

# REGLAMENTO DE FUTBOL “COPA AMISTAD” 2023





## INTRODUCCION

COPA AMISTAD 2023, 17ª Edición de la Liga de Fútbol del Grupo Motta en la Categoría Masculina y Femenina.

## ACTIVIDAD SOCIAL

La Liga de Fútbol del Grupo Motta “COPA AMISTAD” 2023, quiere ser participe con la Responsabilidad Social este año nuevamente con la donación de Canastillas en la Sala de Maternidad del Hospital Santo Tomas.

Tendremos este año los mismos objetivos de fortalecer la cultura y valores como Grupo, como la **solidaridad, respeto, tolerancia, honestidad, compañerismo y gratitud** a través del Fútbol para las Empresas del Grupo Motta participantes, Invitados y sus Colaboradores.

## COMITÉ DEPORTIVO

El Comité Deportivo está compuesto por:

PRESIDENTE: Rubén Salazar/Attenza

VICEPRESIDENTE: Pedro Rivera/Eurostone

ASESORA: Jadyith Pineda/Grupo Motta

ORGANIZADOR: Marilyn Luzcando/Jet Sports Marketing, S. A.

## DISPOCIONES GENERALES

- 1- El presente Reglamento es de estricto cumplimiento para todos los Colaboradores de las Empresas que participen de nuestra Actividad Deportiva.
- 2- El Comité Deportivo tiene la potestad de crear, modificar y/o adicionar cualquier punto relevante al Reglamento, siempre que vaya en beneficio del buen funcionamiento y control de la Liga.



- 3- Todo Colaborador (a) que participa de nuestra actividad deportiva lo hace bajo su propia responsabilidad en lo relativo a su seguridad personal.
- 4- La Lista de Jugadores (as) deberá venir refrendada por parte de **RRHH de cada Empresa participante** y nuevamente tendremos como innovación la Plataforma de **REFEREE PRO**, sistema de digitalización de datos estadísticos con fotos de cada jugador y su número de camiseta, calendario, tabla de posiciones, tabla de goleadores y amonestaciones.
- 5- Todo Jugador (a) **SIN EXCEPCIÓN** que participe de nuestra actividad deportiva, debe ser Colaborador (a) de una de las Empresas pertenecientes al Grupo Motta, igualmente de las **Empresas Invitadas** y deben mantener una buena conducta, disciplina apropiada, cumplir con las disposiciones y normas vigentes dentro y fuera de las instalaciones.
- 6- El Comité Deportivo evaluará las Disposiciones establecidas en este Reglamento y Adendas para cualquier modificación que así sea necesaria para su proceso y el mejoramiento de la Liga y sus participantes.
- 7- La Liga no permite la participación de **JUGADORES OUTSOURCING** o denominados Vendor, (Sub-Contratista o Contratistas), los cuales no serán considerados para efectos de su participación en esta Liga, llámese Sub-Contratados por Empresas del Grupo Motta o de Invitados que brindan servicios a terceros, ni tampoco algún Colaborador (a) no podrá participar con otra empresa que no sea de la Empresa donde trabaja.

### **CONDICIONES DE INGRESO**

- 1- Las instalaciones de MINUTO 90 se reservan el derecho de admisión de Equipos, Jugadores, Aficionados y Público en general.
- 2- Queda terminantemente prohibido el ingreso de bebidas alcohólicas, fármacos, drogas o estupefacientes, mascotas, así como armas de cualquier tipo a las instalaciones de MINUTO 90.



3- Se prohíbe cambiarse de vestuario en los campos u otras áreas que no sean los respectivos vestidores, también queda terminantemente prohibido realizar necesidades fisiológicas en cualquier lugar de las instalaciones, utilizando para el efecto los respectivos sanitarios así mismo queda prohibido fumar o mascar chicle en el área de las Canchas.

\*La persona que viole estos artículos se le retirara de las instalaciones poniéndole a órdenes de las autoridades correspondientes y de la seguridad del personal de MINUTO 90.

