

**FEDERACION DE LIGAS DEPORTIVAS
BARRIALES Y PARROQUIALES
DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO.**

**REGLAMENTO DEL DÉCIMO TERCER CAMPEONATO CAMPEÓN DE CAMPEONES DE
MICROFÚTBOL e INDORFUTBOL MASCULINO, FEMENINO Y MÁSTER.
EL CUARTO DE FÚTBOLSALA MASCULINO Y EL SEGUNDO DE FÚTBOLSALA FEMENINO.**

CAPÍTULO I

GENERALIDADES - FINALIDADES

Art.-1 LA FEDERACIÓN DE LIGAS DEPORTIVAS BARRIALES Y PARROQUIALES DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, organiza el DÉCIMO TERCER CAMPEONATO DE CAMPEONES, de MICROFUTBOL e INDORFUTBOL categoría sénior, femenino y máster, con la participación de los clubes de sus ligas barriales filiales e invitadas.

Sus objetivos y finalidades son:

- a) Fomentar, universalizar y diversificar el deporte, a través de la participación mayoritaria;
- b) La superación del deporte barrial
- c) La confraternidad deportiva
- d) Estimular de la forma más idónea al deportista novato para que alcance su óptimo estado físico-mental
- e) Determinar a los equipos mejor organizados y preparados técnicamente, para una adecuada representación en el campeonato provincial (Intermatrices).

Art.-2 La sede será la provincia de Pichincha, Distrito Metropolitano de Quito y dentro de éste, los espacios deportivos de las Ligas Barriles de MICROFUTBOL e INDORFUTBOL y FUTBOLSALA 5.

CAPÍTULO 2

DE LA ORGANIZACIÓN

Art.-3 El presente campeonato, será organizado, dirigido y controlado por las siguientes Comisiones:

- a) Comisión Técnica
- b) Comisión de Disciplina
- c) Comisión de Calificaciones
- d) Comisión de Arbitraje
- e) Comisión de Apelaciones

Estas comisiones estarán integradas por su Presidente y sus vocales, en caso de apelaciones intervendrá la Comisión respectiva.

Art.-4 FLQ Organiza este Campeonato, con los clubes campeón, Vicecampeón y terceros lugares de las ligas participantes en las diferentes categorías como son: masculino, femenino y máster.

CAPÍTULO 3

DE LAS INSCRIPCIONES

Art.-5 Para que un club pueda participar en el presente campeonato debe pertenecer a una de las Ligas participantes, mas no representar a dos o más Ligas filiales ni sus jugadores.

Art.-6 FLQ convocará a inscripciones con anticipación y de acuerdo al calendario establecido por la comisión de calificaciones.

Art.-7 La inscripción de los clubes deberá realizarse mediante oficios en hojas membretadas, suscritos por el Presidente y Secretario de la liga barrial, en la que constará: el croquis o mapa de la cancha, los nombres de los equipos participantes en las diferentes categorías a más del número de teléfono de contacto y el correo electrónico.

- a) Los Equipos deberán cancelar la cantidad de \$20,00 por concepto de inscripción, \$5,00 como aporte a los equipos representantes en el Campeonato Provincial (Intermatrices) o campeonato superior que FLQ considere, \$1,00 por fondo de Ayuda Médica para cada deportista, y \$1,25 por carné calificado, depositar una garantía de \$100,00 por concepto de arbitraje a las Ligas que no son filiales a FLQ, además del pago de deudas pendientes tanto de los clubes como de las ligas de los campeonatos anteriores.

CAPÍTULO 4

DE LA INAUGURACIÓN

- Art.- 8 La inauguración se realizará el día sábado 29 de febrero del 2020, hora: 11H00 de acuerdo a los lineamientos que establezca el Directorio de la FLQ.
- Art. -9 Las Ligas con sus equipos representantes deberán presentarse el día y hora establecida con mínimo de seis jugadores por equipo y correctamente uniformados, una madrina y un dirigente. Los jugadores que participen en el desfile no podrán ser menores de 12 años.
- Art.-10 Los Equipos que incumplan el Art. 9 serán sancionados de la siguiente manera:
- Los equipos que no desfilen con su respectiva Liga podrán hacerlo al final del desfile, y se harán acreedores a una multa de \$20,00;
 - De no desfilan por lo menos una Madrina por Liga, tendrá una multa de \$20,00
- Art. 11 En caso de que un club no desfile o lo haga con menos de seis jugadores, será separado del campeonato y declarado desertor, el o los equipos infractores tendrán que devolver las ayudas entregadas conseguidas por su Liga.

