

COPA MARIACHI MASCULINO

4 - 5 MAYO



2024



COPA MARIACHI HURIVER HONDURAS 2024

REGLAMENTO

El presente Reglamento tiene como objetivo establecer las normas que rigen y regulan todo lo relacionado a la parte administrativa, Deportiva y Disciplinaria del Evento Deportivo COPA MARIACHI HURIVER, el cual se llevará a cabo los días 04 y 05 de Mayo del año 2024, con el presente Reglamento se pretende regular fundamentalmente las distintivas situaciones que se presenten en la parte organizativa, la competencia misma y las faltas Disciplinarias , así mismo prevenir conflictos y de ser necesario establecer y aplicar sanciones.

1• REGISTRO DEL JUGADOR: Todos los jugadores deben estar inscritos y registrados en el formulario de registro de sus equipos antes de que comience el torneo. Cualquier equipo o jugador determinado por el director del evento que haya falsificado el nombre, o datos será expulsado del torneo.

Requisitos de Inscripción: Cat. A y Veteranos Pasaporte, Copia de Cedula, 1 Fotografia y los 2 Formularios llenos

2• LISTA DE JUGADORES: Todas los listados son definitivos una vez que se entreguen 24 horas antes del inicio del Torneo del 04 y 05 de mayo del 2024 en el check- in. Ningún jugador puede participar en un juego a menos que esté registrado en el formulario de la lista oficial. NINGUN JUGADOR PODRA ESTAR INSCRITO EN DOS CLUBES YA SEA DE LA MISMA CATEGORIA O CATEGORIA DIFERENTE, ASI MISMO NINGUN JUGADOR PODRA CAMBIAR DE CLUB UNA VEZ PRESENTADO LOS LISTADOS DE INSCRIPCION.

El torneo proporcionará a cada jugador brazaletes, que los jugadores deben usar en todo momento.

3• NÚMERO DE JUGADORES: El número máximo de jugadores en un equipo será de 35 jugadores por equipo (de no costo). Si un equipo quiere registrar mas de 35, una vez llegado al maximo de 35 jugadores, entonces tendrá que pagar el equivalente a \$100 por cada jugador que se pase de los 35 jugadores. POR TAL RAZON SE ACEPTARÁN INSCRIPCIONES EL MISMO DIA DEL TORNEO SEA PARA COMPLETAR EL NUMERO DE JUGADORES PERMITIDOS O PARA UNA INSCRIPCION EXTRA, SIEMPRE Y CUANDO EL JUGADOR A SER INSCRITO NO ESTE REGISTRADO CON NINGUN OTRO CLUB PARTICIPANTE.

4• **CATEGORIAS:** No se permitirá a ningún jugador participar en 2 categorías diferentes, el equipo que meta en su alineación a un jugador de una categoría diferente perderá el partido, con un marcador de 3 a 0

5• **EQUIPAMIENTO:** Todos los jugadores deben usar de estricto cumplimiento espinilleras y medias, no pueden usar nada que se considere peligroso para el árbitro o los oficiales del torneo. Los equipos son responsables de proporcionar balones de juego (al menos dos balones de juego aptos por juego).

6• **UNIFORMES:** Todos los equipos deben tener al menos dos conjuntos diferentes de uniformes (colores distintos). Si, a criterio del árbitro, ambos equipos tienen colores similares, entonces por medio de un común acuerdo o sorteo se definirá que equipo debe cambiar los colores. Todos los uniformes deben tener números diferentes en la parte posterior de al menos 8 pulgadas de alto.

7• **DIMENSIONES DE CAMPO:** Las regulaciones de la FIFA las especificarán. Regla No. 1 de las Reglas de Juego.

8• **TARIFA ARBITRAL:** Cada equipo debe pagar Lps. 1,500.⁰⁰ en la categoría A y Veteranos, antes del Torneo mediante depósito a cuenta No. _____ de la primera fase de grupos, valor que debe depositarse un día antes del inicio del Torneo, el equipo recibirá un formato de la lista de jugadores que será completado por el equipo y entregado al árbitro antes de que comience el juego. Habrá por lo menos 3 árbitros por partido. Si no están pagados los 3 arbitrajes, los árbitros no comenzarán el juego.

