

CLUB TOTAL CHICUREO NORTE

REGLAMENTO FUTBOLITO DORADA 2025

Uno. - Categorías y Sistema de Campeonato

Se organizará torneo en la categoría Futbolito Dorada, la categoría parte desde los 45 años en adelante (1980) con 5 excepciones de 42 años (1983), **pero solo pueden haber 2 en cancha.**

Este 2025 contaremos con 6 equipos.

Sistema de Campeonato Apertura:

1 Fase regular de 9 fechas , en donde dividiremos en dos copas. Oro y Plata

Copa de Oro

- Fase 1: Clasifican del 1 al 6 en donde jugarán una fase de play offs ida y vuelta.
- Fase 2 : Los ganadores clasifican a semifinal, en donde sumaremos al mejor perdedor de las llaves (La semi final será ida y vuelta también).

En caso de empates el que clasifique como mejor perdedor, se determinará a través de los siguientes indicadores, en orden de importancia:

- 1.- Diferencia de Gol.
 - 2.- Goles a favor.
 - 3.- Tabla de posiciones, fase regular.
 - 4.- Sorteo
- Final: Los ganadores de la Semi jugarán la Final

Copa de Plata

- Clasifica el 7-8-9, en donde jugarán una fase de grupo, quedando uno libre. (3 fechas)
- Los equipos que queden fueran en la fase 1 de Playoffs jugarán un partido entre ellos y se sumarán a la Copa de Plata, a este cruce lo llamaremos Repechaje .
- El ganador del grupo enfrentará al perdedor del Repechaje , mientras que el segundo del grupo enfrentará al Ganador del Repechaje . El tercero quedará sin opciones de copa.
- Jugarán una Semifinal de solo ida y posteriormente la final.

Dos. - Reglas o Bases específicas de cada competencia o torneo.

CHICUREO NORTE se llevarán a cabo conforme a las bases y a la programación que en cada caso y categoría apruebe por el comité correspondientes, aprobados en reunión de delegados.

Tres. - Días y horarios de los partidos.

Los partidos de las categorías se llevarán a cabo preferentemente los sábados en la mañana a partir de las 9:00 horas.

Acción Total podrá programar partidos de las diversas categorías o series en días y horas distintos a los indicados precedentemente.

Cuatro. - Número de jugadores en cancha y W.O

Los partidos de futbolito se disputarán con 8 jugadores en cancha por cada equipo, con un mínimo de 5 jugadores y a la hora fijada por la administración, en las instalaciones dispuestas por el Club para tales efectos.

Si durante el desarrollo de un partido un equipo queda con 4 o menos jugadores en la modalidad de futbolito, se dará por finalizado el partido, dando por perdedor a dicho equipo, por una diferencia de 5 goles o manteniendo la diferencia de goles lograda hasta el momento del término, si es mayor a 5 goles.

Si llegada la hora fijada para el partido un equipo se presenta con menos de 5 jugadores, perderá por medio de “Walk Over” (W.O.), salvo las posibilidades para completar el número mínimo de jugadores que se indican a continuación:

- a) Para poder iniciar un partido cualquier equipo debe presentarse a la hora fijada con a lo menos 5 jugadores.
- b) Un equipo podrá completar su número de jugadores en cancha sólo con jugadores que pertenezcan al mismo club o equipo en otras categorías o series y que cumplan con la edad correspondiente para la categoría en desarrollo.

Si un equipo no completa el mínimo de 5 jugadores en cancha, a la hora del inicio de partido, se comenzará descontando el tiempo de juego, transcurridos 5 minutos contados desde la hora fijada para el inicio del partido, el equipo que aún no ha completado, comenzará el encuentro perdiendo por 1 a 0, transcurrido 10 minutos contados desde la hora fijada de inicio del encuentro, el equipo que no esté con la base necesaria, comenzará perdiendo 2 a 0, y transcurrido 15 minutos a partir de la hora fijada para el comienzo del partido, se aplicará W.O. (5 a 0). Si los 2 equipos llegan tarde se jugará menos tiempo. El partido debe terminar 15 minutos antes del siguiente partido.

El W.O. significará para el equipo infractor la aplicación copulativa de las siguientes sanciones:

El resultado del W.O será de 5 a 0, y recibirá las siguientes sanciones:

- a) Pérdida de los 2 puntos en disputa del partido en cuestión.
- b) Multa de \$50.000.-, a pagar antes del jueves del próximo partido, de lo contrario no se programará al equipo en la fecha siguiente.
- c) Pérdida de 1 punto adicional más como castigo administrativo.
- d) Imposibilidad de ser campeón del torneo en desarrollo.
- e) Imposibilidad de disputar los play off. (si es que es que el campeonato en disputa tiene play off)

Si el equipo avisa antes de las 13:00 hrs del día anterior a la fecha programada del partido, solo perderá los puntos en disputa y la multa de \$50.000.- y no la pérdida de un punto como castigo administrativo, por lo que no recibirá las sanciones c, d ni e.

Si se presenta a jugar con los jugadores que tenga, para poder hacer un partido amistoso y así no dejar sin jugar a su rival, no deberá pagar los \$50.000.- de multa.

Casos especiales generados por motivos de fuerza mayor deberán ser comunicados al Directorio para su evaluación.

Por su parte, el equipo ganador por W.O. sumará dos puntos en la tabla de posiciones y se considerará como resultado final a su favor 5-0. Para efectos de la tabla de goleadores, los goles no serán asignados a ningún jugador, solo contarán para la diferencia de goles en la tabla de posiciones.

Cinco. - Modalidad de juego. Duración de los partidos.

Los partidos de futbolito serán de dos tiempos de 35 minutos cada uno, con un intervalo o descanso de 10 minutos.

Los partidos podrán gozar de “minutos de descuento” en el caso que el árbitro así lo determine y que la situación lo amerite.

Seis. - Suspensión y Postergación de Partidos.

La suspensión de partidos determinados o de fechas completas a causa de lluvias u otros hechos de la naturaleza o que tengan su fundamento en acontecimientos sociales o políticos de impacto local o nacional, sólo podrá ser autorizada por Acción Total y se informará oficialmente con la antelación correspondiente, a través de la página Club Total Chicureo Norte, Grupo de Delegados o Instagram y Mails a los delegados. En consecuencia, hasta 120 minutos antes de la hora fijada para la realización de los partidos, se deberá consultar a este medio oficial con el objeto de confirmar si este efectivamente se llevará a cabo.

La página web, el grupo de delegados e Instagram, serán los medios oficiales para suspensiones de última hora, sin perjuicio de la validez de los mails enviados por la administración deportiva durante la semana.

No obstante, lo anterior, el árbitro podrá siempre suspender la realización de un partido minutos antes de su inicio si las condiciones de la cancha no son adecuadas para la realización de este. La (s) fecha (s) completa (s) suspendida (s) se recuperarán al final del campeonato o se buscará una fecha en la que se pueda recuperar estos partidos.

Solo se suspenderán partidos por causas de fuerza mayor, o avisadas con antelación y aprobadas por la organización, por lo tanto, el partido deberá ser jugado antes de la fecha en la cual estaba programado originalmente o hasta 2 semanas después.

La nueva fecha en que se programe el partido tendrá plena validez respecto a las normas habituales de W.O. y horarios de inicio de partidos que fija el reglamento para el resto del torneo.

Sin perjuicio de lo anterior, se deja expresa constancia que ningún equipo estará obligado a aceptar una suspensión de partido, salvo por razones de fuerza mayor que deberán ser evaluadas exclusivamente por la gerencia, buscando la solución que menos perjudique al equipo que se le solicita la suspensión del partido.

Condiciones para la suspensión de partidos programados.

- 1.-Solicitar suspensión vía correo al administrador y al delegado del equipo rival.
 - 2.-Aquel correo deberá venir desde ya con fecha planteada para recuperar el partido.
 - 3.-El equipo rival podrá aceptar o rechazar la fecha propuesta. En caso de no aceptar, tiene la posibilidad de proponer una fecha.
 - 4.-Las propuestas de fechas de recuperación debe quedar programada antes de que la organización dé el visto bueno a la suspensión de partido.
 - 5.-La organización dará un plazo máximo de 48hrs antes que se juegue la fecha correspondiente, para ponerse de acuerdo en la reprogramación. De no haber acuerdo el partido se debe jugar tal como estaba programado desde un principio.
 - 6.-Como organización proponemos dar un máximo de una suspensión al año por equipo en los siguientes casos:
 - A.-Viaje programado del equipo en donde se avise con un mes de anticipación.
Comprobable.
 - B.- Matrimonio de un integrante del equipo en donde se avise con un mes de anticipación.
Comprobable.
- *La reprogramación en estos casos deberá quedar definida 3 semanas antes de la fecha estipulada inicialmente y esta puede ser antes o una semana después. De no haber acuerdo entre las partes, la organización tendrá la facultad de programar la fecha hasta una semana después de la fecha inicial.**
- Si por razones climáticas este partido de recuperación debiera ser nuevamente suspendido, el partido se programará para el último día del fin de semana largo siguiente, o una fecha a determinar por la organización.

Importante:

La liga no se encargará de coordinar los partidos reprogramados. Será responsabilidad del equipo que solicite la reprogramación gestionar el lugar donde se llevará a cabo el encuentro, así como cubrir los gastos correspondientes al árbitro y al personal de apoyo necesarios para la realización del partido. Los árbitros asignados deberán ser exclusivamente de la liga.

Siete. - Presentación personal de los equipos. Uniformes.

Cada jugador deberá presentarse con la tenida deportiva completa que corresponda a su equipo tanto en lo que dice relación con los colores de la camiseta, pantalón y medias, como en lo relativo al diseño de dicha indumentaria, utilizada por ese equipo para el campeonato en desarrollo, con canilleras y zapatos de fútbol (toperoles plásticos fijos). No se permitirá toperoles de aluminio ni zapatillas (**en caso de que el jugador entre a jugar con ellos será advertido que se los debe cambiar y no podrá ingresar nuevamente hasta que se los cambie, de no ser así el jugador será sancionado con amarilla y posteriormente con tarjeta roja**).

Si un jugador del equipo no tiene la indumentaria oficial, todo el equipo deberá usar petos.

Si a juicio exclusivo del árbitro del partido dos equipos tienen camisetas similares, que podrían dar lugar a confusiones dentro del campo de juego, corresponderá definir por sorteo, en el torneo inmediatamente siguiente se invertirá esta situación. El campeón vigente de la respectiva categoría o serie no utiliza petos.

Los jugadores están obligados a utilizar canilleras en los partidos (Esto es responsabilidad de cada jugador, si es advertido jugando sin canilleras quedará a criterio del árbitro si lo amonesta o no).

Importante: Cada jugador debe tener en su camiseta el número completamente legible y visible. No se puede repetir con otro jugador del mismo equipo.

Ocho. - Inscripción de Jugadores. Listado o nómina oficial.

Al momento del inicio del primer torneo oficial del año, cada equipo deberá enviar vía mail, un listado o nómina oficial de los jugadores que participarán por cada uno de ellos durante dicha competencia, **en el formato Excel enviado por la administración.**

El listado o nómina oficial deberá contener, los siguientes datos de cada uno de los jugadores:

- Nombre completo.
- R.U.T.
- Fecha de nacimiento (dd/mm/aaaa).
- Teléfono.
- Correo Electrónico.

Plazo para inscribir jugadores: Antes de la fecha 1 del campeonato, los equipos deberán presentar su nómina oficial, con un mínimo de 8 jugadores y un máximo de 24. Todo jugador que juega partido oficial por los puntos no podrá ser retirado del plantel.

Se podrá agregar jugadores, durante el año, para terminar de llenar los cupos de su equipo, sin costo, pero dicho jugador solo podrá jugar play off si cumple con el 30% de los partidos jugados en la fase regular, estipulados en el reglamento (en caso de que se jueguen play off).

Solo se podrá cambiar jugadores por casos excepcionales y con certificados que justifiquen el cambio, no se devolverá dinero del jugador, este debe ser arreglado internamente en el equipo, cobrándole al jugador que lo reemplaza. Las causales para cambiar al jugador aceptadas por la administración:

- a) Lesión Grave, de más de 3 meses. Se solicitará certificados médicos.
- b) Cambio de residencia fuera de Santiago, se solicitará certificados.
- c) Haber jugado 0 partidos durante el campeonato.

Todo jugador nuevo entra condicional y debe mantener un comportamiento ejemplar, si cae en cualquier falta grave puede ser expulsado.

Todo equipo que tenga un DT oficial, debe quedar inscrito en la nómina de los jugadores de su equipo, por lo tanto, quede afecto al reglamento del tribunal de disciplina.

Arquero reserva eventual: El puesto de arquero es el único que se puede reemplazar con un jugador no inscrito en la nómina oficial, pero deben enviarse todos sus datos a la organización, antes del fin de semana, y debe ser aprobado por o vía mail para jugar. Cada equipo podrá tener hasta 3 arqueros reserva eventuales, y cada equipo podrá ocupar un arquero reserva eventual hasta 8 veces en el año.

Cualquier jugador inscrito de conformidad a los párrafos precedentes podrá disputar los partidos de play off de cada torneo, sólo en cuanto dicho jugador haya participado activamente en al menos el 30% de los partidos del campeonato o torneo en curso, de no cumplirlo deberá justificar su inasistencia de la siguiente forma: Excusas Validas:

- a) Lesión grave que imposibilite jugar más del 50% de los partidos de la fase regular de dicho campeonato: (debe presentar certificado).

Excusas no aceptadas:

- a) Trabajo.
- b) Vivir fuera de Santiago.
- c) Sanción disciplinaria del tribunal.

Los jugadores suspendidos, serán sancionados solo en su categoría, excepto si la sanción es Conducta Violenta, articulo 10.1 del reglamento de disciplina.

Juego brusco grave articulo 10.2 y Conductas Inadecuadas articulo 10.3 (quedarán sujeta a cada tribunal de disciplina)

Nueve. - CONTROL DE JUGADORES EN CANCHA

Se solicitará cedula de identidad o credencial de la liga a cada jugador, para firmar previo inicio del partido, esta quedará en poder del turno y será entregada al termino del partido a los delegados y/o capitanes, **cualquier jugador sin identificación no podrá jugar.**

Los encargados de esta fiscalización serán los funcionarios que ejerzan la función de planilleros/turno, los cuales deberán emitir un informe, en el caso de detectar irregularidades en la identificación de jugadores, teniendo la facultad de impedirle entrar a la cancha al jugador que incurra en dicha falta.

Todos los jugadores deberán firmar la planilla de juego antes de jugar, **en caso de no hacerlo, recibirán una tarjeta amarilla administrativa**, cabe recordar que al cumplir su 5ta amarilla quedará suspendido por una fecha. Las tarjetas se borran al entrar a play off y al comienzo del siguiente campeonato.

Diez. - USO DE PLANILLAS

1.- Planilla para firmar: Cada jugador debe firmar la planilla de partido, en la cual tienen que poner su número de camiseta. Los jugadores que no salen impresos en la lista no pueden jugar. Tienen que estar inscritos para poder jugar y el delegado tiene hasta el jueves 23:59 para mandar la planilla actualizada, de no cumplir con los plazos no podrá agregar a un nuevo jugador. Hemos incorporado el informe de los capitanes (al reverso) donde pueden hacer sus descargos sobre los incidentes del partido.

2.- Informe de árbitro: En esta planilla el árbitro llena los datos del partido, como resultados, quien hizo los goles y quienes recibieron tarjetas. **Esta planilla debe ser firmada por los capitanes de los 2 equipos para revisar el informe del árbitro**, hacer los descargos correspondientes en la planilla de su equipo y corroborar que no existan errores en la información, porque en base a esta planilla se llevan las estadísticas de goles, tarjetas y suspendidos. **Si esta planilla no es firmada por el capitán, los datos se consideran correctos y no se puede reclamar.** Es importantísimo que firmen esta planilla para poder llevar las estadísticas lo más fehacientemente posible.

Es importante el uso de estas planillas porque son la información que ocupará el tribunal para dictar sentencia y será la base de todo el manejo de las estadísticas.

Todas las estadísticas de goles y tarjetas, se lleva en base a estas planillas, por lo que, si no son revisadas y firmadas por el capitán o delegado, no se podrá modificar información después, cualquier error encontrado debe ser arreglado en el momento, con el árbitro, veedor y rivales presentes.

Once. - Tipo de campeonato o torneo.

La distribución de los puntos por cada partido disputado en un torneo organizado por Acción Total, será la siguiente:

- Ganador: 2 puntos.
- Empate: 1 punto para cada uno.
- Perdedor: 0 puntos (Sin perjuicio del perdedor por W.O que tiene reglas propias contenidas en este mismo Reglamento)

La posición final en la tabla se determinará a través de los siguientes indicadores, en orden de importancia:

- Puntos.
- Diferencia de gol.
- Goles a favor.
- Resultado entre los equipos involucrados.
- Partido de definición. (este será programado por la organización)

De existir play-offs, se jugarán partidos de eliminación directa y se enfrentarán dos equipos, en el siguiente orden: el primer equipo clasificado de la tabla en la fase regular jugará ante el último equipo clasificado, el segundo contra el penúltimo, el tercero contra el antepenúltimo y así sucesivamente.

En los play off, en caso de que se registre empate al final del partido, se definirá al ganador por medio de 5 lanzamientos penales alternadamente entre uno y otro equipo. Si se mantiene el empate luego de este primer ciclo de penales, se lanzarán nuevos penales bajo la misma modalidad, alternadamente uno y otro equipo, hasta determinar el ganador final. El penal debe ser lanzado desde el borde del área con vuelo libre.

Si un mismo equipo resulta campeón en los dos campeonatos (Apertura y Clausura) se declarará en forma automática como campeón del año de la respectiva serie o categoría, sin necesidad de disputar un partido final del año.

Por el contrario, si en cualquier categoría o serie, resultasen campeones del torneo de apertura y de clausura, dos equipos distintos se disputará un último partido, una GRAN FINAL DEL AÑO, que determinará al Campeón del año de la respectiva categoría o serie. Este partido final se disputará bajo idéntica modalidad de la indicada en los párrafos precedentes.

Doce. - Premios.

Los equipos que resulten campeones en Apertura y Clausura recibirán una copa de campeón y medalla para cada jugador inscrito en el listado o nómina oficial a que se refiere el presente reglamento, mientras que el subcampeón solo recibirá medallas.

Los campeones anuales recibirán los siguientes premios:

24 medallas para cada jugador inscrito en el listado o nómina. Premio de \$200.000.-

Subcampeón:

24 medallas para cada jugador inscrito en el listado o nómina. Premio de \$1.300.000.-

Trofeo para:

- Mejor Jugador del año.
- Goleador del año.
- Mejor Arquero del año.

Trece. - Estadísticas.

Acción Total llevará las estadísticas de todos los equipos participantes en las siguientes variables:

puntajes, goles a favor, goles en contra, diferencia de gol, goleadores, amonestaciones y expulsiones.

Para ello se tomará la información proveniente de las planillas de cada partido las que se considerarán como aprobadas al término de cada fecha, con la firma del respectivo capitán, la información se publicará en la página web oficial la competencia www.ligachicureonorte.cl. Para estos efectos, las planillas estarán a disposición de los capitanes de los respectivos equipos una vez terminados los partidos.

Catorce. - Jugadores nuevos.

Se consideran jugadores nuevos, aquellos que participan por primera vez en algún torneo o campeonato organizado en Club Total Chicureo Norte o aquellos que no han participado en algún torneo o campeonato organizado en los últimos 5 años.

Todos los jugadores nuevos deberán postular al Club presentados por un miembro de algún equipo del Club Total Chicureo Norte. Y entra de manera condicional en su primer año.

Quince. Inscripción de jugadores ex profesionales.

Se considera jugadores ex profesionales a todos los que hayan debutado en fútbol profesional, en partido oficial, de la ANFP, (campeonato nacional, super copa de chile, copa libertadores y copa sudamericana, copa chile, en 1^a A, 1^a B o 2^a división o competencias similares de otros países). Acción Total revisará con la ANFP los antecedentes de los jugadores ex profesionales y que a la organización le merezcan duda.

No se considerará como jugador ex profesional a cadetes que hayan jugado hasta un máximo de 5 partidos oficiales, habiendo tenido contrato como jugador profesional.

Todo jugador ex profesional deberá tener a los menos 2 años de retiro antes de poder ingresar a jugar al Club Total Chicureo Norte. Los juveniles que hayan debutado en partidos oficiales deberán tener el mismo tiempo de inactividad en cancha de partidos oficiales antes descritos. (se exige certificado de su último club).

Es responsabilidad del delegado informar y a la organización sobre los jugadores ex profesionales de su plantel, si se sorprende a algún equipo con algún jugador ex profesional, no informado, perderá los puntos de todos los partidos en que dicho jugador participó y serán entregados al rival, se sancionará con una UF al equipo infractor, el delegado será suspendido por 2 fechas y quedará inhabilitado para seguir ejerciendo la función de delegado. El jugador ex profesional no informado, quedará inhabilitado para jugar el campeonato en curso.

Aquel jugador que, cumpliendo el punto anterior, volviera a practicar fútbol profesional deberá retirarse automáticamente de la Competencia en Club Total Chicureo Norte y repostular una vez cumplido los 2 años de inactividad.

La inscripción de cualquier jugador ex profesional deberá ser postulada al Comité deportivo de la respectiva categoría por parte del equipo patrocinante. El Comité podrá aceptar o rechazar su ingreso sin expresión de causa.

El Jugador ex profesional aceptado, tendrá durante su primer año el carácter de inscrito condicional para los efectos de sanciones instauradas por el tribunal de disciplina.

En Futbolito cada equipo podrá inscribir un máximo de 2 jugadores ex profesionales que cumplan los puntos anteriores sin perjuicio que sólo 1 de ellos podrá estar en cancha. Esta norma no se aplicará para partidos amistosos.

Dieseis. – Comité Deportivo.

Es el órgano competente establecido por el Club Total Chicureo Norte para aplicar las sanciones que correspondan a los equipos o jugadores que incurran en una infracción a las normas y principios que rigen al Club.

Sus funciones, atribuciones y el régimen de sanciones se encuentran establecidos en el denominado **REGLAMENTO DE DISCIPLINA Y DEL TRIBUNAL DE PENALIDADES**, el que todo jugador que participe en un torneo o campeonato organizado por el Club Total Chicureo Norte deberá conocer, aceptar y acatar, sin derecho a reclamo alguno.

Independiente de las sanciones aplicadas por el Comité Deportivo, la organización tendrá siempre la facultad para establecer otras sanciones que impliquen hasta la expulsión de un jugador o de un equipo que participe en las actividades organizadas por el Club, por motivos graves.

El comité se basará en las planillas del árbitro, turno, videos e informes de los capitanes, para dictar sentencia, las cuales serán entregadas los jueves después de cada fecha.

Diecisiete. - Delegados.

Todos los equipos que participen en un torneo o campeonato organizado por el Club Total Chicureo Norte, en cualquiera categoría o serie, deberá designar oficialmente y por escrito, antes del inicio de cada competencia, **un DELEGADO OFICIAL Y UN SUB DELEGADO**, quien será el representante del equipo ante la organización para todos los efectos formales. Este delegado deberá entregar todos sus datos de contacto (Mail. Celular, otro teléfono de contacto) y deberá estar identificado en la planilla del equipo, y a su vez será su responsabilidad avisar cualquier cambio que se produzca en los mismos.

Asimismo, cualquier información que no le sea comunicada por el no aviso de los cambios antes mencionados, será de exclusiva responsabilidad del delegado, sin derecho a reclamo alguno.

El delegado deberá concurrir, en representación de su equipo, a las reuniones que fije el Club Total Chicureo Norte para determinados efectos en ciertas épocas del año. En caso de impedimento podrá designar por escrito a un delegado reemplazante.

A cada delegado se le entregará vía mail el reglamento y un manual de consejos para el delegado, para ayudarles en su función, cualquier desconocimiento de las reglas o algún artículo del reglamento, es responsabilidad del delegado y no excluirá de culpa al equipo, en caso de caer en alguna infracción en las reglas del reglamento Club Total Chicureo Norte.

El delegado tiene la obligación de juntar el dinero de la liga y gestionar la transferencia a más tardar el 5 de cada mes. Los pagos serán:

-15 de febrero, reserva

-5 de marzo. Cuota 1

-5 de mayo. Cuota 2

-5 de agosto. Cuota 3

-5 octubre. Cuota 4

***En caso de no pagar en la fecha indicada el equipo arriesga sanciones deportivas, resta de puntos fecha a fecha (-2 por cada fecha no pagada).**

***No podrá jugar su partido, perdiendo por W.O.**

Dieciocho- Interpretación del Reglamento.

Toda dificultad que se origine con ocasión del cumplimiento, incumplimiento, validez o interpretación del presente reglamento será resuelta breve y sumariamente por la Gerencia de Acción Total, quién resolverá sin forma de juicio y en contra de cuyas resoluciones no procederá recurso alguno.

