

***SISTEMA DE COMPETENCIA Y
REGLAMENTO DISCIPLINARIO***

CATEGORÍA LIBRE

2018



LIGA TANGAMANGA

CIRCLE K

SISTEMA DE COMPETENCIA

ES RESPONSABILIDAD DE LOS DELEGADOS LA LECTURA Y CONOCIMIENTO DEL PRESENTE SISTEMA DE COMPETENCIA Y REGLAMENTO, POR LO QUE NO SE LES EXIME DE RESPONSABILIDAD ALGUNA AL NO LEERLO, DEBIENDO ACATAR TODAS LAS DISPOSICIONES AQUÍ DESCRITAS:

1. El torneo iniciará el 28 de Enero 2018 para todas las categorías.
2. Participarán los equipos distribuidos de la siguiente manera:

➤ Categoría Estelar	18 equipos	Dominical
➤ Primera División Grupo "A"	18 equipos	Dominical
➤ Primera División Grupo "B"	18 equipos	Dominical
➤ Segunda División Grupo "A"	18 equipos	Dominical
➤ Segunda División Grupo "B"	18 equipos	Dominical
➤ Tercera División Grupo "A"	18 equipos	Dominical
➤ Tercera División Grupo "B"	18 equipos	Dominical
3. La categoría libre es dominical y los horarios de juego únicamente serán a las 08:00, 10:00 y 12:00 horas, pudiendo modificarse esta situación únicamente si por acuerdo de ambos equipos se establece ó en los juegos de liguilla en los que se podrá cambiar el horario de acuerdo a las necesidades.
4. En el caso de que algún equipo registre un horario nocturno entre semana (20:00 horas) podrá jugar en este sus partidos como local, debiendo avisar con antelación para poder comunicarlo al resto de los equipos.
5. En el caso de la categoría libre es obligatorio para todos los equipos de la categoría estelar presentar un campo de pasto para sus juegos de locales durante todo el torneo. El resto de las categorías podrán jugar en campos de tierra.
6. En todas las categorías se jugarán dos torneos: Apertura y Clausura, calificarán a la liguilla por el Título de Campeón de Liguilla, los primeros ocho lugares de la clasificación general de cada torneo en la categoría estelar y primera división grupo "A" y "B".
7. Para la segunda división grupo "A" y "B" y tercera división grupo "A" y "B" calificarán a la liguilla del 2º al 9º lugar de la clasificación general.
8. Para ambos torneos de acuerdo al tiempo disponible y de ser necesario se recortaran los cuartos de final o semifinales o se enlajara en la liguilla los partidos de "ida" entre semana y los de "vuelta" en domingo debiendo jugarse las finales del torneo de clausura el 01 de julio en la primera, segunda y tercera división y para la categoría estelar el domingo 08 de Julio. Para el torneo de clausura se jugaran las finales de la primera, segunda y tercera división el 09 de diciembre y la categoría estelar el domingo 16 de diciembre.
9. Para el torneo de Clausura todos los equipos comienzan de cero en cuanto a la clasificación a la liguilla.
10. **Ascienden** a la categoría estelar el campeón de la liguilla de la 1ª. división grupo "A" y el campeón de la liguilla del grupo "B", la cual se jugará entre los 8 primeros lugares de la tabla de posiciones de cada grupo bajo el sistema tradicional cuartos, semifinal y final. Los cuartos y semifinales se jugaran a visita reciproca en la categoría estelar y solo la final se jugará a un solo partido, en la primera, segunda y tercera división se jugaran los cuartos de final a un solo partido en la cancha del equipo mejor ranqueado, el resto de la liguilla se jugará como la categoría estelar, pudiendo modificarse esto en la tercera división de acuerdo al sistema de competencia y tiempo.
11. **Ascienden** a la primera división el líder general de la segunda división grupo "A" y grupo "B". De igual manera ascienden los campeones de la liguilla de cada grupo, calificando a la misma del 2º al 9º lugar de cada grupo jugando únicamente entre sí al término de cada torneo
12. **Ascienden** a la segunda división el líder general de la tercera división grupo "A" y el líder del grupo "B". De igual manera asciende el campeón y subcampeón de la liguilla mientras exista un solo grupo, calificando a la misma del 2º al 9º lugar de jugando únicamente entre sí al término de cada torneo. En caso de ser dos grupos en la tercera división ascenderán los líderes generales y los campeones de liguilla de cada grupo.
13. **Descenso:** Desciende el último y penúltimo lugar de la tabla de posiciones al término del torneo de apertura en la categoría estelar, primera y segunda división grupo "A" y "B". Para el torneo de clausura descenderán de la misma manera.
14. En caso de empate en puntos al término del torneo regular únicamente entre el penúltimo y antepenúltimo lugar de la tabla de posiciones se llevará a cabo un partido entre ambos equipos para determinar al segundo equipo descendido no importando la diferencia de goles.
15. Si al término de la fase de clasificación, dos o más equipos estuviesen empatados en puntos, se determinará por los siguientes criterios de desempate:
 - Diferencia de goles a favor.
 - Mayor número de goles anotados.
 - Marcadores particulares entre sí.
 - Disciplina (un punto menos por cada amonestación y dos puntos menos por cada expulsión registrada durante el torneo regular).