9• **DURACIÓN DEL JUEGO:** La duración del juego será de 30 minutos por tiempo con un tiempo de descanso de 10 minutos (que se puede acortar a 5 si el árbitro lo considera por tiempos de espera). Los juegos de fase de grupo, si pueden terminar en un empate. Los juegos de playoff no pueden terminar empatados (Penales Directos, 5 por equipo, si permite el empate se lanzarán penales a muerte súbita)

10• **TIEMPO EXTRA:** no habrá tiempo adicional en los juegos en los que se debe determinar un ganador. El juego irá directamente a los penales si hay un empate al final del tiempo regular (5 penales, en caso de empate al finalizar los 5 penales, se lanzarán a muerte súbita hasta que haya un ganador)

11• **PUNTUACIÓN (EN FASE DE GRUPO):** 3 puntos por ganar; 1 punto por empate y 0 puntos por derrota. Un forfait de un equipo se anota como una victoria de 2-0. Una doble forfait se marcará como un empate 0-0. Un equipo debe estar presente para poder ganar por forfait.

12• **DESEMPATES:** En la Fase de grupo, en caso de empates en el primer y segundo lugar entre dos o más equipos, los criterios de desempate serán los siguientes:

- 1) Puntos;
- 2) Diferencia de goles en los juegos de grupo
- 3) Goles a favor;
- 4) Goles en contra;

- 5) Se tomara en cuenta el resultado en la serie particular entre los equipos empatados en los puntos anteriores;
- 6) Tarjetas Rojas;
- 7) Tarjetas Amarillas;
- 8) Si los equipos empatan en todos los puntos anteriores se jugara una tanda de 3 penales, de persistir el empate se lanzarán penales a muerte súbita hasta que resulte un ganador..

13• EXPULSIÓN DEL JUGADOR (TARJETA ROJA): Los árbitros tienen el derecho de expulsar a un jugador del juego por Conducta Incorrecta o inapropiada continua o como resultado de un incidente que justifica la expulsión del jugador. Una TARJETA ROJA producida por una doble amonestación durante un partido, implica una suspensión de un juego al menos que el jugador este elegible para pagar una multa. El Comité Organizador del torneo puede expulsar al jugador por el resto del torneo o dar una suspensión de mas de un juego, si el jugador a cometido una falta grave o violenta, Un jugador que recibió una tarjeta roja por dos amarillas en el juego, podrá jugar si paga una multa equivalente al valor de \$200.⁰⁰ si los oficiales del torneo determinan que la tarjeta roja no fue grave, si el Arbitro registra Juego Grave o violento no tendrá derecho a jugar los partidos que amerita la sanción por la falta cometida, según castigo impuesto Y según dictamen del Comité Disciplinario

14• TARJETAS AMARILLAS: Un jugador que reciba una tarjeta amarilla en dos juegos diferentes será suspendido en el próximo juego a menos que se le reincorpore mediante el pago de la multa correspondiente. La multa en esta circunstancia es equivalente al valor de \$100.⁰⁰ Dólares. DE NO PAGAR MULTA DEBERA UMLIR UN PARTIDO DE SUSPENSION OBLIGATORIO DE PARTICIPAR EN EL JUEGO ESTANDO CASTIGADO REPRESENTARA PERDIDA DE LOS PUNTOS AL CLUB INFRACTOR CON UN MARCADOR DE 3 A IGUAL SANCION SERA PARA LOS JUGADORES EXPULDADOS CON ROJA DIRECTA O POR DOBLE AMONESTACION.

Todas las multas deberán de ser pagadas mediante deposito o crédito a cuenta No. **747698571** en Banco **BAC** EDGAR MIGUEL HURTARTE BURGOS efectivo al comisario de juego, con su respetivo recibo de pago.

15• DEPORTIVIDAD Y CONDUCTA: Se espera que los jugadores, entrenadores y espectadores actúen en la naturaleza del buen espíritu deportivo en todo momento. El abuso o violencia en contra de los árbitros no será tolerado. Cualquier instancia de tal conducta, descalificará al equipo responsable del evento o salvo disposición del Comité Organizador.

