidos.

FASE 2: CUARTOS DE FINAL, POR GRUPO: Avanzan los ocho primeros lugares de cada grupo según tabla de posiciones correspondiente, jugando las llaves de la siguiente manera: primero contra octavo, segundo contra séptimo, tercero contra sexto, y cuarto contra quinto.

FASE 3: SEMIFINALES POR GRUPO: Se establece jugar una SEMIFINAL entre los equipos que hayan salido ganadores de la fase de cuartos de final: el equipo que haya ocupado la mejor posición en la tabla general contra el equipo que haya ocupado el lugar más bajo de la misma.

EL SISTEMA DE COMPETENCIA VARIARA SEGÚN LA CANTIDAD DE EQUIPOS INSCRITOS EN CADA DEPARTAMENTO Y ETAPA.

ETAPA 2.

FASE 1: CLASIFICACIÓN: A esta fase avanzan los ganadores de la fase de semifinales de cada grupo, para ser un total de ocho equipos por categoría, los cuales estarán divididos en dos grupos de cuatro equipos, estos a su vez jugarán una etapa clasificatoria de tres partidos.

FASE 2: SEMIFINALES: Continúan en competencia las primeras posiciones de cada grupo para ser un total de cuatro equipos por categoría, se establece jugar una SEMIFINAL según posición en la tabla individual por grupo, primero

del grupo a contra segundo grupo b, primero del grupo b contra segundo del grupo a.

FASE 3: FINALES: EL CAMPEON NACIONAL será el equipo que resulte ganador en el enfrentamiento directo entre los dos que hayan salido vencedores en la etapa de semifinales, SUB CAMPEON NACIONAL será aquel equipo que haya resultado perdedor en el enfrentamiento directo entre los dos que hayan salido vencedores en la etapa de semifinales, TERCER LUGAR se jugara un partido entre los equipos que hayan perdido en la etapa de semifinales.

MAXIMO GOLEADOR: Se otorgará un trofeo al jugador que haya anotado más goles, durante toda la competencia esto se definirá hasta la etapa 2. SI DOS jugadores igualaran esta posición, se definirá con el jugador que avance más con su equipo.

PORTERIA MENOS VENCIDA: Se otorgará un trofeo al jugador que haya recibido menos goles en contra, durante toda la competencia esto se definirá hasta la etapa 2. SI DOS jugadores igualaran esta posición, se definirá con el jugador que avance más con su equipo

ETAPA 3. FINAL INTERNACIONAL

Los campeones de cada uno de los países de ambas categorías serán trasladados al país sede designado por la organización donde se llevará a cabo la competencia.

Se jugará con el formato de juego establecido por el director de competencia, este a su vez será impartido en el congresillo técnico.

SISTEMA DE COMPETENCIA HONDURAS SUPER LIGA CLARO INTERNACIONAL 2020

ETAPA 1.

Participaran 100 equipos distribuidos en 2 sedes
(50 en TEGUCIGALPA - 50 EN SAN PEDRO), divididos en 2 categorías
20 equipos 2010-2011(9-10 años)
30 equipos 2008-2009 (11-12 años)

FASE 1: CLASIFICACIÓN: Se establece hacer grupos de diez equipos para una etapa de clasificación, en la que jugarán todos contra todos en su respectivo grupo jugando un total de 9 partidos.

FASE 2: CUARTOS DE FINAL, POR GRUPO (**ambas categorías**): Avanzan los ocho primeros lugares de cada grupo según tabla de posiciones correspondiente, jugando las llaves de la siguiente manera: primero contra octavo, segundo contra séptimo, tercero contra sexto, y cuarto contra quinto.

FASE 3: SEMIFINALES, POR GRUPO (**únicamente categoría 2008-2009**): Se establece jugar una SEMIFINAL entre los equipos que hayan salido ganadores de la fase de cuartos de final: el equipo que haya ocupado la mejor posición en la tabla general contra el equipo que haya ocupado el lugar más bajo de la misma.

EL SISTEMA DE COMPETENCIA VARIARA SEGÚN LA CANTIDAD DE EQUIPOS INSCRITOS EN CADA DEPARTAMENTO Y ETAPA.

ETAPA 2.

FASE 1: CLASIFICACIÓN

Categoría 2010-2011: A esta fase avanzan los ganadores de la fase de cuartos de final de la etapa anterior de cada grupo para ser un total de ocho equipos, los cuales estarán divididos en dos grupos de cuatro equipos, estos a su vez jugarán una etapa clasificatoria de tres partidos.