16. Los encuentros de la liguilla en la categoría estelar se jugarán a dos partidos (cuartos de final y semifinales) y en la primera, segunda y tercera división se jugaran los cuartos de final a un solo juego y las semifinales a ida y vuelta. En caso de empate en el marcador global al término de cada fase, pasará a la siguiente ronda el equipo que haya quedado mejor ranqueado al término del torneo regular. Únicamente la final se jugará a un solo partido, en caso de empate al termino del tiempo reglamentario se procederá a la serie de penales.
17. Únicamente en la Categoría Estelar en caso de empate en la final en el tiempo reglamentario automáticamente se procederá a jugar dos tiempos extras de 10 minutos cada uno sin descansos, únicamente el tiempo necesario para el cambio de portería al término del primer tiempo extra. Si al término de los tiempos extras, prevaleciera el empate, se tirará una serie de cinco tiros penales por diferente jugador de cada equipo (que este participando en el juego) y de persistir el empate, se tirarán penales a muerte súbita.
18. Los tiempos extras no se consideran como otro juego sino como consecuencia del mismo, por lo tanto las sustituciones o cambios de jugadores podrán efectuarse o completarse durante estos.
19. **Los juegos de liguilla, se consideran como una fase, por lo tanto lo que acontezca en estos partidos (ida o vuelta), se tomará en cuenta como uno solo.**
20. En el supuesto caso de que un equipo se retire de la competencia en la fase final, automáticamente el equipo inmediato inferior que le siguen en puntos, ocupará su lugar. Dicho equipo será sancionado determinando la sanción el Consejo Directivo de la Liga.
21. El equipo que en la liguilla pierda un partido por default, automáticamente quedará descalificado y será sancionado por el Consejo Directivo de la Liga.
22. La liguilla en todas las categorías y grupos se llevará a cabo en campos con las siguiente características: empastado (obligatorio), cercado o con malla y gradas (de preferencia). Quedando estipulado que será a visita recíproca y los equipos mejor colocados en las tablas de posiciones tendrán el privilegio de decidir si son locales o visitantes en el primer encuentro. Solo las finales se jugarán en el campo que la liga establezca, pudiendo ser en el campo de alguno de los finalistas, si se cumple con los requisitos establecidos y así lo decide la Liga por convenir a la logística de todas las finales.
23. Los partidos que se jueguen a partir de la liguilla, se enrolarán con servicio de arbitraje completo, el cual deberá ser cubierto a partes iguales por ambos equipos, la renta del campo correrá a cargo del equipo local.
24. Para las finales de la Categoría Estelar, será contratado un árbitro profesional, que arbitre como Central en la Primera División Nacional, cubriendo el costo del mismo a partes iguales entre los equipos finalistas y la administración de la liga.
25. **El jugador que al llegar a la liguilla tenga sanciones por cumplir, deberá cumplirlas aun durante la liguilla, es decir, no se borrarán las sanciones del torneo regular para la liguilla en ambos torneos.**
26. Se sancionará de igual manera la Liguilla y el Torneo Regular, de acuerdo al Reglamento Disciplinario.
27. La opinión de los visores en la liguilla, no influirá en el Reporte Arbitral, ni en las sanciones a jugadores, solo se tomará en cuenta en caso de algún incidente mayor.
28. Todos los jugadores de los diferentes equipos y categorías que sean registrados durante la temporada, deberán tener por lo menos 6 alineaciones durante el torneo para poder participar en la Liguilla, para lo cual la liga le proporcionara a los equipos un reporte de alineación de todos los jugadores, dicho reporte estará a la disposición de todos los equipos de la liga. Jugador que no cumpla con el numero de alineaciones automáticamente no podrá participar en la liguilla, en caso de hacerlo su equipo perderá su partido sin necesidad de que sea protestado.
29. Todos los jugadores deberán tener las alineaciones mencionadas en forma efectiva en la cedula de juego, no se tomaran en cuenta los juegos de suspensión por expulsión para cumplimiento de participación, los juegos por default se tomaran como alineación efectiva, también se tomaran en cuenta los juegos dados por default en la mesa, siempre y cuando el jugador haya estado registrado en la fecha del default.
30. El jugador que presente antes de iniciar la liguilla comprobantes médicos donde haga constar que por lesión no pudo cumplir con los juegos establecidos, será considerado para participar con su equipo, previo aviso a los equipos involucrados en la liguilla. Delegado o jugador que trate de sorprender con documentación alterada y/o falsa, será suspendido por un año y el jugador no podrá participar en la liguilla.
31. Todos los equipos podrán suplir a **dos** de sus jugadores que cuenten con las 6 alineaciones con un jugador de cualquiera de los equipos de su misma categoría y grupo que no hayan calificado y que además cumpla con su equipo con las 6 alineaciones requeridas, no es necesario que el jugador suplido este lesionado, también podrá realizarse este movimiento si se presenta alguna lesión durante los partidos de esta fase siempre y cuando venga reportado en la cedula y no hayan hecho uso de este derecho, o también tendrán derecho a que **uno ó dos** jugadores de su equipo pueda participar en la liguilla si le falta una alineación de las establecidas las cuales se tomaran como sus refuerzos. En ningún caso se podrá hacer uso de ambos derechos.