CAPÍTULO 5

COMISIÓN DE CALIFICACIÓN

- Art. 12 Las calificaciones serán realizadas por el Centro de Cómputo de la FEDERACIÓN DE LIGAS QUITO los días establecidos por la Comisión respectiva.
- Art. 13 Son deberes de ésta comisión:
- Calificar, Verificar y Autorizar la participación de todos los jugadores;
 - Señalar el día y la hora que creyere conveniente para el cumplimiento de sus funciones;
 - Comprobar la autenticidad de todos los documentos y firmas presentados.
 - No calificar a los jugadores de los clubes que hayan sido sancionados en el campeonato anterior, según reporte entregado por la comisión de microfútbol.
- Art. 14 Cada Equipo de Microfútbol o de Indorfútbol podrá inscribir un máximo de 20 jugadores y un mínimo de 15 jugadores, para los clubes de Fútbol sala el cupo máximo es de 15 jugadores.
- Art. 15 Los clubes para poder participar deberán presentar los siguientes documentos:
- Un listado por triplicado en el que conste el nombre del equipo, la liga a la que pertenece, la categoría en la cual va a participar, número de uniforme, dos nombres y dos apellidos de los jugadores, su número de cédula y en la parte inferior los datos del dirigente (apellidos y nombres, números de teléfono y email).
 - Cedula de identidad original o pasaporte para los extranjeros.
- Art.- 16 Ningún jugador podrá cambiar el número con el que fue calificado inicialmente y no podrá actuar en dos o más clubes en el mismo campeonato.
- Art.- 17 El carnet para estar legalizado debe estar firmado por los miembros de la Comisión de Calificaciones, además debe llevar el sello de la Comisión de Calificaciones.
- Art.- 18 En el caso de pérdida de uno o varios carnet, la Comisión de Calificaciones procederá a recalificar previa presentación del oficio en papel membretado, cuyo costo será de \$2,50 c/u.

CAPÍTULO 6

COMISIÓN TÉCNICA

- Art. 19 Estará integrada por miembros elegidos por el directorio principal de Federación y los mismos deberán ser dirigentes de las Ligas Filiales a la FLQ y tener el aval correspondiente de su liga mediante oficio, esta comisión gozará de autonomía en todo lo que respecta a sus funciones.

Art.- 20 Son deberes de esta Comisión:

- a) Organizar, Controlar y Dirigir todo el campeonato de campeones
- b) Elaborar la modalidad de juego y ponerlo a consideración del Directorio y luego a la Asamblea.
- c) Elaborar el calendario de juego de los partidos y designar a las Ligas, para realizar las respectivas vocalías.
- d) Determinar e informar las posiciones de los equipos al finalizar el campeonato, así como la tabla de goleadores.
- e) Los partidos que organice la FLQ se realizarán los días domingo a las 10h00, 12h00 y 14h00 horas en su mayoría, el mismo que puede variar según los horarios de las ligas en las cuales se programe.
- f) Los partidos diferidos serán programados como la comisión lo considere y se jugarán hasta antes de finalizar la última fecha de cada etapa.
- g) Resolver todo lo relacionado a su competencia.
- h) Las hojas de Vocalía originales deberán reposar en la oficina de la Comisión Técnica para control, estadística y respaldo de programación una vez aprobadas las mismas.

Art.- 21 El puntaje oficial es el siguiente:

- a) Tres puntos por partido ganado.
- b) Un punto por partido empatado.
- c) Cero puntos por partido perdido.

Art.- 22 **Los partidos se realizarán de la siguiente manera en Microfútbol:**

- a) El número de jugadores será de nueve, mínimo 6 pudiendo completar hasta el último minuto de juego.
- b) El tiempo de cada partido será de 70 minutos dividido en dos tiempos de 35 minutos cada uno y 10 minutos de descanso entre cada tiempo.
- c) Cada club podrá realizar 6 cambios.
- d) El balón oficial será el número CINCO.
- e) El saque de arquero será de la siguiente manera:
 - 1) Con mano sin límite.
 - 2) Con pie y sin límite.
 - 3) No deberá asentar el balón dentro del área para efectuar el saque, ya que se dará por bola jugada, cuando no haya salido por la línea final.
 - 4) Una vez que se desprendió del balón no podrá volver a cogerlo con las manos.
 - 5) No podrá coger el balón si un jugador del mismo club se lo entrega con el pie, será falta técnica a favor del club contrario.
- f) El saque de banda será largo sin límite
- g) El cobro de esquina será sin obstrucción
- h) La barrera se colocará en la primera línea del arco
- i) El tiro penal será cobrado a la distancia de siete pasos al centro, desde una línea paralela del arco, con viada.
- j) Las faltas serán cobradas en forma libre en cancha propia y con barrera a una distancia de 5 metros en cancha rival.
- k) En el saque lateral, si ningún jugador toca el balón e ingresa al arco no es gol.
- l) No se permitirá que ningún jugador o hinchas estén parados junto al arco.
- m) En la línea lateral deberá estar solamente el entrenador del club y el asistente.
- n) En los saques laterales el arquero no podrá receptor el balón con las manos si es del mismo club.

Art. 23 **Los partidos se realizarán de la siguiente manera en Indorfútbol:**

- a) El número de jugadores será de siete, mínimo 5 pudiendo completar hasta el último minuto de juego.
 - a.1) caso especial en Liga Santa Bárbara, Liga Tribuna del Sur mínimo 5 jugadores, máximo 6 jugadores.
- b) El tiempo de cada partido será de 70 minutos dividido en dos tiempos de 35 minutos cada uno y 10 minutos de descanso entre cada tiempo.
- c) Cada club podrá realizar 5 cambios.
- d) El balón oficial será en número CINCO.
- e) El saque de arquero será de la siguiente manera:
 - 1) Con mano hasta la media cancha.
 - 2) Con pie sin límite pero con bote.

- 3) No deberá asentar el balón dentro del área para efectuar el saque, ya que se dará por bola jugada, cuando no ha salido por la línea final.
- 4) Una vez que se desprendió del balón si podrá volver a cogerlo con las manos.
- 5) No podrá coger el balón si un jugador del mismo club se lo entrega con el pie.
- f) El saque de banda será con bote a 1 metro
- g) El cobro de esquina será con obstrucción a 3 metros
- h) El tiro penal será cobrado a la distancia de siete pasos al centro, desde la línea paralela del arco, sin viada.
- i) Las faltas serán cobradas en forma libre en cancha propia y con barrera a una distancia de tres metros en cancha rival.
- j) En el saque lateral, si ningún jugador toca el balón e ingresa al arco no es gol.
- k) No se permitirá que ningún jugador o hinchas esté parado junto al arco.
- l) En la línea lateral deberá estar solamente el entrenador del club y el asistente.
- m) En los saques laterales el arquero no podrá receptor el balón con las manos si es del mismo club.

Art.- 24 El tiempo máximo de espera será de veinte minutos de la hora programada, las Ligas en la que se realicen los encuentros correspondientes y no cuenten con la infraestructura para poder cobrar las entradas podrán cobrar en el valor de las vocalías la cantidad de \$10,00 por equipo, y en el caso contrario las ligas por concepto de ingreso podrán cobrar la cantidad de 0,50 usd por persona

Art.- 25 El carnet es el único documento que habilita a un jugador a participar en un encuentro deportivo, éste deberá ser presentado al inicio del partido, ninguna excusa será válida para que un jugador pueda participar en la alineación del club. El carnet debe estar debidamente legalizado.

Art.- 26 Cada uno de los equipos deberán presentar su balón al inicio del partido, el mismo que deberá estar en buenas condiciones, de no cumplir con esta disposición recibirá una multa de \$5,00.

- a) Si uno o los dos equipos no presentan balón deberán solicitar el balón de la Liga y los dos clubes serán responsables del mismo.

Art.- 27 Los jugadores deberán presentarse correctamente uniformados, esto es, camiseta, pantaloneta y medias, es decir estas prendas deberán tener obligatoriamente el mismo diseño, color, exactamente iguales inclusive lo que se refiere a publicidades, nombre de jugador, sellos y demás; canilleras y zapatos de fútbol o pupillos en el microfútbol (categorías senior y master) y zapatos de pupillos o zapatillas en Indorfútbol cualquier categoría, se prohíbe el uso de estoperoles de cualquier tipo.

El número respectivo debe constar en la camiseta en la parte de la espalda y en la pantaloneta adelante todos en la misma pierna, cocido, sublimado o estampado. No se aceptará números hechos con cinta adhesiva, taipe, tiza corrector o con un pedazo de tela sobre el número original.

El uniforme correcto del arquero es camiseta o buzo y pantaloneta con su número respectivo, medias, canilleras y sus respectivo calzado deportivo, en el caso de que el arquero usare pantalón deberá llevar la pantaloneta con el número de su uniforme por dentro, puesto que el pantalón se considera como accesorio y puede o no tener número, Si por alguna razón un jugador de cancha tiene que actuar como arquero, tendrá que hacerlo con su uniforme original y encima el accesorios (buzo de arquero) que tengan su mismo número o no tengan número, por ningún concepto se permitirá que tape con buzo al revés o cualquier tipo de chompa.

El equipo que no cumpla con estas disposiciones que contempla el art.27 perderá los puntos y estos le serán adjudicados al rival con un marcador de 2 goles a 0, previa la impugnación según el Art. 41.

Art.- 28 No podrán actuar jugadores en estado etílico, con aliento a licor, o que muestren síntomas de haber ingerido sustancias nocivas, verificado por el vocal y se aplicará el reglamento de disciplina.

Art.- 29 El capitán de cada club deberá estar identificado con la cinta que lo identifica como tal, de no ser así recibirá una multa de \$2,00. Es el jugador representante del club en el campo deportivo, no tiene autoridad para juzgar el comportamiento del señor árbitro.

Art.- 30 En caso de que los clubes tengan el mismo color del uniforme se deberá usar los chalecos que proporcionará la Liga local, los chalecos serán usados por el club que salga sorteado por el árbitro y serán de su responsabilidad, teniendo que pagar al dueño de los mismos el valor de \$2,00 usd por concepto de lavado de los mismos, y en caso de pérdida \$4 c.u.