Categoría 2008-2009: A esta fase avanzan los dos ganadores de la fase de semifinales de cada grupo más los 2 mejores 3eros para ser un total de ocho equipos, los cuales estarán divididos en dos grupos de cuatro equipos, estos a su vez jugarán una etapa de clasificación de tres partidos.

FASE 2: SEMIFINALES

AMBAS CATEGORIAS: Continúan en competencia las primeras dos posiciones de cada grupo para ser un total de cuatro equipos, se establece jugar una SEMIFINAL según posición en la tabla individual por grupo, primero del grupo a contra segundo grupo b, primero del grupo b contra segundo del grupo a.

FASE 3: **FINAL DEPARTAMENTAL** será el equipo que resulte ganador en el enfrentamiento directo entre los dos que hayan salido vencedores en la etapa de semifinales, **SUB CAMPEON DEPARTAMENTAL** será aquel equipo que haya resultado perdedor en el enfrentamiento directo entre los dos que hayan salido vencedores en la etapa de semifinales, **TERCER LUGAR** se jugara un partido entre los equipos que hayan perdido en la etapa de semifinales.

MAXIMO GOLEADOR: Se otorgará un trofeo al jugador que haya anotado más goles, durante toda la competencia esto se definirá hasta la etapa 3. SI DOS jugadores igualaran esta posición, se definirá con el jugador que avance más con su equipo.

PORTERIA MENOS VENCIDA: Se otorgará un trofeo al jugador que haya recibido menos goles en contra, durante toda la competencia esto se definirá hasta la etapa 3. SI DOS jugadores igualaran esta posición, se definirá con el jugador que avance más con su equipo

ETAPA 3:

FINAL NACIONAL

Los campeones de cada una de las sedes, de ambas categorías se enfrentarán en un partido para determinar al campeón nacional, el cual será el representante al país en la final internacional.

ETAPA 3. FINAL INTERNACIONAL

Los campeones de cada uno de los países de ambas categorías serán trasladados al país sede designado por la organización donde se llevará a cabo la competencia.

Se jugará con el formato de juego establecido por el director de competencia, este a su vez será impartido en el congresillo técnico.

SISTEMA DE COMPETENCIA COSTA RICA SUPER LIGA CLARO INTERNACIONAL 2020

ETAPA 1.

Participarán 80 equipos una sede, que estarán divididos en dos categorías.
40 equipos 2010-2011 (9-10 años)
40 equipos 2008-2009 (11-12 años)

FASE 1: CLASIFICACIÓN: Se establece hacer grupos de diez equipos para una etapa de clasificación, en la que jugarán todos contra todos en su respectivo grupo jugando un total de 9 partidos.

FASE 2: CUARTOS DE FINAL, POR GRUPO: Avanzan los ocho primeros lugares de cada grupo según tabla de posiciones correspondiente, jugando las llaves de la siguiente manera: primero contra octavo, segundo contra séptimo, tercero contra sexto, y cuarto contra quinto.

FASE 3: SEMIFINALES POR GRUPO: Se establece jugar una SEMIFINAL entre los equipos que hayan salido ganadores de la fase de cuartos de final: el equipo que haya ocupado la mejor posición en la tabla general contra el equipo que haya ocupado el lugar más bajo de la misma.

EL SISTEMA DE COMPETENCIA VARIARA SEGÚN LA CANTIDAD DE EQUIPOS INSCRITOS EN CADA DEPARTAMENTO Y ETAPA.

ETAPA 2.

FASE 1: CLASIFICACIÓN: A esta fase avanzan los ganadores de la fase de semifinales de cada grupo, para ser un total de ocho equipos por categoría, los cuales estarán divididos en dos grupos de cuatro equipos, estos a su vez jugarán una etapa clasificatoria de tres partidos.

FASE 2: SEMIFINALES: Continúan en competencia las primeras posiciones de cada grupo para ser un total de cuatro equipos por categoría, se establece jugar una SEMIFINAL según posición en la tabla individual por grupo, primero del grupo a contra segundo grupo b, primero del grupo b contra segundo del grupo a.