16• PROTESTA: Un equipo puede protestar un juego. El formulario de protesta estará disponible en el torneo y debe completarse. Tenga en cuenta que los fallos de apreciación de un árbitro son inapelables y por ende no se pueden protestar (por ejemplo, si una jugada fue una falta o no, balonmano, fuera de juego, etc.) n. El costo de protestar un juego será el equivalente de \$200.⁰⁰, y solo se presenta ante el Comité Disciplinario del torneo y tendrá que presentarse en un tiempo máximo de 30 minutos, una vez finalizado el partido.

17• SUSTITUCIONES: habrá sustituciones libres, lo que significa que un equipo puede tener un número ilimitado de sustituciones durante el juego y un jugador que fue sustituido puede volver al juego

18• **PREMIOS:** La Premiación en cada categoría será la siguiente:

Categoría A:

Primer Lugar: Lps. 1,250,000.⁰⁰(Un Millón Doscientos Cincuenta Mil de Lempiras) más Trofeo y 35 medallas además dos anillos de oro con diamantes al Propietario y esposa del club.

Segundo Lugar: Lps. 300,000.⁰⁰ (Trescientos Mil Lempiras) más Trofeo y Medallas

Categoría Veteranos:

Primer Lugar: Lps. 100,000.⁰⁰(Cien Mil Lempiras), Más Trofeo, 35 Medallas y anillo de Oro y Diamante al propietario del equipo ganador

Segundo Lugar: Lps. 60,000.⁰⁰(Sesenta Mil Lempiras), Más Trofeo y 35 Medallas

Premios Individuales en ambas Categorías:

Campeón Goleador Lps. 2,500.⁰⁰(Dos Mil quinientos Lempiras) más Trofeo

Portero Menos Goleado Lps 2,500.⁰⁰(Dos Mil quinientos Lempiras) más Trofeo

MVP jugador más valioso del Torneo Lps.5,000.⁰⁰(Cinco Mil Lempiras) más Trofeo .

19• **CHECKIN:** En el check-in, cada equipo deberá entregar su forma de roster o Formulario de Inscripción completamente llena. Esta forma esta localizada en la pagina de web del torneo www.copamariachihuriver.hn (imprímala y llenela), pueden llegar temprano y pedir una impresión www.copamariachihuriver.hn o solicítela por whatsapp.

20• **PULSERAS** Cada jugador recibirá una pulsera previo al pago de la misma en el check-in (entregada al Técnico o Encargado) y no pueden jugar sin pulsera. Esta pulsera deberá ser usada por cada jugador en todo momento y es valida por los dos días de competencia. Todos los jugadores, Cuerpo Técnico y Directivos del equipo pagan entrada, deben de tener pulsera de ingreso.

21• **BANCA** En la banca, solamente pueden estar los jugadores registrados y 5 (cinco) del Cuerpo Técnico que pueden ser:

- Director Técnico
- Asistente Técnico
- Preparador Físico
- Preparador de Porteros
- Medico, Fisioterapeuta, Kinesiólogo; o un
- Utilero

22• **INICIO DE PARTIDOS:** Todos los juegos deben de comenzar a la hora estipulada, NO ABRA PRORROGA NI TIEMPO DE ESPERA, para comenzar el partido, todos los juegos deberán empezar a tiempo. Por tal motivo los clubes deberán de presentar su listado al Comisario del partido una vez finalizado el Primer tiempo de el partido preliminar, cada club tendrá el período de descansó para reportar a su equipo, El arbitro iniciara el tiempo del partido a la hora exacta ya establecida. A partir de el minuto 10 si un equipo esta en el campo y el otro no esta listo para iniciar el partido el equipo que esta listo en el terreno de juego iniciara el partido Ganando 1-0, al minuto 15 si no se encuentra aun el otro equipo listo para iniciar perderá el partido 2-0. Si ninguno de los dos equipos esta al minuto 15 es un empate a 0-0

4

**COPA MARIACHI
MASCULINO**



2024

23• ANTES DEL PARTIDO Reiteramos lo establecido en el numeral 22, por tal razón Un representante de Cada equipo debera estar listo por lo menos 30 minutos antes del juego en la cancha para hacer checado por los árbitros u oficales del torneo. Los equipos deberán estar listos con las formas de roster o listados llenas.