### **REGULACIONES**

1- El jugador (a) será verificado a través de un Coordinador de Cancha con el Sistema de Digitalización de Datos (REFEREE PRO). El jugador (a) que no aparezca en el Sistema no podrá jugar. Además, todo Jugador (a) que no pueda demostrar su condición laboral con la Empresa del Grupo o como Empresa Invitada, no se le permitirá participar de la actividad deportiva hasta tanto pueda presentar la misma.

2- Cualquier Equipo que incluya a un Jugador (a) que no labore en ninguna de las Empresas del Grupo Motta e Invitadas y que no ha sido presentado en el listado o planilla al inicio de esta liga será eliminado (a) de la Liga y su Equipo perderá ese partido.

3- Todo Jugador (a) mientras participa de la actividad deportiva debe mantener una conducta apropiada de disciplina y respeto, tanto para sus compañeros (as) como para el supervisor o arbitro encargado de dirigir los partidos.

4- Los árbitros deben dirigir los partidos y serán la máxima autoridad dentro de la cancha de juego. Esto incluye el manejo adecuado de la disciplina y el orden.



- 5- Cuando se demuestre que en efecto un Jugador (a) o Grupo de Jugadores pudieran incurrir en faltas de respeto contra el árbitro o contra otros Jugadores (as), el árbitro tiene la autoridad de tomar las medidas disciplinarias.
- 6- Cuando algún árbitro haga uso de su autoridad y pueda proceder incluso con una expulsión del juego o de las instalaciones deportivas, dependiendo de la gravedad de la falta de algún Jugador (a) o Grupo de Jugadores (as), se debe emitir un reporte al Comité Deportivo de la Liga, quienes tienen la responsabilidad de analizar las posibles acciones correctivas disciplinarias, incluyendo desde luego los posibles juegos de suspensión o finalmente separación de esta actividad deportiva.
- 7- Si un Equipo por actos de indisciplina causa la suspensión de un partido perderá el partido o se retira de la cancha, será expulsado de la Liga, si así lo considera el Comité Deportivo.
- 8- La Liga Fútbol del Grupo Motta es una actividad deportiva para los Colaboradores de las Empresa del Grupo Motta e Invitados que brinda un beneficio y un privilegio exclusivo para los mismos y en tal sentido, se establece que en aquellos casos en los cuales algún Jugador (a) inicia la Liga y que, durante el desarrollo de la misma la Empresa termine la relación laboral, no podrá finalizar el resto de la temporada.
- 9- Todo partido que, por razones ajenas al control de la Liga, que no se pueda realizar en la fecha establecida, se dejará para el final de la Ronda Regular y se realizará en caso de ser necesario en la fecha que establezca el Comité Deportivo y ambos deberán acogerse a esta decisión.



## REGLAS DE JUEGO

- 1- **Uniforme:** Camiseta, Pantalón, Medias altas de fútbol y Espinilleras son **OBLIGATORIAS**, igualmente los Guantes de Portero (a), además cada Jugador (a) deberá tener atrás en su Camiseta el número respectivo y también la Camiseta deberá tener en la Manga Izquierda el **LOGO DE COPA AMISTAD**.
- 2- Solamente se podrá jugar con Zapatillas o Taquillos de Goma (Reglamento interno de las instalaciones de “MINUTO 90” / **NO TACOS**).
- 3- Se designará un Capitán (a) del Equipo y el árbitro es el responsable de velar porque esto se cumpla a cabalidad.
- 4- Cada Partido se compone de dos (2) tiempos de 20 minutos cada uno, con un (1) minuto muerto por cada tiempo para cada Equipo y con cinco (5) minutos de Intermedio y únicamente cuenta el tiempo cronometrado por los Árbitros.
- 5- Se exige puntualidad en el inicio de cada Partido (una hora antes) y se dará un máximo de espera de **5 minutos a partir de la hora programada del primer juego**. El equipo que no se haya presentado con el mínimo de (4) Jugadores (as) perderá por dos (2) goles por cero (0). Estos dos (2) no se les asignan a ningún Jugador (a).