FASE 3: FINALES: EL CAMPEON NACIONAL será el equipo que resulte ganador en el enfrentamiento directo entre los dos que hayan salido vencedores en la etapa de semifinales, SUB CAMPEON NACIONAL será aquel equipo que haya resultado perdedor en el enfrentamiento directo entre los dos que hayan salido vencedores en la etapa de semifinales, TERCER LUGAR se jugara un partido entre los equipos que hayan perdido en la etapa de semifinales.

MAXIMO GOLEADOR: Se otorgará un trofeo al jugador que haya anotado más goles, durante toda la competencia esto se definirá hasta la etapa 2. SI DOS jugadores igualaran esta posición, se definirá con el jugador que avance más con su equipo.

PORTERIA MENOS VENCIDA: Se otorgará un trofeo al jugador que haya recibido menos goles en contra, durante toda la competencia esto se definirá hasta la etapa 2. SI DOS jugadores igualaran esta posición, se definirá con el jugador que avance más con su equipo

ETAPA 3. FINAL INTERNACIONAL

Los campeones de cada uno de los países de ambas categorías serán trasladados al país sede designado por la organización donde se llevará a cabo la competencia.

Se jugará con el formato de juego establecido por el director de competencia, este a su vez será impartido en el congresillo técnico.

SISTEMA DE COMPETENCIA PANAMA SUPER LIGA CLARO INTERNACIONAL 2020

ETAPA 1.

Participarán 80 equipos una sede, que estarán divididos en dos categorías.

40 equipos 2010-2011 (9-10 años)

40 equipos 2008-2009 (11-12 años)

FASE 1: CLASIFICACIÓN: Se establece hacer cuatro grupos de diez equipos para una etapa de clasificación, en la que jugarán todos contra todos en su respectivo grupo jugando un total de 9 partidos.

FASE 2: CUARTOS DE FINAL, POR GRUPO: Avanzan los ocho primeros lugares de cada grupo según tabla de posiciones correspondiente, jugando las llaves de la siguiente manera: primero contra octavo, segundo contra séptimo, tercero contra sexto, y cuarto contra quinto.

FASE 3: SEMIFINALES, POR GRUPO: Se establece jugar una SEMIFINAL entre los equipos que hayan salido ganadores de la fase de cuartos de final: el equipo que haya ocupado la mejor posición en la tabla general contra el equipo que haya ocupado el lugar más bajo de la misma.

EL SISTEMA DE COMPETENCIA VARIARA SEGÚN LA CANTIDAD DE EQUIPOS INSCRITOS EN CADA DEPARTAMENTO Y ETAPA.

ETAPA 2.

FASE 1: CLASIFICACIÓN: A esta fase avanzan los ganadores de la fase de semifinales de cada grupo, para ser un total de ocho equipos por categoría, los cuales estarán divididos en dos grupos de cuatro equipos, estos a su vez jugarán una etapa clasificatoria de tres partidos.

FASE 2: SEMIFINALES: Continúan en competencia las primeras posiciones de cada grupo para ser un total de cuatro equipos por categoría, se establece jugar una SEMIFINAL según posición en la tabla individual por grupo, primero del grupo a contra segundo grupo b, primero del grupo b contra segundo del grupo a.

FASE 3: FINALES: EL CAMPEON NACIONAL será el equipo que resulte ganador en el enfrentamiento directo entre los dos que hayan salido vencedores en la etapa de semifinales, SUB CAMPEON NACIONAL será aquel equipo que haya

resultado perdedor en el enfrentamiento directo entre los dos que hayan salido vencedores en la etapa de semifinales, TERCER LUGAR se jugará un partido entre los equipos que hayan perdido en la etapa de semifinales.

MAXIMO GOLEADOR: Se otorgará un trofeo al jugador que haya anotado más goles, durante toda la competencia esto se definirá hasta la etapa 2. SI DOS jugadores igualaran esta posición, se definirá con el jugador que avance más con su equipo.

PORTERIA MENOS VENCIDA: Se otorgará un trofeo al jugador que haya recibido menos goles en contra, durante toda la competencia esto se definirá hasta la etapa 2. SI DOS jugadores igualaran esta posición, se definirá con el jugador que avance más con su equipo

ETAPA 3. FINAL INTERNACIONAL

Los campeones de cada uno de los países de ambas categorías serán trasladados al país sede designado por la organización donde se llevará a cabo la competencia.

Se jugará con el formato de juego establecido por el director de competencia, este a su vez será impartido en el congresillo técnico.