24• AMAÑO DE PARTIDO Un equipo puede ser descalificado, si en la opinión y criterio del arbitro y/o los oficiales del torneo, el equipo no se esfuerza lo máximo para ganar un partido. Esto pasa mas cuando dos equipos necesitan un resultado en el ultimo juego de grupo para avanzar. Si es considerado un Juego Amañado o arreglado los dos equipos perderán los puntos del partido y tendrán 2 goles en contra cada uno.

25• COMIDA Y BEBIDA Los equipos y jugadores no podrán traer comida o bebidas dentro del Complejo Deportivo .

26• CALIFICACION CATEGORIA A y VETERANOS:

CATEGORIA A: Son 48 equipos divididos en 12 grupos de 4 clubes cada uno, clasifican los primeros de cada grupo mas los 4 mejores segundos a octavos de final con partido de eliminación directa a muerte súbita. **OCTAVOS DE FINAL, CUARTOS DE FUNAL, SEMIFINAL Y FINAL** en caso de empate al termino del tiempo reglamentario se irán a penales directos. Lanzando 5 penales por equipo de persistir el empate en la serie de 5 penales, se lanzarán penales a muerte súbita hasta resultar un ganador.

CATEGORIA VETERANOS:

Son 24 equipos Dividido en 8 grupos de 3 equipos cada Grupo clasificando los Primeros de cada a Cuartos de Final con partidos de eliminación directa a muerte súbita. en caso de empate en Cuartos de Final, Semifinal y Final en el tiempo reglamentario se irán a penales directos. 5 penales por equipo y muertes súbita en caso de persistir el empate luego de los 5 lanzamientos iniciales, lanzarán penales a muerte súbita hasta resultar un ganador.

27• ACOMODO DE EQUIPOS Los equipos ocuparan su lugar en el torneo y definirán así horarios, canchas, contrarios, grupos en que jugaran por medio de un sorteo que se llevara a cabo el día Jueves 02 de Mayo del 2024. Los medios oficiales de la pagina como sus redes sociales y pagina web al finalizar el sorteo mostraran como iniciaran todos los equipos del torneo sin replica alguna.

28. IMPREVISTOS: Todo lo no previsto en el presente Reglamento, quedará a criterio del Comité Organizador, previo análisis y amparado en Reglamentos de Campeonato y Competencias, Código Disciplinario y las Reglas de juego de la FIFA.

FORMATO DE COMPETENCIA CATEGORIA "A":

-48 equipos divididos en 12 grupos de 4 equipos

- Clasifican los primeros de cada grupo MAS LOS 4 MEJORES SEGUNDOS, a octavos de final a un solo juego muerte súbita.
- Los ganadores de los cruces de octavos clasifican a cuartos de Final igualmente se jugará a un juego
- Los 4 ganadores juegan semifinal
- Los dos ganadores la final.
- Las etapas de Octavos, Cuartos, semifinal se jugarán a un juego a muerte súbita si al finalizar el partido hay empate se lanzará 5 tiro de penal por equipo de persistir el empató después de lanzados los 5 penales, se proseguirá a muerte súbita hasta que un club anote y el otro falle.
- Igualmente la final de terminarlo el partido en empate se lanzará 5 penales por equipo de persistir el empate se proseguirá a muerte súbita hasta que un club anote y el otro falle.