Además, si el árbitro observa que alguno de los Equipos está con la cantidad mínima de Jugadores (as) y no se presentan al terreno de juego, el árbitro activará su cronómetro en señal que el tiempo empieza a correr, ya que es responsabilidad de los Equipos presentarse a la hora programada. No se aceptarán excusas de tranques o inconvenientes como Seminarios programados en ultimo día. Para los efectos de Seminarios ò Actividades deberán anunciarlos con 72 horas.



- 6- Para que un Juego tenga carácter oficial debe haberse jugado **30 minutos del tiempo reglamentario**. Si un encuentro es suspendido antes del tiempo reglamentario por batalla campal, agresión al cuerpo arbitral o por problemas con el público, porras o banca de los equipos, el marcador prevalecerá a favor del equipo que no haya infringido este artículo, por lo tanto, el Comité Deportivo tomará las medidas de sanción con la finalidad garantizar la seguridad del cuerpo arbitral, de todos los Jugadores y Público en General.
- 7- El árbitro determinará mediante un sorteo, el Equipo que deberá utilizar **PETOS** cuando exista similitud de uniformes.
- 8- Los árbitros podrán ser cambiados por medio de una solicitud escrita formal con su justificación por tres (3) Empresas del Grupo Motta participante.
- 9- La programación de los partidos podrá ser cambiada únicamente y de ser necesaria con 72 horas por medio de una solicitud escrita y sustentada.
- 10- Los Equipos participantes podrán tener un mínimo de 12 Jugadores dentro de la Cancha y un máximo de 18 Jugadores dentro de la Cancha y únicamente pueden permanecer durante un partido los Jugadores de reserva y 2 Miembros de Cuerpo Técnico plenamente identificados con la Camiseta del Equipo y cualquier falta al Orden cometida por el público será imputable al Equipo y/o a los Jugadores (as), ya que son los responsables de velar por el buen comportamiento de sus Jugadores (as) y Barras o Público asistente.
- 11- En caso de lluvia, condiciones climatológicas, que afecte la cancha de juego, causas de fuerza mayor, mal comportamiento del público y que altere la naturaleza o la técnica fundamental del juego, quedará a criterio del cuerpo arbitral si se lleva a cabo el Partido, se suspende o se anula, determinando el Comité Deportivo las sanciones correspondientes o la reprogramación del Partido.



12- Toda conducta irregular de los Jugadores (as) dentro y fuera del terreno de juego será sancionada por el cuerpo arbitral en conjunto con el Comité Deportivo y queda a su discreción la continuidad del encuentro o de la Liga.

13- La expulsión o descalificación de un Equipo puede ser por la acumulación de dos (2) incomparecencias, retiro voluntario o por cualquier otra situación que lleve a tomar la decisión de expulsar el equipo. Así mismo si en las primeras fechas un Equipo no continúa en el Liga, dará motivo a la reprogramación de los Partidos con un Equipo nuevo y si no lo hay, todos los Equipos obtendrán los tres (3) puntos reglamentarios.

14- El Comité Deportivo evaluará cualquier tipo de sanción correspondiente al Jugador (a), Equipos, Técnicos, Público, y/o cualquier otra persona; basándose en los reportes arbitrajes, reportes administrativos, reportes de los visores y/o administradores de las instalaciones.

15- Los Partidos ganados por la no presentación del rival tendrán un marcador de dos (2) goles por cero (0) o sea FORFIT. Los goles no se le acreditarán a ningún Jugador.

16- Se cobrará \$150.00 al Equipo que no asista al Partido, e igualmente al Equipo que abandone la cancha de juego y no podrá participar si no es cancelada la multa antes de inicio del siguiente Partido en la siguiente Fecha.

17- Toda falta cometida por un Jugador (a) dentro y fuera del terreno de juego y que sea reportada por el cuerpo arbitral como un incidente tendrá una sanción correspondiente a la gravedad de la misma. El Comité Deportivo evaluará el situación o incidente de lo acontecido y tomará su decisión.

18- Todo Jugador, Equipo, Técnico o Representante de Equipo que agrede a un árbitro y/o representante del Comité Deportivo será expulsado definitivamente de la Actividad Deportiva y de las instalaciones de **“MINUTO 90”** y no tendrá participación en ninguno de las Ligas que se organicen, además el Comité Deportivo recolectará todas las pruebas y evaluará las mismas y presentará un Informe de lo ocurrido, el cual se presentará a los niveles de



RRHH de las Empresas participantes, si así lo amerita, del cual puede existir la posibilidad de ser separado de sus labores de manera definitiva.

19- El árbitro puede retirar a los jugadores (as), público, cuerpo técnico del área de la cancha si estos están interfiriendo en el desarrollo del encuentro.

20- Cualquier reclamo y/o protesta debe ser por escrito, no mayor a las siguientes 48 horas hábiles de trabajo.

21- Toda derogatoria, modificación o ampliación al presente Reglamento se hará saber a los interesados a través de correo electrónico.

22- Se sancionará con Tarjeta aplicada por el árbitro de turno de la siguiente manera:

- Tarjeta Amarilla: \$ 3.00
- Tarjeta Roja: \$ 5.00

23- La aplicación o sanción con tarjetas serán consideradas como acumulativas de la manera siguiente:

- 2 Tarjetas amarilla: Un juego de suspensión.
- 1 Tarjeta Roja Directa: Dos juegos de suspensión.
- La acumulación de 2 Tarjetas Rojas, deja al Jugador (a) automáticamente fuera de la Liga.

24- Todas las tarjetas amarillas son borradas, para efecto de la participación en la fase de Semi-Final, pero no así la aplicación de Tarjetas Rojas, se mantendrá en base a la regla.

25- Todos los Jugadores (as) que estén participando en esta Liga, no podrán entrar a la Cancha de Juego si han estado consumiendo bebidas alcohólicas. Los árbitros tienen la autoridad de no permitir la participación de Jugadores (as) que ellos identifiquen que se encuentren en este estado de ebriedad o bajo efectos de alguna sustancia que altere su comportamiento.



26- Todos los Equipos que clasifiquen para la Final: Cuarto, Tercero, Segundo y Primer Lugar, tienen la responsabilidad de asistir a los partidos programados de lo contrario tendrán una multa de \$250.00 y se le informará a RRHH de sus Empresas a través de un Informe.

27- Para los efectos de clasificación en caso de Empate en Puntos se aplicará las siguiente Regla:

- ✓ Diferencia de Goles (a favor y en contra)
- ✓ Ganador del Partido entre ambos Equipos
- ✓ Mayor cantidad de Juegos Ganados
- ✓ Menos cantidad de Juegos Perdidos
- ✓ Mayor número de Goles anotados
- ✓ Sorteo Moneda

28- Para efecto de un mayor control en la revisión y verificación del Jugador (a), Jugador (a) **que se presente tarde al iniciar el Partido, deberá esperar que se terminé el Primer Tiempo para poder ingresar a la cancha y ser revisado y verificado por el árbitro y el Coordinador de Cancha.**

29- Todos los Equipos deberán tener como equipamiento:

- **Balón de calentamiento**
- **Guantes de Portero (a)**
- **Banda de Capitán (a)**
- **Espinilleras (2 pares)**

### **FORMATO DE JUEGO**

- 1- 12 equipos en dos grupos de 6 equipos (“A” y “B”) todos contra todos de RONDA REGULAR en la Categoría Masculina, clasificando los 4 primeros equipos de cada grupo, donde se jugará CUARTOS DE FINAL en llaves cruzadas, donde clasifican los cuatro (4) ganadores, los cuales pasan a SEMI FINAL a través de un SORTEO.
- 2- 4 equipos Femeninos que jugarán IDA Y VUELTA, SEMI-FINAL Y FINAL.