- Art.- 31 Si un Club no se presenta hasta los veinte minutos de la hora programada, perderá los puntos que serán adjudicados al equipo rival con el marcador de dos goles a cero previo pago del 50% del arbitraje, además se impondrá una multa de \$10,00 más el pago del 50% del arbitraje. En caso de que un club no se presente dos veces en la **fase de grupos** será declarado desertor y perderá la garantía, en caso de cualquiera de las **siguientes fases** si un equipo no se presenta será declarado desertor y perderán la garantía las ligas que no son filiales a Federación.
- Art.- 32 Si un club no se presenta por causa de fuerza mayor al encuentro programado (por fallecimiento de un familiar directo de un jugador o directivo del club, por causas provocadas por la naturaleza) deberá presentar pruebas de descargo en la siguiente sesión, para que sean analizadas por la Comisión Técnica. De no ser así, procederá como corresponda al Reglamento.
- Art.- 33 El árbitro podrá suspender el partido únicamente por causas de fuerza mayor provocado por la naturaleza o por falta de servicios indispensables para la realización del encuentro. El señor árbitro hará constar en la hoja de vocalía la causa de la suspensión del encuentro, conjuntamente con el señor vocal, si durante los 10 minutos siguientes no existe las condiciones favorables no se reiniciara el partido.
- Art.- 34 En caso de la suspensión del partido, éste se realizará con el mismo vocal, árbitro y los mismos jugadores inscritos en la hoja de vocalía, no habrá tiempo de espera, la fecha y hora de reiniciación del partido la fijará la Comisión Técnica.
- Art.-35 Si durante un partido un equipo se encuentra en inferioridad numérica, el encuentro se dará por finalizado adjudicándose los tres puntos al equipo contrario manteniéndose el marcador, el club deberá cancelar el 50% del arbitraje, en caso de no hacerlo será tomado como no presentación. En caso de empate el club contrario ganará con el marcador de dos goles a cero
- Art.- 36 Si por acción de uno o varios jugadores el señor árbitro tiene que finalizar el partido por falta de garantías se procederá de la siguiente manera:
- a) Si él o los jugadores causante del hecho pertenecen al club que estuviese ganando o empatando el club perderá los puntos y los mismos serán adjudicados al rival con el marcador de dos goles a cero.
 - b) Si los jugadores causantes del hecho pertenecen a los dos clubes, los puntos no serán adjudicados a ningún Club.
Además se aplicarán las sanciones disciplinarias que correspondan según el Reglamento de disciplina.
 - c) Ambos clubes deben pagar los valores que consten en la hoja de vocalía.
- Art.- 37 Si un equipo abandona un encuentro sin motivo o no se presenta al segundo tiempo de un partido oficial, esto será tomado como no presentación y los puntos serán adjudicados al rival y el marcador será: si el equipo que se retira estaba ganando, se colocará el marcador de dos goles a cero a favor del que permanece en la cancha, si el equipo que se retira estaba perdiendo se mantiene el marcador para efectos del gol diferencia.
- a) Ambos clubes deben pagar los valores que consten en la hoja de vocalía.
- Art.- 38 Si un club hiciera jugar a un jugador no habilitado o suspendido y/o si el jugador estuviera inscrito en otra Liga el club infractor perderá los puntos, que serán adjudicados al club rival con el marcador de dos goles a cero, además se aplicará la sanción disciplinaria que corresponde al jugador de acuerdo al Reglamento.
- Art.- 39 En caso de existir denuncia de fraude o adulteración en la actuación de un jugador y de ser comprobado esto, el club infractor será separado automáticamente del campeonato. Los puntos en disputa serán adjudicados al rival de turno con el marcador de dos goles a cero. Además perderá la garantía.
- Art.- 40 Los clubes participantes en un encuentro deberán cancelar los valores que consten en vocalía hasta 10 minutos después del inicio del segundo tiempo, de no hacerlo no podrán seguir jugando y perderán los puntos que serán adjudicados al equipo contrario con el marcador de dos goles a cero, si esta ganado el equipo contrario, se mantienen el marcador. Es obligación de los equipos participantes pagar el valor de la vocalía como se estipula en este artículo.
- Art. 41 Las impugnaciones por cualquier situación antirreglamentaria sucedidas en el desarrollo de los encuentros, deberán ser presentados ante el señor vocal dentro de los 70 minutos de juego por el Capitán o Dirigente del club participante en el encuentro, previ6 el pago de \$20,00 dólares el vocal deberá registrar la identificación precisa de quien realiza la impugnación. (Esto es dos nombres y dos apellidos, firma y número de cédula). Una vez terminado el encuentro el Vocal no podrá aceptar impugnación alguna, si lo hace no

tendrá validez, para que la impugnación sea aceptada por la Comisión correspondiente deberá presentar por escrito con los documentos de respaldo, hasta el día jueves posterior al partido en papel membretado y con sello de la liga. Además no se receptorán impugnaciones por terceras personas.

Art. 42 Los reclamos únicamente tendrán validez cuando se refiera a la fecha que se esté informando, ninguna sanción tendrá el carácter retroactivo. Si pasa la impugnación será reembolsable el valor pagado al Club.

DEL CAMPEONATO DE CAMPEONES

Art. 43 Se organizará de la siguiente manera:

- a) Se organizará en grupos de acuerdo al número de equipos participantes EN CADA UNA DE LAS CATEGORIAS.
- b) Se jugará la primera fase todos contra todos en cada grupo, a una sola vuelta.
- c) EN LA CATEGORIA FEMENINO: participaran las jugadoras de 12 años en adelante con la respectiva responsabilidad del dirigente de su club.
- d) EN LA CATEGORIA MASTER: participaran los jugadores nacidos desde el año 1980 hacia atrás.
- e) EN LA CATEGORIA SENIOR: participaran los jugadores a partir de los 12 años con la respectiva responsabilidad del dirigente de su club.
- f) Si empatan en puntos se define el paso a la siguiente fase según el anexo de la modalidad del campeonato.

DE LA PREMIACIÓN

Art. 44 La premiación se realizará de la siguiente manera:

- a) Trofeo y medallas a los equipos Campeón, subcampeón y Tercer Lugar.
- b) Trofeo al Goleador de Cada Categoría

Los Trofeos se entregarán en la sesión de premiación general a realizarse en la Matriz FLQ en el mes de Diciembre.

CAPÍTULO 7

DE LOS VOCALES

Art. 45 Las vocalías serán realizadas por cada una de las Ligas sedes o directamente por los organizadores cuando el caso lo amerite.

Art. 46 Son deberes y atribuciones del vocal:

- a) Recibir los carnet de juego de los jugadores, debidamente legalizados y plastificados
- b) Impedir la actuación sin carnet, mal uniformado, en estado etílico o con aliento a licor.
- c) Controlar los cambios reglamentarios, así como el ingreso de jugadores para completar el número establecido.
- d) Controlar el tiempo de espera para la iniciación del encuentro en mutuo acuerdo con el árbitro.
- e) Prohibir el reingreso de los jugadores que hayan sido sustituidos o expulsados.
- f) Todos los valores recaudados serán entregados únicamente en Tesorería de la FLQ, hasta antes de las cinco (17H00) del día lunes posterior al encuentro.
- g) Hacer constar en la hoja respectiva todos los incidentes que ocurran antes, durante o después del partido, dentro o fuera de la cancha y de ser requerido enviar un informe ampliado.
- h) Retener y entregar con la hoja de vocalía los carnés de los jugadores que presenten novedades.
- i) Receptar los reclamos respectivos y anotar en novedades.
- j) Firmar la hoja de vocalía.
- k) Elaborar el informe del partido en la hoja de vocalía al finalizar el encuentro
- l) Una vez emitido el informe del árbitro y vocal hacerles firmar a los capitanes de los clubes el acta de juego.
- m) Impedir la actuación del árbitro en caso de que no se encuentre en sus facultades físicas y mentales y pitar el partido previa aceptación de los capitanes de los equipos, caso contrario el partido será diferido.
- n) Las deudas registradas en la hoja de vocalía y los valores por concepto de arbitraje y de cancha (si fuere el caso) tendrán que ser cobradas en su totalidad hasta 10 minutos de iniciado el segundo tiempo, de lo

contrario el club infractor no podrá continuar jugando el partido, y si el club no realizare los pagos correspondientes el vocal notificará al árbitro y se dará por finalizado y legalizado el partido.

- Art.- 47 El vocal tiene el poder de directivo y debe ser respetado como tal por jugadores, directivos e hinchas.
- Art.- 48 El vocal no es el responsable de los balones de los clubes, cada club cuidará el balón de su propiedad, si un equipo no presenta balón, será responsable del balón de la liga, si los dos equipos no presentan balón, serán los dos equipos responsables del balón de la Liga.
- Art. 49 Si la Liga no hiciera vocalía será sancionado con \$20,00 dólares.
- Art.- 50 La Liga designada para hacer vocalía recibirá una multa en los siguientes casos:
- Por no entregar la hoja de vocalía y sus valores recaudados será sancionado con \$30 usd.
 - Por no retener los carnets de los jugadores expulsados. Será sancionado con \$10 usd.
 - Por vocalías mal realizadas o con tachones, borrones o informes mal elaborados. \$10,00 usd.
 - Por permitir el ingreso de jugadores mal uniformados. \$10,00 usd
 - Por no enviar el informe ampliado a tiempo en caso de ser requerido. \$10,00 usd
 - Por encontrarse en estado etílico. \$10,00

CAPÍTULO 8

DE LOS ÁRBITROS

- Art.- 51 El árbitro es la máxima autoridad durante el desarrollo de un partido, por tanto se encuentra bajo su jurisdicción, jugadores, hinchas, dirigentes y simpatizantes.
- Art.- 52 Dirigirá los encuentros de acuerdo a las normas FIFA y a los Reglamentos de la Federación de Ligas Quito, además ningún árbitro podrá dirigir en la misma cancha 2 o más partidos el mismo día, de hacerlo será notificado y sancionado con la prohibición de seguir pitando en el presente campeonato.
- Art.- 53 El árbitro deberá presentarse con 10 minutos de anticipación de la hora programada, en goce de sus facultades físicas, mentales y en óptimas condiciones.
- Art.- 54 Una vez finalizado el encuentro, el árbitro deberá emitir su informe y legalizar con su firma el acta de juego, excepto en caso de fuerza mayor.
- Art.- 55 En caso de ausencia del árbitro, los capitanes de cada uno de los clubes se pondrán de acuerdo para que dirija la persona más adecuada, el mismo que tendrá las mismas garantías que el titular, el árbitro que no se presente tendrá la multa del 200% del valor del arbitraje.

CAPITULO 9

DE LAS SANCIONES

La comisión de disciplina de Federación será la encargada de sancionar las hojas de vocalía de acuerdo al presente reglamento, y de sancionar a: dirigentes, cuerpo técnico, barras, simpatizantes, árbitros, vocales que cometan alguna infracción dentro o fuera del campo de juego antes durante o después de un partido. Para efecto de las sanciones la comisión sancionadora juzgará únicamente ateniéndose al informe del árbitro y del vocal que consten en la hoja de vocalía y de ser necesario pedirá informes ampliados para aclarar cualquier situación confusa

Los informes ampliados serán solicitados únicamente por los miembros de esta comisión y deberán ser presentados hasta el lunes siguiente al día del partido.

- Art.- 56 El jugador que haya acumulado 3 tarjetas amarillas, será sancionado con 1 partido de suspensión, el costo de cada tarjeta amarilla será de \$0.50 y la tarjeta roja de \$1 c/u. Para efecto de esta sanción, la Comisión de Disciplina dará a conocer en la sesión el nombre, apellido, número y el equipo del jugador sancionado, debiendo revisar en las siguientes sesiones si el jugador cumplió con la sanción impuesta.
- Art.- 57 **Será sancionado con UN PARTIDO** de suspensión, los jugadores que infrinjan o sean expulsados por incurrir en una de las siguientes faltas:

- a) Por reincidir en una falta estando amonestado (CA2)
- b) Por demorar el juego deliberadamente, previa amonestación (CA2)
- c) Por conducta anti deportiva en el campo de juego (CA)
- d) Cuando en el informe del árbitro no constara el motivo de la expulsión
- e) Por abandonar el campo de juego sin autorización del árbitro
- f) Jugador que realice sus necesidades biológicas dentro o alrededor del campo de juego
- g) Por tomar de la camiseta o agarrar deliberadamente de la misma al rival
- h) Por reclamos indebidos

Art.- 58 **Serán sancionados con DOS PARTIDOS** de suspensión los jugadores que infrinjan o sean expulsados por incurrir en una de las siguientes faltas:

- a) Juego brusco (JB)
- b) Agresión verbal a un compañero, rival, árbitro o vocal.
- c) Cuando el árbitro comprobare que el jugador está bajo el efecto del alcohol, o de alguna sustancia psicotrópica
- d) Intento de agresión a un compañero, rival, árbitro o vocal.

Art. 59 **Se sancionará con TRES PARTIDOS** de suspensión a los jugadores que infrinjan o sean expulsados por incurrir en una de las siguientes faltas:

- a) Pisar a un contrario que yace en el suelo con la intención de lastimarlo
- b) Lanzar con premeditación el balón a un rival con la intención de lastimarlo o herirlo
- c) Juego brusco grave (JBG)

Art. 60 **Serán suspendidos con el resto del campeonato:**

- a) Agresión a un compañero, rival.
- b) Agresión mutua
- c) Conducta violenta, lanzar tierra, escupitajo a rival o compañero.
- d) En caso de que un jugador o jugadores realicen actos que atenten contra la moral de los jugadores y/o público en general
- e) Cuando participen 3 o más jugadores en una gresca general, el equipo al que pertenecen será separado del campeonato y no podrán participar en el campeonato del siguiente año.
- f) Quienes ofendan con palabras soeces o insultos a directivos de Federación.

Serán suspendidos con un año calendario:

- g) Quienes agredan al árbitro, vocal a directivo de Federación, vocal de liga participante, más la pérdida de la garantía.
- h) Quien arrebatase cualquier pertenencia al vocal o arbitro (tablero, hojas, esfero, reloj, pito, tarjetas, etc), más la pérdida de la garantía.
- i) El causante de consecuencias graves por agresión física como heridas, fracturas, cortes.
- j) Brutalidad (violencia extrema)
- k) Quienes agredan físicamente al árbitro, vocal o directivo de Federación o de las ligas anfitrionas,
- l) Club que lanzare objetos contundentes dentro o fuera del complejo deportivo, además tendrá que reponer los daños ocasionados.
- m) Club que sus barras, simpatizantes, hinchas, jugadores o cuerpo técnico porten armas blancas o armas de fuego.

INFRACCIONES DE LAS BARRAS

Art. 61 Jugadores, cuerpo técnico, dirigentes, barras y simpatizantes de los clubes están bajo la jurisdicción del árbitro y del vocal, y que cometan una de las infracciones señaladas en el presente artículo antes, durante o después del encuentro deportivo serán sancionados así:

- a) Por insultos, incitar y/o provocar a jugadores, primera vez \$10, la segunda vez \$20 y la tercera vez el equipo al que representa será separado del campeonato
- b) Por agresión física al vocal, árbitro o dirigente de Federación de Ligas dentro o fuera del campo de juego, el equipo al que representa pagará la garantía estipulada en el contrato de los árbitros, además de la separación del club del campeonato.

- c) Por insultos a cualquier directivo de Federación de Ligas, sus emblemas patrios, dentro o fuera del campo de juego el equipo al que pertenecen pagará la multa de \$50 más la separación del club del campeonato.
- d) Cuando haya enfrentamiento entre barras agrediendo físicamente antes, durante y/o después del partido de juego, los clubes a los que pertenecen serán separados del campeonato.
- e) Cuando lancen objetos contundentes sean piedras, botellas, palos, etc, el equipo al que pertenecen será multado con \$20
- f) En caso de ocasionar daños al campo deportivo, el o los equipos causantes deberán pagar los daños ocasionados

CAPÍTULO 10

DISPOSICIONES GENERALES

- ART.-62 El presente reglamento no podrá ser corregido, aumentado o disminuido de sus Artículos, Literales o incisos mientras dure el CAMPEONATO de CAMPEONES, adquiriendo fuerza de Ley el momento de su aprobación.
- ART.-63 El plazo para realizar la apelación de un partido será hasta el día jueves posterior a la lectura de la sanción, máximo hasta las 18h00 deberá presentar toda la documentación necesaria e ingresada por secretaría, la misma que dará fe con el sello de ingreso del respectivo oficio con fecha y hora de ingreso.
- ART.-64 Las sesiones ordinarias de la FLQ se llevaran a cabo los días lunes a la 18h00, con una espera de 10 minutos.
- ART.-65 Una vez terminado el campeonato el señor tesorero procederá a devolver la garantía a los clubes descontando las deudas, previa solicitud por medio de oficio.
- ART.-66 La FLQ proporcionará los Reglamentos y calendarios de juegos.
- ART.-67 Es obligación de todos los integrantes de los clubes que participan en este Campeonato el saber las reglas establecidas en este Reglamento, su desconocimiento no será causa para impugnar, apelar o reclamar.
- ART.-68 La FLQ se compromete a entregar 20 medallas y su respectivo trofeo, al Campeón, subcampeón, tercer lugar y un trofeo al goleador de cada categoría.
- ART.-69 Cuando un club sea declarado desertor perderá automáticamente la garantía.
- ART.-70 El presente reglamento fue discutido y aprobado en Asamblea General Ordinaria de todos los Representantes de las Clubes participantes en el Campeonato de Campeones de Microfútbol e Indorfútbol, en las sesiones desarrolladas en el mes de enero y febrero del 2020..

REGLAS DE JUEGO PARA EL CAMPEONATO DE CAMPEONES DE FÚTBOLSALA.

NUMERO DE JUGADORES

Un encuentro lo disputaran dos equipos formados cada uno por un máximo de cinco (5) jugadores de los cuales uno (1) jugara como guardameta

El partido no comenzara si uno de los equipos tiene menos de tres (3) jugadores

EL PARTIDO SE SUSPENDERA SI EN LA SUPERFICIE DE JUEGO QUEDAN MENOS DE TRES JUGADORES EN UNO DE LOS DOS EQUIPOS

SE PERMITIRA UN NUMERO ILIMITADO DE SUSTITUCIONES DURANTE EL PARTIDO.

EN TODOS LOS PARTIDOS, LOS NOMBRES Y NUMEROS DE LOS JUGADORES, SUSTITUTOS, DEBERAN SER INSCRITOS EN LA NOMINA QUE EL SR VOCAL DEBERA HACERLES LLEGAR CON EL TIEMPO SUFICIENTE PARA PODER LLENARLA, ANTES DEL COMIENZO DEL ENCUENTRO.

TODO SUSTITUTO CUYO NOMBRE NO CONSTE EN LA NOMINA ENTREGADA AL SR VOCAL NO PODRAN PARTICIPAR EN DICHO PARTIDO.

*NOTA: EL DESCONOCIMIENTO DEL REGLAMENTO NO EXIME APELACIONES

* EN EL FUTSAL NO SE COBRARÁ EL USO DE LA CANCHA EN LAS PRIMERA FASE.

PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIONES

UNA SUSTITUCION PODRA REALIZARSE SIEMPRE, ESTE O NO EL BALON EN JUEGO

PARA SUSTITUIR A UN JUGADOR SE DEBERA TOMAR EN CUENTA LAS SIGUIENTES DISPOSICIONES

Si un sustituto entra en la superficie de juego antes que haya salido el jugador que sustituirá, o , en una sustitución entra en la superficie de juego por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo , el o los jugadores en cuestión serán amonestados

JUGADORES EXPULSADOS

- UN SUSTITUTO PODRA SUSTITUIR A UN JUGADOR EXPULSADO Y ENTRAR EN LA SUPERFICIE DE JUEGO UNA VEZ QUE.
- HAYA TRANSCURRIDO DOS (2) MINUTOS DE JUEGO EFECTIVO, DESPUES DE LA EXPULSION, SIEMPRE QUE CUENTE CON LA AUTORIZACION DEL SR. VOCAL.
- SI SE MARCA UN GOL ANTES DE QUE TRANSCURRAN DOS (2) MINUTOS, EN CUYO CASO SE APLICARAN LAS SIGUIENTES DISPOSICIONES.
- Si cinco (5) jugadores se enfrentan a cuatro (4) y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar al equipo de cuatro (4) jugadores.
- Si ambos equipos juegan con cuatro (4) o tres (3) jugadores, y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.

Si cinco (5) jugadores se enfrentan a tres (3) o cuatro (4) jugadores a tres (3) y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con tres (3) jugadores.

EQUIPAMIENTO DE JUGADORES

LOS JUGADORES NO UTILIZARAN NINGUN EQUIPAMIENTO NI LLEVARAN NINGUN OBJETO QUE SEA PELIGROSO PARA EL Y PARA LOS DEMAS JUGADORES (incluido cualquier tipo de joyas o pulseras de plástico).

EQUIPAMIENTO BASICO.- UNA CAMISETA CON MANGAS (si se usa ropa interior las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas de la camiseta).

- PANTALONES CORTOS (si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos), licra.
- MEDIAS LARGAS (si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte Exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa)
- CANILLERAS / ESPINILLERAS.
- CALZADO (zapatillas lisas de lona o de cuero blando, o pupillos)

DURACION DEL PARTIDO, DOS PERIODOS IGUALES DE 25 MINUTOS CADA UNO.

Uno de los Árbitros hará sonar su silbato dando por finalizado el periodo o el encuentro, teniendo en cuenta las siguientes circunstancias.

En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada se prolongara el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro.

Si el balón a sido jugado hacia una de las metas antes que sonara la señal acústica del cronometrador los árbitros esperaran a que finalice el lanzamiento efectuado, para anunciar por medio de su silbato el final del periodo o del partido.

El periodo o el partido finalizaran cuando:

El balón vaya hacia la meta directamente y se anote un gol.

El balón salga de los límites de la superficie de juego.

El guardameta u otro jugador del equipo defensor toque el balón.

Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos.

Para solicitar el tiempo muerto se deberá respetar las siguientes disposiciones.

- *- Cuando el equipo solicitante del tiempo muerto este en posesión de balón y este se encuentre fuera de juego.
- *- Durante el tiempo muerto los jugadores podrán permanecer en el interior o el exterior de la superficie de juego.
- *- Durante el tiempo muerto no se podrán realizar sustituciones, la sustituciones solo se podrá efectuar después de que haya sonado la señal acústica o el silbato de finalización de tiempo muerto
- hasta el minuto 22 se puede pedir el minuto de tiempo muerto.

INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO

NO SE PODRA ANOTAR UN GOL DIRECTAMENTE DE UN SAQUE DE SALIDA, obligado 2 topes.

- *- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad de la superficie de juego.
- *- Los adversarios deberán encontrarse en cancha sobre la línea marcada hasta que el balón sea jugado.
- *- El balón estará en juego en el momento que sea pateado y se mueva hacia adelante.

FALTAS ACUMULADAS POR EQUIPO

Toda falta que sea sancionada con tiro libre directo son faltas acumulables por equipo.

FALTAS DE TIRO LIBRE INDIRECTO

PORTERO

- Controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante mas de 4 segundos.
- Tras jugar el balón lo vuelve a tocar en su propia mitad de superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario.
- Toca el balón con las manos en su propia área penal, después de que un jugador de su equipo lo haya cedido con el pie.
- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
- SAQUE DE BANDA
- NO SE PODRA ANOTAR UN GOL DIRECTAMENTE DE UN SAQUE DE BANDA
- EL PROCEDIMIENTO DEL SAQUE ES CON EL PIE

En el momento de patear el balón , el ejecutor deberá:

- Tener un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego.

- Patear el balón, que deberá estar inmóvil, bien en el sitio de donde salió de la superficie de juego, bien por fuera de esta a una distancia no mayor de 25 cm de dicho sitio.
- Efectuar el saque en los 4 segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.
- Si el balón no entra en la superficie de juego de un saque de banda, el nuevo saque lo efectuara un jugador del equipo contrario.
- El balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.
- Los jugadores adversarios se ubicaran a una distancia no menor de 3 metros.
- Si no lo hicieran serán amonestados por impedir que se realice dicho saque.

SAQUE DE META

NO SE PODRA ANOTAR UN GOL DIRECTAMENTE DE UN SAQUE DE META

EL PROCEDIMIENTO DEL SAQUE DE META

- El guardameta lanzara el balón con las manos desde cualquier punto del área penal.
- El guardameta efectuara el saque en los cuatro (4) segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.
- El balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente fuera del área penal.
- Los jugadores adversarios se ubicaran a una distancia no menor de 3 metros.
- Si no lo hicieran serán amonestados por impedir que se realice dicho saque.

SAQUE DE ESQUINA

EL PROCEDIMIENTO DEL SAQUE DE ESQUINA

- El balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante.
- El equipo ejecutor deberá realizar el saque en los cuatro (4) segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento.
- Si el ejecutor se demorara más de los cuatro (4) segundos, el juego se reanudara con un saque de meta.
- Los jugadores adversarios se ubicaran a una distancia no menor de 3 metros.
- Si no lo hicieran serán amonestados por impedir que se realice dicho saque.

DIEGO ROMERO

PRESIDENTE COMISIÓN TÉCNICA FLQ.

FERNANDO QUISHPE

PRESIDENTE COMISIÓN DE DISCIPLINA FLQ.

JORGE PILAGUANO.
COMISION MICROFÚTBOL, INDORFÚTBOL y FÚTBOLSALA FLQ.
TELF. 0980871969.