32. **PREMIACION:** se otorgaran los siguientes distintivos en todas las categorías:
- | | |
|--|----------------------|
| ➤ Líder general al término del torneo Categoría Estelar | Trofeo |
| ➤ Líder general al término del torneo (1º. División "A" y "B") | Reconocimiento |
| ➤ Líder general al término del torneo (2º. Y 3º. División "A" y "B") | Trofeo y 20 medallas |
| ➤ Campeón individual de goleo | Trofeo |
| ➤ Equipo menos goleado | Trofeo |
| ➤ Campeón de liguilla | Trofeo y medallas |
| ➤ Subcampeón de liguilla | Trofeo y medallas |
| ➤ Jugador más valioso del torneo | Reconocimiento |
33. **Movimientos de jugadores.**-A partir de la Temporada 2018 se pondrá en uso la "Plataforma de Registro de Jugadores" por lo que los equipos deberán solicitar su ID y Contraseña para acceder al registro de sus jugadores en donde se deberá llenar la información requerida además de la fotografía de cada integrante de su equipo. Únicamente se proporcionara un ID por equipo. Además de entregar físicamente su carpeta o cedula de registro así como copia de identificación oficial y copia de acta o curp para validación de la información y de acuerdo a los nuevos lineamientos del Sector Amateur de la FMF. Las altas de jugadores posteriores al registro inicial también deberán registrarse en la plataforma y enviar por lo medios convencionales el comprobante del registro de jugador y las copias de identificación.
34. Los registros de altas y bajas, se abrirán a partir de la primera jornada y serán cerrados una vez programada la jornada 10 de cada categoría con el fin de que puedan cumplir con el mínimo de alineaciones requeridas en el actual sistema quedado los equipos con los jugadores que tengan registrados hasta dicha fecha. En todas las categorías podrán registrarse hasta 35 jugadores como máximo. Las altas de jugadores deberán registrarse en la plataforma únicamente los días lunes y martes para que el registro sea entregado el fin de semana. En caso de que algún equipo registre jugadores después de los días establecidos quedaran en el sistema y se tramitaran para la siguiente semana.
35. En el supuesto caso de que algún equipo cause baja durante el torneo, los jugadores de este, podrán enrolarse en cualquier equipo de cualquier categoría, si algún equipo es dado de baja por indisciplina la liga analizara si sus jugadores pueden registrarse con algún otro.
36. Los jugadores que la liga detecte o que considere que son nocivos o perjudiciales para la organización podrán ser castigados o vetados y no se dará oportunidad para que puedan ser registrados en ningún equipo que participe en la liga.
37. Los jugadores ACTIVOS de todas las categorías **NO** quedaran liberados al término del torneo de apertura, ya que el registro se tomará por la temporada (torneo de apertura y clausura).
38. Solo los jugadores que hayan sido dados de baja por su equipo durante el primer torneo y hasta la jornada 10 podrán ser registrado en otro equipo de la misma categoría para el torneo de clausura sin tomar en cuenta las alineaciones que hayan tenido durante el torneo de apertura. Jugadores que participen entre la jornada 11 y 17 o liguilla no podrán hacer uso de este derecho. Ningun jugador podrá estar registrado o participar en mas de tres equipos de la liga sin importar categoría.
39. Un jugador podrá darse de baja por sí mismo, siempre y cuando entregue todo lo que le hayan proporcionado los patrocinadores (uniforme, tachones, etc.) y sea acompañado por un escrito firmado por el jugador y acompañado de copia de su credencial de elector, después de que la liga haya notificado al equipo que pertenecía, podrá enrolarse en cualquier otro equipo, cumpliendo las reglas marcadas en el presente Reglamento. La liga no se responsabiliza por acuerdos económicos entre jugadores y patrocinadores o delegados.
40. Los jugadores que soliciten su baja por si mismos no tendrán derecho a hacer uso del artículo 38 del sistema de competencia.
41. Si algún jugador es registrado por cualquier equipo al inicio de la temporada y aún no recibe su registro, podrá solicitar su baja sin mayor problema, así como no presentar ninguna alineación en cédula arbitral mientras dure su registro, podrá ser dado de baja, pudiendo enrolarse en cualquier equipo de cualquier categoría.
42. Los equipos que desciendan de categoría en el torneo de apertura, sus jugadores no podrán registrarse en ningún equipo de la categoría de la que descendieron, salvo los que no tengan más de tres alineaciones como lo marca el reglamento.
43. Los jugadores de los diferentes equipos de la liga no podrán jugar en otros equipos de su misma división o categoría aunque sean de otro grupo, salvo los que cumplan con los requisitos de este reglamento.
44. Un jugador podrá ascender de categoría sin importar la cantidad de alineaciones que haya tenido en el torneo y en caso de ser dado de baja del equipo de la categoría superior solamente podrá volver a jugar en el equipo en el que fue registrado inicialmente.
45. Los jugadores que sean dados de baja o soliciten la misma en la liga, según lo establecido y comprueben que durante el torneo no tuvieron más de tres alineaciones, podrán ser registrados en cualquier equipo y categoría. Únicamente podrá llevarse a cabo una solo ocasión en el torneo, es decir, un jugador podrá estar registrado únicamente en tres equipos diferentes durante la temporada.