FASE DE GRUPOS:

Se formaran 12 grupos de 4 equipos cada grupo, sorteando para definir la numeración del 1 al 4 quedan el calendario de la siguiente manera :

Primera fecha:	Segunda Fecha:	Tercera Fecha:
1 con 2	1 con 4	2 Con 4
3 con 4	2 con 3	1 con 3

OCTAVOS DE FINAL:

Llave No.1 1º Grupo A 4to. Segundo	Llave No.2 1º Grupo C 2º segundo	Llave No.3 1º Grupo E 1º Grupo I	Llave No.4 1º Grupo G 1º Grupo K
--	--	--	--

Llave No. 5 1º Grupo B 3er. Segundo	Llave No. 6 1º Grupo D 1er. Segundo	Llave No. 7 1º Grupo F 1º Grupo J	Llave No. 8 1º Grupo H 1º Grupo L
---	---	---	---

CUARTOS DE FINAL :

CRUCE No. 1	CRUCE No. 2	CRUCE no. 3
Ganador Llave 1	Ganador Llave 3	Ganador Llave 5
Ganador Llave 2	Ganador Llave 4	Ganador Llave 6

CRUCE No. 4
Ganador Llave 7
Ganador Llave 8

6

**COPA MARIACHI
MASCULINO**



2024

SEMIFINAL:

SEMI FINAL No. 1 SEMI FINAL No. 2

Ganador CRUCE 1 Ganador CRUCE 3

Ganador CRUCE 2 Ganador CRUCE 4

FASE FINAL:

Ganadores de la seminal 1 vrs ganador semi Final 2

Total de juegos categoría A

Fase de Grupos 72

Octavos de final 8

Cuartos de Final 4

Semifinal 2

Final 1

TOTAL 87

FORMATO DE COMPETENCIA CATEGORIA DE VETERANOS:

- Serán 24 equipos los inscritos divididos en 8 Grupos de 3 equipos cada uno.
- Cada equipo jugará dos partidos en la fase de grupos
- Clasificarán a Cuartos de final el primero de cada Grupo
- Las fases de Cuartos de Final, Semifinal y Final se jugarán a un juego a muerte súbita de terminar el partido empatado se lanzará 5 tiros de penal por equipo, si al terminar la tanda de los 5 penales persiste el empate se lanzará penales a muerte súbita hasta que un equipo anote y el otro lo falle.

FASE DE GRUPOS:

Jugarán 2 partidos cada club de la siguiente manera;

- 1 Contra 2 descansa el 3
- 1 Contra 3 descansa el 2
- 2 Contra 3 descansa el 1

CUARTOS DE FINAL:

Llave 1	Llave 3
1º Grupo A	1º Grupo B
1º Grupo H	1º Grupo G
Llave 2	Llave 4
1º Grupo C	1º Grupo D
1º Grupo F	1º Grupo E

FASE DE SEMIFINAL

SEMIFINAL 1	SEMIFINAL 2
Ganador Llave 1	Ganador Llave 3
Ganador Llave 2	Ganador Llave 4

FASE FINAL:

Ganador Semifinal 1 vrs Ganador Semifinal 2

Total de partidos Categoría Veteranos

Fase de Grupos 24

Cuartos de final 4

Semifinal 2

Final 1

TOTAL 31

RESUMEN DE JUEGOS POR CATEGORIA

Categoría A 87 partidos

Veteranos 31

TOTAL 118 Partidos



CUENTA PARA DEPOSITO:

HONDURAS

BAC CREDOMATIC

AHORRO # 747698571

EDGAR MIGUEL HURTARTE BURGOS

TEL: (504) 9850-6547

CUENTAS PARA REMESAS O DEPOSITOS DEL EXTERIOR



EDGAR MIGUEL HURTARTE BURGOS

MARTHA ELENA RIVERA MARTINEZ

**CUALQUIER DEPOSITO A LAS CUENTAS MANDAR COMPROBANTES AL
NUMERO [504] 9850-6547**



INFO

Para cualquier duda o aclaración por medio
de WhatsApp con Edgar Hurtarte +504 9850- 6547 y
Ricardo Zuniga +504 9664-6740.

huriver@gmail.com

Facebook:

COPA MARIACHI HURIVER

**COPA MARIACHI
MASCULINO**

2024



**TU SOLUCION EN
UNIFORMES**

Marca
100%
hondureña

**NO NOS
COMPARES
VISTETE
CON NOSOTROS**

**MARCANDO
LA DIFERENCIA**

Huriver



Contáctanos:

