

REGLAMENTO INTERNO

TEMPORADA 2017-2018

LIGA DE FUTBOL DE

TLAHUELILPAN HGO.

CAMPEONATO DE FUTBOL TEMPORADA 2017-2018

DISPOSICIONES GENERALES

1. El presente reglamento es de carácter obligatorio para todos los jugadores, árbitros, delegados, porras y simpatizantes de los equipos que conforman esta liga de futbol.
2. El órgano encargado de la integración del presente reglamento es la comisión disciplinaria designada por la asamblea de los delegados de los equipos de esta liga.
3. Los casos no previstos en el presente reglamento, la comisión disciplinaria tendrá amplia facultad para su resolución y sus fallos serán inapelables.

4. el desconocimiento del presente reglamento no exime a ningún integrante de la liga su cumplimiento

INSCRIPCION

1. La inscripción será de \$2000.00 pesos en la fuerza premier, \$1400.00 en la fuerza especial y de \$1100.00 en la primera fuerza.
2. Para pagar la inscripción se tendrá como fecha limite la jornada 19 del torneo.
3. El costo de la credencial será de \$20.00 pesos.
4. Se darán 20 credenciales a crédito, y la fecha límite de pago es la jornada 8
5. Las credenciales que se pidan después de estas 20 serán pagadas de contado.

FIANZA

1. No habrá fianza.
2. Como no habrá fianza todos sus pagos deben de estar al corriente para poder rolar el siguiente partido.
3. El equipo que se retire antes de acabar el torneo perderá el derecho sobre cualquier pago que haya hecho.

CATEGORIA

1. La categoría será libre.
2. Para que un jugador pueda jugar las ligullas debe de jugar al menos 8 partidos.

PARTICIPANTES

1. La temporada inicia el 30 de Abril del 2017.
2. Los equipos que tengan adeudos anteriores, tendrán de plazo hasta la fecha 5 del torneo para cubrir su adeudo, de lo contrario no se le rolará partido.
3. Los equipos quedan obligados a participar y cooperar en las actividades que programa la liga.

4. Ningún jugador podrá participar en dos equipos dentro de este torneo, al hacerlo será suspendido 4 meses y tendrá que regresar al primer equipo que lo alineo.
5. En las finales todos los integrantes de la banca tendrán que estar debidamente identificados ante el árbitro, y nadie que no esté acreditado podrá permanecer en ella
6. En la banca solo debe de permanecer el técnico, el auxiliar técnico y el médico o masajista además de los jugadores suplentes máximo 11.
7. jugador o cuerpo técnico que sea castigado por la comisión disciplinaria no podrá estar presente ni en la banca, de lo contrario su equipo perderá el encuentro en la mesa (se necesita reporte arbitral).
8. Los únicos que pueden dirigir un encuentro de futbol será el entrenador o el auxiliar técnico, no podrán dirigir los 2 a la vez, de lo contrario el árbitro expulsará al entrenador del equipo por ser el responsable de la banca.
9. un equipó tendrá que jugar el segundo tiempo con el mismo número de jugadores que terminó el primer tiempo.
10. Solo el delegado podrá acompañar al capitán para la firma de la cédula arbitral si va otra persona ajena o más personas se cobrará \$100 pesos de multa, se necesita reporte.
11. Si dos equipos o más de una misma fuerza se disputan un uniforme, quien tendrá derecho a portarlo es equipo con más antigüedad en la liga.
12. Cuando en un partido coincidan los colores de los uniformes de los jugadores, será obligación del equipo visitante cambiárselos.
13. Para ser aceptado como jugador en cualquier fuerza se requiere:
 - a) observar buena conducta dentro y fuera del terreno de juego.
 - b) No padecer enfermedades que pongan en peligro su vida.
14. también se le podrá retirar el registro a cualquier jugador que no cumpla con lo dispuestos en los dos puntos anteriores

LA PORRA.

1. Es obligación de los equipos hacer un reglamento interno para la regulación del comportamiento de sus simpatizantes y así evitar sanciones económicas hacia el equipo.
2. Se considera porra a toda persona que este apoyando a determinado equipo o que se encuentre insultando al equipo contrario o al árbitro, no importa si esa persona es desconocida para el equipo al cual está apoyando.
3. El capitán será el responsable de la buena conducta de su porra, cuando la porra este insultando continuamente al árbitro en los campos donde no haya malla

ciclónica el árbitro suspenderá momentáneamente el encuentro para que el capitán calme a su porra aunque esta se encuentre en la zona de gradas y si esta insiste quedara a criterio del árbitro suspender el encuentro y el equipo cuya porra este insultando perderá el encuentro aunque lo vaya ganando.

4. En los campos donde haya malla ciclónica el árbitro deberá hacer caso omiso a los insultos de la porra y deberá suspender el encuentro solo si hay intensiones de que los rijosos quieran o salten la malla.
5. Cuando en una cedula se reporte el mal comportamiento de la porra de un equipo se sancionara con \$50 pesos la primera vez, y cada reporte se cobrara \$50 pesos más que en el reporte anterior.

APOYO ECONÓMICO A LESIONES

1. Se pagaran \$40.00 por equipo por fecha programada no importa si el juego se gana en la mesa o por default.
2. El apoyo solo cubrirá hasta el 50% del costo de la fractura o lesión de ligamentos de acuerdo a la tarifa de una institución pública.
3. El apoyo no cubre luxaciones, torceduras, honorarios de hueseros ni el salario total o parcial que el lesionado dejó de percibir
4. No se dará apoyo económico a ningún equipo cuya cédula no mencione una posible lesión de algún jugador.
5. Solo se dará apoyo al jugador que presente sus gastos, es decir no se darán adelantos.
6. El apoyo económico le será otorgado de manera directa al familiar del jugador lesionado el delegado no puede recibir este apoyo.
7. En caso de que sobre dinero se regresará éste de manera proporcional entre los equipos que no tuvieron beneficio de este apoyo.
8. El equipo que no vaya al corriente en sus pagos, no tendrá derecho a ser uso de él.
9. El apoyo no se cobrará en la liguilla.

ASAMBLEAS

1. Las asambleas serán los días lunes a las 7:00 pm en horario de verano y 6:00 en horario de invierno.
2. Los delegados tendrán una tolerancia de 15 min. Después de dicha tolerancia la sanción por retardo será de \$10.00, por ausencia la multa será de \$30 pesos.
3. En caso de ausencia del delegado tendrá que presentarse el subdelegado o algún otro representate y si esto no sucediera el equipo perderá su partido si así lo solicita el delegado del equipo con el que va a jugar su encuentro.
4. Todo equipo tiene derecho a 3 faltas.
5. Los equipos deberán registrar a un delegado y un subdelegado que serán los representantes en las asambleas ordinarias y si va otra persona esta no tendrá ni voz ni voto.
6. El delegado está obligado a comportarse de manera correcta y apropiada en caso contrario será sancionado con \$50.00.
7. En las asambleas está prohibido fumar o salirse a platicar afuera de la oficina el delegado que no acate esta disposición será multado con \$50.00.
8. El delegado que afirme cosas en contra de la directiva deberá sustentar y demostrar dicha afirmación para que la asamblea tome decisiones sobre el asunto, si el delegado no lograra demostrar lo que afirmó se castigará con 2 meses de suspensión y si vuelve a reincidir se le dará de baja de manera definitiva.
9. El equipo que gane un partido en la mesa sin haber jugado para abonarle sus puntos deberá pagar \$50.00 y solo tendrá 2 asambleas inmediatas a su juego para efectuar este pago
10. El equipo que pierda por ausencia total al terreno de juego deberá pagar el arbitraje del equipo con el que se le roló.
11. El delegado tendrá derecho a defender los intereses única y exclusivamente de su equipo.
12. En asuntos Generales solo se trataran los asuntos de los delegados que hayan llegado a tiempo en el pase de lista.
13. Queda estrictamente prohibido que los jugadores, porra, directivos de equipos o simpatizantes asistan a la asamblea a tratar asuntos relacionados con alguna sanción, puesto que se tomaran medidas disciplinarias como aumentarles la suspensión y/o la sanción económica e incluso expulsarlos de la liga.

EL TERRENO DE JUEGO

1. En esta liga solo se juega en canchas empastadas en un mínimo de un 70 por ciento de lo contrario se perderá el partido (se necesita reporte arbitral)
2. la cancha debe de estar en óptimas condiciones, el pasto cortado y el terreno uniforme de lo contrario perderá el partido (se necesita reporte arbitral)
3. La cancha debe estar bien pintada y con las redes en las porterías antes de iniciar el partido, en caso de no ser así el equipo local perderá el partido, si el equipo visitante lo quiere jugar el árbitro deberá esperar a que pinten y pongan redes y el tiempo será descontado, el árbitro debe de notificar a los capitanes de cuantos minutos será cada tiempo.
4. El ancho de la cancha no deberá ser menor a 45 metros ni mayor a 90 m, el largo de la cancha no debe ser menor a 90 ni mayor 120 m.
5. Cuando una cancha no se encuentre en condiciones de juego por causas debida a la naturaleza el partido quedará pendiente pero se debe de pagar los gastos de traslado del árbitro \$200 pesos entre los 2 equipos

DEL BALON

1. El equipo local tiene la obligación de presentar al inicio del juego como mínimo 3 balones reglamentarios es decir que tengan el peso y la medida recomendada.
2. Si solo presenta un balón o dos tiene que dar inicio el partido y al equipo se le cobrará 100 pesos de multa (se necesita reporte)
3. Si el equipo local solo presenta uno o dos balones y estos se dañaran o se perdieran el árbitro debe de dar una tolerancia de 5 minutos para que se consiga otro, si no se consigue balón entonces se tendrá que suspender el partido y el equipo local perdería el partido por no cumplir con el reglamento
4. Si el equipo local presenta sus 3 balones y estos se perdieran o se dañaran el árbitro debe de dar una tolerancia de 5 minutos para que se consiga otro, si no se consigue balón entonces se tendrá que suspender el partido y el partido quedara pendiente siempre y cuando queden más de 10 minutos por jugarse de lo contrario el marcador quedaría como iba al momento de la suspensión (el equipo local debe de pagar el arbitraje del partido pendiente).
5. Los equipos que lleguen a la final tendrán la obligación de presentar 3 balones en condiciones cada uno.

6. El árbitro solo deberá escoger el balón con el que deberá jugarse cuando los capitanes no se pongan de acuerdo con que balón iniciar el partido.

NUMERO DE JUGADORES

1. Durante los partidos oficiales los equipos podrán realizar 5 cambios incluyendo al portero.
2. Podrán dar inicio con un mínimo de 8 jugadores por equipo, pudiéndose completarse el número de once jugadores únicamente durante el desarrollo del primer tiempo. El segundo tiempo debe comenzar con el mismo número de jugadores que termino el primer tiempo.
3. Si algunos de los equipos al inicio no presenta las credenciales de sus jugadores el partido deberá iniciarse, concediéndole un término hasta antes de iniciar el segundo tiempo para hacerlo, de lo contrario el partido ya no será oficial y el equipo infractor perderá el partido.
4. El sistema de puntuación será de la siguiente manera:
5. Por partido ganado: 3 puntos.
6. Por partido empatado: 1 punto
7. Por partido perdido: 0 puntos
8. En caso de existir empate de puntos entre 2 o más equipos, se definirá al que ocupe el primer lugar en la tabla de posiciones aplicando los siguientes criterios arbitrales.
9. Diferencia de goleo (goles anotados menos goles recibidos).
10. El marcador global de los juegos que se jugaron entre ellos
11. Otro encuentro entre ellos.
12. Los equipos tendrán una tolerancia de 15 minutos para presentarse en el terreno de juego, equipo que no esté en el terreno de juego en este lapso perderá el partido si así lo solicita el equipo que llegó a tiempo, los equipos podrán jugar este partido si los 2 están de acuerdo y tendrá que descontarse el tiempo perdido
13. Todos los equipos tendrán derecho a dos permisos para cualquier actividad en la que quieran participar, solicitando dicho permiso de manera verbal en la asamblea o electrónicamente en el grupo de whatsapp de la liga con 15 días de anticipación.

14. Cuando un partido sea suspendido este se jugará dentro de los 15 siguientes días, estando de acuerdo ambos delegados, en caso contrario la mesa directiva pondrá la fecha y hora.

ALTAS Y BAJAS DE JUGADORES

1. Cada equipo tendrá un límite de 5 fechas para jugar sin credencial, en la sexta fecha del torneo todas las credenciales deberán estar debidamente llenadas, con letra de molde (no se aceptará ningún renglón llenado a mano), fotografías de estudio recientes, firmadas por el jugador (no se aceptan firmas del delegado), firmadas por el secretario, selladas, enmicadas y con el número que portará el jugador en ese encuentro, en caso contrario el jugador no podrá participar en el encuentro y si juega el equipo perderá el partido (se necesita reporte).
2. Los jugadores pueden ser registrados por otro equipo de diferente fuerza, solo si no aparece su nombre en las últimas 12 cédulas del equipo en donde jugó primero y con carta de retiro.
3. Los equipos podrán registrar jugadores hasta el término de la jornada 25.
4. El capitán tendrá la obligación de recoger y revisar las credenciales del equipo contrario, tanto en el inicio como a la hora de hacer cambios para detectar cachirules, al final del juego no se aceptan reportes de cachirules.
5. En caso que la credencial no corresponda al jugador el juego termina automáticamente y el equipo infractor perderá el partido.
6. Cuando un equipo sea dado de baja por cuestiones diferentes a las disciplinarias sus jugadores podrán ser registrados en otro equipo de diferente fuerza
7. un equipo está dado de baja por ausencia total de su presencia en las asambleas y en el campo, también por haber dejado de hacer sus pagos durante 3 partidos consecutivos.
8. Cuando un equipo se ha dado de baja y haya dejado deudas, estas se dividirán entre diez y será lo que pague el jugador cuando se registre en otro equipo de diferente fuerza.

DEL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. Los equipos tendrán que presentarse en la fecha 10 del torneo debidamente uniformados, con su número de su playera perfectamente visible, jugador que no esté debidamente uniformado, no podrá participar en el encuentro, y si juega su equipo perderá el partido (se necesita reporte arbitral), las playeras y el short deben de ser idénticas no se aceptan parecidos o similares, las calcetas no se aceptan de diferente color pero si pueden ser de diferente tono o similares
2. Todos los jugadores participantes deberán utilizar espinilleras, jugador que no las porte no podrá alinear, el árbitro las revisará previamente como también los tacos de los zapatos y este determinará si pueden ser usados o no, quedando estrictamente prohibido usar tacos de aluminio.
3. El capitán del equipo deberá utilizar en el brazo su gafete de capitán durante todo el partido, él será el único puede checar credenciales del equipo contrario o indicarle al árbitro si quiere jugar un partido o pedirle que lo de por terminado también será un apoyo para el árbitro para controlar a sus compañeros, dirigentes y porra, de no ser así podrá ser amonestado y expulsado, y castigado con 2 partidos de suspensión por no colaborar con la autoridad, en caso de que el capitán del equipo no porte gafete perderá el partido (se necesita reporte arbitral)
4. Los jugadores no podrán llevar ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores.
5. El equipamiento obligatorio será una camiseta, un short, calcetas, espinilleras (solo de goma o de plástico) y calzado de futbol soccer
6. el guardameta deberá llevar un uniforme diferente a los demás jugadores y el podrá utilizar pants
7. Por ninguna razón podrá utilizar ropa u objetos diferente a la permitida al menos que lo necesite y así lo haga constar un médico.

ARBITRO

1. Todos los árbitros deben de conocer las reglas de juego, el número de reglas y lo que dice en cada número, el desconocimiento o la aplicación incorrecta de la regla amerita una multa de \$50 pesos y si es reiterativo será dado de baja como árbitro.

2. Los árbitros tienen una tolerancia de 30 min para presentarse en el terreno de juego.
3. Después de este tiempo el partido quedará pendiente y cuando se juegue el arbitraje será gratuito, pero en caso de que llegue después de este tiempo si los equipos y el árbitro así lo desean podrá jugarse el juego pero por ningún motivo deberá pagarse el arbitraje ni total ni parcialmente.
4. Si por algún motivo el juego no se llevó a cabo pero los equipos desean jugarse un partido amistoso, el árbitro tiene la obligación de pitarlo y no deberá de cobrar ningún dinero extra por este motivo y si cobra no le será pagado el arbitraje original.
5. El árbitro tiene la obligación de dar por finalizado el partido al min 16 después de la hora programada si uno o los 2 equipos no se encuentran en el terreno de juego, pero deberá de pitar el juego si los 2 equipos están de acuerdo en jugarlo ya sea de manera oficial o en forma amistosa como ellos decidan, haciendo los ajustes pertinentes en el tiempo
6. Solo se le debe de hacer caso al capitán de cada equipo en los casos como jugar un partido que ya la habían ganado por default o solicitar suspender un partido por motivos propios del equipo, para la firma de la cedula el capitán y el delegado son los únicos que pueden estar presentes (reportar si hay más gente en este acto).
7. Un árbitro no puede ser directivo de esta liga, ni ser delegado de algún equipo o ser jugador de cualquier equipo, si un árbitro juega en algún equipo el equipo perderá el partido (se necesita reporte) y será dado de baja como arbitro
8. En el terreno de juego la única autoridad es el árbitro siendo por lo tanto inapelables sus decisiones, antes, durante y después de un juego solo el capitán podrá hacer observaciones para aclarar los puntos que sean convenientes.
9. La autoridad de un árbitro empieza desde que entra a las instalaciones del campo y hasta que 4 horas después del encuentro.
10. El árbitro podrá impedir que un jugador tome parte de un encuentro si antes de iniciar el partido tiene actitudes indebidas o insulte al árbitro o a los demás jugadores.
11. Los reportes de los árbitros serán incuestionables para las ligas por lo cual deberán estar siempre estrictamente apagados a la realidad de lo ocurrido en

los partidos y la liga tendrá la facultad de investigar los hechos obrando en consecuencia.

12. Solamente el árbitro está facultado para cronometrar el tiempo de un partido que deberá de ser de 45 min cada uno más el tiempo agregado que se perdió por diferentes circunstancias.
13. Los arbitro tienen la obligación de proporcionar una ampliación de cedula cuando así lo solicita la comisión disciplinaria y por ningún motivo proporcionará una ampliación de cedula cuando se lo solicite algún equipo.
14. Por ningún motivo el árbitro deberá checar los registros (esto es obligación de los capitanes)
15. En caso de que un partido no se lleve a cabo o se suspenda por inundación, lluvia u otro motivo de causa de la naturaleza al árbitro solo se le pagará el 50% de sus honorarios.
16. deberán recoger las credenciales de los amonestados y de los expulsados y entregarlas junto con la cédula al momento que el tesorero le pague su arbitraje, en caso contrario se multará con \$50 pesos
17. es obligatorio que en la fecha 10 del torneo contar con un uniforme nuevo y actual como los que se estén usando profesionalmente, y también portar el cinturón y su spray en la segunda vuelta, árbitro que no acate dicha disposición se le cobrará una multa de \$50 pesos.
18. En la segunda vuelta es obligatorio el uso de spray, la multa por no hacerlo es de \$50 pesos
19. El árbitro deberá de procurar que se juegue un partido al menos que no haya garantías para poder hacerlo es decir cuando esté en peligro la integridad física propia y/o de los jugadores, pero en los casos donde los equipos quieran jugar un partido deberá jugarse haciendo los ajustes pertinentes en el tiempo
20. Cuando un árbitro no reporte todos los amonestados o expulsados o cambie una tarjeta roja por amarilla o una tarjeta roja directa por doble amarilla se le cobrará una multa de \$50 pesos.
21. Cuando un árbitro no reporte una bronca campal se le cobrará una multa de \$500 pesos.
22. Cuando un árbitro no lleve cedulas oficiales de la liga con sus respectivas copias a un partido se le cobrará una multa de \$50.00

23. Cuando un árbitro considere que al expulsar a un jugador o al dar por terminado un juego corre riesgo su integridad física no deberá de expulsar al jugador o dar por terminado el juego pero sí hacer una ampliación de cédula para que mesa directiva aplique el reglamento.
24. Los árbitros no están obligados a realizar la cedula en el terreno de juego pero sí tienen la obligación de entregarla al tesorero antes de las 5:00 pm del día lunes siguiente al partido.
25. Un árbitro mayor a 50 años solo puede pitar un partido al día.
26. Debido a que el arbitraje es una labor que exige condición física y velocidad ninguna persona mayor a 59 años podrá pitar en esta liga.

PAGO DEL ARBITRAJE

1. Todos los equipos tendrán la obligación de pagar su arbitraje los días lunes o más tardar el día miércoles de lo contrario el equipo infractor perderá el juego y no habrá distinción para ningún equipo.
2. Cuando un partido sea rolando y no se jugó por no presentarse algún equipo el arbitraje será pagado en su totalidad.

CEDULAS ARBITRALES

1. Los equipos tienen la obligación de guardar y conservar las cédulas arbitrales de los juegos en donde jugaron sus equipos.
2. Aunque en las cédulas no vayan reportados expulsados o amonestados de un partido, si la comisión disciplinaria hace las investigaciones pertinentes y verifica que es verdad, los jugadores infractores serán castigados como si estuvieran reportados se multará con \$200 pesos al equipo y se sancionará con \$100 pesos al arbitro olvidadizo.
3. Será obligación de los equipos que califiquen a la liguilla proporcionar los nombres de los jugadores (máximo 22 jugadores) que cumplan sus juegos

mínimos necesarios para jugar la liguilla, deberán indicar en que jornada jugaron y la directiva de la liga lo checará y lo aprobará o desaprobará según sea el caso.

4. Cualquier acto que no vaya reportado en la cédula arbitral que amerite una sanción disciplinaria o económica, la comisión disciplinaria tiene amplia facultad para investigarla y caso de resultar verídico será sancionada como si hubiera sido reportada, y los involucrados serán sancionados

SANCIONES

1. El jugador que salga amonestado por cualquier causal pagara una multa de \$10.00.
2. El jugador que salga expulsado por doble amarilla pagara una multa de \$20.00 o no jugara y en caso de que juegue su equipo perderá el partido.
3. el jugador que tenga tres tarjetas amarillas acumulativas tendrá que pagar \$20.00.
4. Si el jugador es expulsado será suspendido de acuerdo al reglamento que a continuación se describe y en caso de una agresión a un árbitro el equipo pagara una multa de \$1000.00 (\$500 el equipo y \$500 el jugador cuando ya pueda jugar en caso de que el agresor sea un jugador) no importa si la agresión viene del jugador, del delegado o de la porra, esta sanción es independiente al costo de las curaciones que también debe de pagar, y si no paga con prontitud se procederá judicialmente.
5. Cuando un jugador salga fracturado en una jugada que accidental el jugador con el que disputó el balón deberá pagar el 25 % del costo de la operación y no podrá jugar en la liga hasta que no pague y hasta que el jugador fracturado pueda jugar
6. Cuando un jugador salga lesionado en una jugada intencional el jugador que provoco dicha lesión deberá pagar el total del costo de la operación y no podrá jugar en la liga hasta que no pague y hasta que el jugador lesionado pueda jugar.
7. Cuando un equipo presente una protesta debe de ser por escrito ante la mesa directiva, no podrá sancionarse otra situación que no venga en el escrito.
8. Todo jugador que sea convocado a la selección está obligado a presentarse y sus gastos serán cubiertos por el equipo en donde juega en la liga.

9. El equipo que no cumpla con la disposición anterior será sancionado de la siguiente manera, el jugador queda inhabilitado para jugar los siguientes 4 partidos.
10. El delegado que altere una cedula arbitral será suspendido por 2 meses de sus funciones y perderá al partido.
11. Cualquier miembro de la directiva de un equipo que agrede a un árbitro o jugador será suspendido 2 meses y en este tiempo no podrá estar en la banca y si lo hace perderá el partido su equipo (se necesita reporte).

ALINEACION Y SUSTITUCION DE JUGADORES.

1. El jugador que se detecte con aliento alcohólico o en estado inconveniente el árbitro notificara al capitán y hará la sustitución o el retiro de este elemento.
2. Los jugadores suspendidos se consideran rehabilitados para jugar cuando su equipo no lo hayan alineado en los partidos oficiales.
3. No serán tomados en cuenta para rehabilitar a un jugador castigado, en encuentros que su equipo efectúe con carácter de amistoso.
4. Cuando un jugador tenga fechas pendientes para cumplir su castigo quedaran para hacerlas efectivas en el siguiente campeonato o torneo en que sea inscrito, aun cuando fuera transferido a otro equipo.
5. Un jugador cumple su castigo aunque su equipo gane por default en la cancha.
6. El equipo que alinee a uno o más jugadores que no hayan cumplido su castigo perderán el juego con el simple hecho de que aparezca su nombre en la cedula y de todas maneras tendrán que cumplir su castigo en las siguientes fechas, al equipo contrario se le abonara el triunfo
7. Cuando un equipo alinea por segundo vez a un jugador castigado la liga lo suspenderá por lo que resta del torneo.
8. El jugador que se registre con 2 equipos de la misma liga será suspendido por 4 meses y cuando cumpla si castigo regresara con el equipo que primero lo alineó
9. Cuando la porra de un equipo invada el terreno de juego, el árbitro suspenderá momentáneamente el partido para que el capitán controle la situación dando 5

minutos para que así suceda en caso contrario el árbitro suspenderá definitivamente el partido y el equipo infractor perderá el partido.

10. Cuando la porra de un equipo invada el terreno de juego para agredir a un jugador o a un miembro del cuerpo arbitral el árbitro suspenderá definitivamente el partido y el equipo infractor perderá el juego, cuando un árbitro decida continuar el partido por cuidar su integridad física de todos modos el equipo infractor perderá el partido.
11. En caso de que un jugador agreda al árbitro el encuentro automáticamente se suspenderá y el equipo infractor perderá el partido, y el jugador ya tiene un antecedente de agresión hacia un árbitro la liga lo suspenderá definitivamente de por vida.
12. Cuando exista batalla campal (la mayoría de los jugadores de ambos equipos tomen parte) el árbitro suspenderá definitivamente el encuentro y en sus cedula anotara que equipo fue el causante de esta batalla y los jugadores que tomaron parte de ella.
13. En caso de una bronca campal y de agresión a un árbitro los equipos involucrados perderán el juego y los 2 partidos siguientes.
14. El árbitro dará por terminado un encuentro cuando un equipo se quede por diferentes circunstancias con menos de 8 jugadores si va perdiendo, en caso de ir ganando o empatado el partido continuara con cualquier número de jugadores.
15. Los equipos solo podrán alinear a los jugadores que hayan sido debidamente inscritos y que cuenten con su credencial de afiliación vigente.
16. Se establecen como alineaciones indebidas las siguientes.
17. Cuando el jugador fue inscrito irregularmente.
18. Cuando el jugador sea suplantado por otra persona.
19. Cuando el equipo realice más de los cambios autorizados.
20. Cuando el jugador que haya sido cambiado reingrese a la cancha.
21. Cuando el jugador no presente credencial que lo acredite como miembro de ese equipo.
22. Cuando un equipo sustituya a un jugador expulsado.
23. Cuando un equipo se a complete en el segundo tiempo.
24. Cuando un jugador expulsado no se retire del terreno de juego.
25. Cuando un equipo se retire antes de que termine el encuentro.

26. Cuando el jugador se encuentre castigado por la liga, es este caso el jugador no puede salir ni como suplente en la banca.
27. Cuando en la credencial no tenga el número que el jugador porto durante el partido o tengo otro diferente.
28. Cuando en la cedula de un equipo no aparezcan sus expulsados de un encuentro, su capitán será sancionado con 3 juegos de suspensión y su equipo será multado con \$200.00.

29. Los equipos tienen hasta el día miércoles para dar horario de juego de lo contrario no se les rolara.

SANCIONES POR REGISTRO Y ALINEACION INDEBIDA.

1. Si algún jugador fue registrado indebidamente el delegado deberá pagar una multa de \$100.00.
2. Los equipos que alineen indebidamente a su jugador, se harán acreedores a las siguientes sanciones
3. Si el equipo infractor gana el partido, los tres puntos en disputa se adjudicaran al equipo contrario. En cuanto los goles anotados, serán anulados los del equipo infractor y se contabilizaran los del contrario, si los hubiera anotado. De no haber anotaciones de parte de este último, el resultado será de 2 a 0 a su favor.
4. Si el equipo infractor empata el partido, se le dará por ganado a su contrario.
5. Si el equipo infractor pierde el partido, se le anularan los goles que haya obtenido en ese partido.

CAUSAS POR LAS QUE SE SUSPENDE UN PARTIDO

1. Por falta de pago de arbitraje (se pierde el partido)
2. Porque algún equipo solicito permiso

3. Por causas de la naturaleza (inundación, lluvia, rayos etc.)
4. Por constantes insultos y amenazas de la porra en donde no hay malla ciclónica (se pierde el partido)
5. Porque la porra brinca la malla ciclónica (se pierde el partido)
6. por falta de balones
7. Cuando el campo no cuando un equipo no se complete (se pierde el partido)
8. Cuando un equipo que vaya perdiendo se quede con menos de 8 jugadores
9. Cuando el árbitro es agredido (se pierde el partido)
10. Cuando un jugador es agredido por la porra o directivos del equipo rival (se pierde el partido)
11. Cuando no este pintado o no tenga redes y el equipo visitante no le dé la oportunidad de hacerlo al equipo local (se pierde el partido)
12. Cuando 2 jugadores se agarren a golpes y el árbitro considere pertinente la suspensión (pierde el partido el que inicio)
13. Cuando exista batalla campal (pierden los 2)
14. Cuando así lo solicite el capitán y solo el capitán de algún equipo (se pierde el partido)
15. Cuando el árbitro considere que no existen garantías para que se pueda continuar, cuando un árbitro suspende un encuentro el equipo que provoco dicha suspensión perderá el partido.

FALTAS DE LOS JUGADORES.

Las faltas que se cometen se calificaran como de primero, segundo, tercer y cuarto grado.

SON FALTAS DE PRIMER GRADO Y SOLO AMERITAN AMONESTACION SON LAS SIGUIENTES.

1. Ausentarse o reintegrarse al terreno de juego sin autorización del árbitro.

2. Cambiar su puesto con el guardameta sin previo aviso.
3. Infringir con persistencia las reglas del juego.
4. Desaprobar con gestos o palabras las decisiones del cuerpo arbitral
5. No colocarse a la distancia correcta (9.15) en tiro libre.
6. Hacer tiempo en forma deliberada.
7. Jugar en forma estimada brusca.
8. Demorar la reanudación del juego.
9. Impedir que el guardameta despeje el balón.
10. Bailar, saltar, gesticular, con el fin de distraer a estorbar la ejecución de un saque de banda o tiro de esquina.
11. Burlarse de un contrario con palabras o gestos.
12. Provocar de cualquier forma a un contrario o compañero.
13. Simular una falta o lesión.
14. Llevarse el balón o alejarlo deliberadamente después de marcar una falta.
15. Cortar un avance del contrario con las manos.
16. No acatar con diligencia las decisiones del árbitro.

**SAN FALTAS DE SEGUNDO GRADO Y AMERITAN EXPULSION DEL PARTIDO,
LAS SIGUIENTES:**

1. Intentar o agredir a un contrario a compañero.
2. Conducta violenta derribar a un contrario violentamente con las manos o zancadillearlo.
3. Golpear a un adversario con el balón u otro objeto intencionalmente.
4. Cortar un avance con peligro de gol.
5. Inducir a sus compañeros para agredir a un adversario.

Todas estas faltas se sancionaran con 2 juegos de castigo.

**SN FALTAS DE TERCER GRADO Y AMERITAN EXPULSION DEL PARTIDO, LAS
SIGUIENTES:**

1. Juego brusco grave: sin estar la pelota de por medio.

2. Insultar a un compañero, adversario, al público o al árbitro.
3. Golpear con codo, brazo, rodilla, o cabeza a un adversario, compañero o público y cualquier tipo de agresión física.
4. Escupir a un adversario, compañero o al público.
5. Participar en una riña, siendo claramente identificado.

Todas estas faltas se sancionan con 3 juegos de castigo.

**SAN FALTAS DE CUARTO GRADO Y AMERITAN EXPULSION DEL PARTIDO,
LAS SIGUIENTES:**

1. Intentar agredir a cualquier miembro del cuerpo arbitral: 6 partidos
2. Empujar a cualquier miembro del cuerpo arbitral: 6 meses.
3. Agredir a cualquier miembro del cuerpo arbitral: 1 año

FALTAS COMETIDAS POR MIEMBROS DEL CUERPO TECNICO.

1. Entrar al terreno de juego sin permiso del árbitro.
2. No acabar diligentemente las disposiciones del árbitro.
3. Ordenar a sus jugadores que no acate las disposiciones del arbitro
4. Retardar en cualquier forma el inicio o reanudación del juego.
5. Protestar las decisiones del cuerpo arbitral.
6. Retrasar el tiempo o mandar hacer lo mismo a sus jugadores.
7. Insultar a un jugador, al público o al árbitro.
8. Agredir a un adversario.
9. Agredir a cualquier miembro del cuerpo arbitral.

Estas faltas serán juzgadas en la misma forma que los jugadores.

CAUSALES POR LAS QUE UN JUGADOR ES REPORTADO COMO EXPULSADO.

1. Juego brusco grave: 3 partidos.
2. Conducta violenta: 2 partidos.
3. Escupir a un adversario o compañero: 3 juegos.
4. Impedir con la mano intencionada un gol: 1 juego
5. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta, mediante una falta sancionable con tiro libre o penal: 2 juegos.
6. Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena: 3 juegos.
7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido: 1 juego (es pagable)

Cuando una falta es más grave que todas las anteriores descripciones la mesa podrá suspender al jugador hasta por doce partidos.

- A) Las causales son acumulativas es decir si un jugador es expulsado por juego brusco grave (3 partidos) y aparte insulta al árbitro (3 partidos) se le castigará con 6 partidos

SISTEMA DE COMPETENCIA**TORNEO DE LIGA**

El torneo de liga se jugara de la siguiente manera:

1. Se enfrentaran todos contra todos a dos vueltas.
2. Calificaran los 8 primeros lugares de cada fuerza.
3. De acuerdo a la puntuación lograda se acomodaran los equipos del 1 al 8 de tal manera que se enfrenten el 1-8, 2-7, 3-6 y el 4-5,
4. En caso de empate en el marcador global avanzará el equipo que este mejor ubicado en la tabla de posiciones.

5. La final será a un solo partido y no contará la posición en la tabla para poder ganar.
6. La final será el único partido en donde se jugarían tiempos extra de 15 min. Y penaltis si fuera necesario (el arbitraje aumenta 30%)
7. Los cuatro que queden en último lugar de la fuerza premier descenderán a la fuerza inmediata inferior.
8. Los seis equipos que queden en último lugar de la fuerza especial descenderán a la fuerza inmediata inferior.
9. Los ocho equipos que queden en último lugar de la primera fuerza descenderán a la fuerza inmediata inferior.
10. Los equipos que jueguen la final de cada fuerza ascenderán a la fuerza inmediata superior.

TORNEO DE CONSOLACION

EL TORNEO DE CONSOLACION SE JUGARA DE LA SIGUIENTE MANERA:

1. Se enfrentarán los equipos que no calificaron a la liguilla de las 3 fuerzas por sorteo y eliminación directa.
2. En caso de empate global el ganador se decidirá en tiros penales.
3. En caso de empate en la final se tiraran penales inmediatamente, no habrá tiempos extras.

LAS FINALES

Las finales se jugaran en un campo que ofrezca las garantías para cuidar la integridad física de los jugadores, es decir que cuente con malla ciclónica y lo designará la mesa directiva.

El torneo de consolación se jugará de la siguiente manera:

- A) Se enfrentarán los equipos de ambas fuerzas por sorteo y eliminación directa.
- B) En caso de empate global el ganador se decidirá en tiros penales.
- C) La final será el único partido en donde se tirarán penaltis si fuera necesario.

PREMIACIÓN

	FUERZA PREMIER	FUERZA ESPECIAL	PRIMERA FUERZA
CAMPEON	25,000	16,000	13,000
SUBCAMPEON	13,000	10,000	6,000
TERCER LUGAR	4,500	3,500	2,500
CUARTO LUGAR	4,500	3,500	2,500
EQUIPO GOLEADOR	1,000	1,000	1,000
EQUIPO MENOS GOLEADO	1,000	1,000	1,000
CAMPEON DE CONSOLACION	3000		