46. Los equipos que tengan equipo(s) filial(es), podrán ser reforzados por tres jugadores de sus filiales, en cualquier partido, sin que por esto el jugador pierda su categoría en la que fue registrado originalmente. Estos equipos deberán registrarse como filiales por medio de un escrito al inicio del torneo, para poder notificar esta situación a los demás participantes. Los jugadores que estén reforzando, también deberán cumplir con las alineaciones marcadas por el sistema de competencia para poder participar en la liguilla, es decir, cumplir con las 6 alineaciones en su equipo y 6 alineaciones en el filial. En caso de utilizar y sea detectado en un mismo encuentro más de los 3 refuerzos autorizados perderá el equipo 0 – 2 sin necesidad de reporte. Jugadores que ya hubieran sido registrados en dos equipos durante la temporada como lo estipula el reglamento NO podrán participar como refuerzos en equipos filiales, ya que un jugador únicamente podrá tener tres equipos durante la temporada.
47. Los equipos que tengan filiales, únicamente podrán tener una filial por división, no importando el grupo, solamente podrán utilizar tres jugadores por partido, en caso de utilizar mas de los autorizados (tres) aunque se realice el cambio refuerzo por refuerzo perderán su partido.

Obligaciones y sanciones:

48. A partir de la primera jornada y en todos los juegos, todos los jugadores deberán presentar su **credencial oficial de Federación y/o registro autorizado de la liga** para poder participar en cualquier juego. No podrán participar con ningún otro tipo de identificación (IFE, INE, LICENCIA, CREDENCIAL ANTERIOR, ETC.) de hacerlo así y sean reportados perderán su partido no importando si están registrados en el equipo, teniendo hasta el medio tiempo para hacerlo, en caso contrario, perderá el equipo su juego 0-2 si va ganando o está empatado el encuentro, si va perdiendo se respetará el marcador cuando este sea superior a dos goles de diferencia, siendo obligatorio presentar su alineación inicial al principio del juego.
49. La liga contará con archivos digitales de todas las credenciales expedidas, mismas que podrán ser proporcionadas digitalmente en casos especiales o de fuerza mayor las cuales serán validas para participar en un juego siguiendo los protocolos de identificación de los jugadores y previo aviso al árbitro del encuentro quien a su vez comunicara esta situación al equipo rival y asentara en la cedula los acontecimientos. Esta situación no podrá repetirse en más de dos ocasiones.
50. En caso de que algún equipo intente alinear a un jugador que no corresponda a la credencial y sea detectado antes de participar solamente se castigara al jugador al que pertenece la credencial; si se detecta la suplantación y el jugador ya participo además de perder el partido 0 – 2 se sancionara al jugador al que pertenece la credencial con dos juegos de suspensión.
51. Para cualquier aclaración de identificación de jugador, se debe hacer al inicio, medio tiempo o al final del partido, teniendo la obligación el Capitán del equipo protestado de presentar a su jugador para la firma en la cédula arbitral y presentar una identificación oficial. En caso de negarse a firmar o no presentar su identificación, perderá su equipo 0-2, el árbitro deberá colaborar con la identificación del jugador protestado y reportar en la cédula cualquier incidente sobre el caso y de no coincidir la firma de la cedula arbitral con la registrada en la identificación oficial que se presente a la liga, perderá 0-2 el equipo infractor.
52. Se sancionará económicamente las expulsiones por doble tarjeta en el mismo juego y por roja directa y la multa será de \$ 30.00 por jugador expulsado además de su sanción en partidos de suspensión. Todo el dinero que se recaude será para el equipo que practique el **"FAIR PLAY"** por categoría o sea el que menos expulsiones y amonestaciones de jugadores tenga al final de cada torneo. Este premio se aplicara directamente a la cuenta del equipo ganador. Para esto se llevará una estadística aparte que estará a la vista de todos los equipos cada semana. Equipo que no cubra la sanción económica su jugador no será liberado y seguirá suspendido aunque tenga cumplidos sus juegos de suspensión. Para la **Categoría Estelar** la multa será de **\$60.00** por jugador expulsado además de su sanción en partidos de suspensión. Todo el dinero que se recaude será dividido entre los dos equipos finalistas de cada torneo como aportación al arbitraje de la final.
53. Todas las sanciones deberán cumplirse en la jornada que resulte castigado el jugador, aunque por causas no imputables a los jugadores o equipos no se lleven a efecto los partidos en que cumplirían su sanción, esto es, que deben cumplir su jornada de castigo contra el equipo correspondiente aun cuando se juegue este partido en jornada de recuperación posterior, recordándoles que se continúan las sanciones para el torneo de clausura por ser de la misma temporada que el de apertura.
- 54. Equipo que pierda un partido por default, que no se presente en el terreno de juego, llegue tarde ó no se complete deberá pagar una multa equivalente al arbitraje completo del partido así como viáticos y renta de campo del equipo local, de no hacerlo no se le programara su siguiente partido.**
55. A toda persona perteneciente a esta liga, que utilice los medios de información de una manera negativa, para falsear información, demeritar, insultar a los equipos o miembros del Consejo Directivo o Administrativo de esta organización sin pruebas bien fundamentadas, se les sancionará de la siguiente manera:

- Expulsión definitiva de la liga si es Jugador o Delegado de cualquier equipo.
 - Si es responsable de alguna franquicia, expulsión definitiva de esta persona y su equipo. Pudiendo la liga hacer uso de la franquicia para aceptar un equipo de nuevo ingreso o promocionar uno de la categoría inmediata inferior.
56. El Consejo Directivo, considera que el objetivo de la liga es netamente deportivo, por lo tanto a cualquier jugador, entrenador, delegado, directivo, patrocinador y/o miembro activo de esta organización que se le detecte en actitudes de incitar, promover, activar, fomentar, etc., conductas o acciones que pretenda desestabilizar el buen funcionamiento de esta, será inmediatamente expulsado en forma definitiva de la liga tangamanga.

57. Todos los equipos tendrán la obligación de llenar el formato de calificación arbitral por semana, el equipo que no cumpla con este artículo, no se le recibirán protestas de ninguna índole.

58. **Se va a exigir a los árbitros que se aplique la regla desde la jornada 01 que los equipos estén uniformados al 100% como lo marca el reglamento (playera, short y medias), sin excepción. Jugador que no cumpla no puede participar mientras no lo haga.**
59. (1) Sera obligación de los equipos colocarse en bandas contrarias en todos los juegos del torneo y liguilla, por lo que los equipos locales escogerán la banda en que se ubicaran y los rivales deberán ir al lado contrario sin excepción. Es obligación de los árbitros llevar a cabo esta indicación.
 (2) Así mismo los capitanes deberán revisar junto con el árbitro las credenciales de todos los rivales; tanto los que inician como los que ingresan de cambio, si algún jugador no entrego su credencial al inicio del partido y sale de cambio, deberá esperar hasta el medio tiempo para que sea revisada junto con el capitán rival su credencial. De no cumplir con esta regla y sea reportado en la cedula es motivo de perder el juego.
 (3) Al final del juego los capitanes deberán reportar si hubo algún lesionado de su equipo, de no quedar asentado en la cedula ya no aplicara el seguro de gastos médicos.
 De no cumplir los árbitros con estos 3 protocolos deberán ser reportados y no deberán firmar los capitanes la cedula. Si se firma la cedula no se aceptaran protestas posteriores.
60. Se establece como obligatorio por equipo desde la primer jornada:
- Uniforme completo (short, playera y medias iguales), no podrá participar el jugador en caso contrario.
 - Gafete de capitán (amonestación de no portarlo).
 - Espinilleras por jugador (no podrá participar de no portarlas).
 - Presentar 2 balones en buenas condiciones por equipo. Si hay un solo balón el encuentro deberá jugarse y si por alguna razón (pinchadura, que se vuela, etc.) el encuentro no pueda continuar por falta de balón, el equipo que no lo presentó, pierde automáticamente 0-2 su partido.
 - Equipo local deberá colocar las 2 redes en ambas porterías del campo de forma obligatoria. De no hacerlo perderá 0-2 el equipo infractor.

En todas las categorías es obligatorio para el equipo local poner ambas redes en todos los partidos tanto de temporada regular como en liguilla.

De llevarse a cabo algún encuentro sin acatar las disposiciones anteriores, no se aceptarán protestas posteriores y el marcador quedará como termino dicho encuentro.

61. Cada equipo podrá realizar hasta **6** cambios en la categoría libre, incluyendo el portero en cualquier momento del encuentro. Cualquier equipo que realice más cambios de los estipulados, perderá 0-2 su partido, bastando con que sea reportado en la cedula de juego.

SANCIONES JUGADORES

62. Los jugadores que vengán registrados en dos o más equipos, será detenido el registro hasta que se presente personalmente en la oficina de la liga y entregue por escrito y con identificación oficial la aclaración con qué equipo participará, la liga no se hace responsable de acuerdos económicos, mientras se aclara la situación el jugador quedara impedido de jugar al menos una jornada.
63. **Cualquier jugador registrado en liga tangamanga y que participe en otra liga dominical de nuestra ciudad y zona conurbada afiliada o no a la Asociación de Fútbol del Estado para la categoría libre y sea reportado por su propio delegado o responsable de equipo YA NO PODRA PARTICIPAR EN ESTA ORGANIZACIÓN por el resto de la temporada, el delegado que solicite la sanción para su jugador deberá proporcionar los datos y pruebas para que el personal administrativo o directivo de la liga comprueben esta situación y sea sancionado el jugador. Es decir, los delegados no podrán solicitar la sanción para jugadores de equipos rivales ya que esta regla esta pensada en la protección del patrocinador y si éste esta de acuerdo en que sus jugadores participen en otra liga dominical es responsabilidad y riesgo de él mismo.**
64. En caso de que se dé el punto anterior la sanción será únicamente para el jugador no pudiendo alinear a este jugador a partir de cuando sea boletinado, en caso de participar el jugador boletinado perderá el equipo infractor 0 – 2 sin necesidad de protesta.

65. Las personas que aparezcan como responsables o delegados de equipos ante la liga y dejen o mantengan adeudos o pendientes administrativos con la liga NO podrán ser registrados como jugadores ni representar a ningún equipo de la liga mientras no cubran dicho adeudo o pendiente no importando que sea de temporadas anteriores.

RESPONSABILIDADES, DERECHOS, SANCIONES Y OBLIGACIONES EQUIPOS

66. **En el parque tangamanga, unidades deportivas públicas o privadas e instituciones educativas está PROHIBIDO el consumo de bebidas alcohólicas y/o sustancias prohibidas de acuerdo al reglamento de estas áreas, por lo que cualquier persona relacionada con los equipos deberá de abstenerse de consumir estas bebidas y/o sustancias antes, durante y después de sus partidos; si algún equipo llegara a hacerlo y sea reportado por las autoridades correspondientes este equipo no podrá volver a ser enrolado en estos espacios deportivos no importando si son locales o visitantes. Si por esta razón la liga no puede enrolar algún equipo, perderán su partido y se acumulara como defoul sin responsabilidad para la liga y sin excepción de equipos.**
67. **Los equipos que sean reportados por situaciones del artículo anterior deberán de acatar esta regla y si llegasen a conseguir algún campo para sus juegos estarán supeditados a que el equipo local acepte ser enrolado en dicho campo, de no aceptar esta situación el equipo local no será obligado a jugar en ese campo y el equipo infractor perderá su partido.**
68. **Si algún equipo es reportado al realizar actos indebidos en instituciones educativas o publicas y esto provoque una sanción a la liga o perjuicio a los equipos de la misma el equipo infractor podrá ser dado de baja de la liga en cualquier fase del torneo.**
69. Los equipos que se marquen como locales en el rol de juegos, deberán marcar o pintar el terreno de juego (pagar si es campo de renta), si a juicio del árbitro no está debidamente marcado o pintado o no dejan jugar por falta de pago y por estos motivo el encuentro no se lleva a efecto, perderá 0-2 el equipo infractor. Este artículo no se aplica en los campos de renta que con cuota de recuperación se incluye el marcado o pintado del campo. El árbitro es el único capacitado para determinar si el campo está en condiciones de juego. Si el árbitro reporta que el terreno de juego está en condiciones para llevarse a efecto el partido y un equipo se negase a jugar, pierde 0-2.
70. **Los equipos que requieran algún campo o proporcionen algún campo para ser enrolados como locales deberán avisar el lunes o martes previo a su juego. De no ser así la liga determinara el campo que considere o tenga a su disposición para enrolar a los equipos. De avisar otro día (miércoles, jueves o viernes) la liga no se responsabiliza de esto y el equipo perderá su partido y el delegado deberá de hacerse cargo de avisar a su rival si acepta el cambio.**
71. En la presente temporada se encuentra establecido jugar a visita recíproca, de acuerdo al rol general pudiendo la liga modificar la localía de los equipos de acuerdo a las necesidades que se tenga de campos, en el segundo torneo estos equipos recibirán o visitarán según el caso.
72. Los equipos que quieran registrar campo, deberán hacerlo a la liga mediante un escrito informando el horario de sus juegos como local y anexar croquis con su ubicación.
73. **Los equipos que tengan campo registrado serán enrolados como locales con la obligación de mantenerlo en buenas condiciones y deberán avisar por lo menos una semana antes de que por alguna razón no se pueda utilizar, para no incluirlo en el rol, de no ser así y sean enrolados perderán su partido en la jornada que esto suceda o si se empalma con otro. Los equipos que proporcionen campo para jugar como locales o indiquen algún campo serán responsables de los hechos y circunstancias que se presenten en los mismos y si por cualquier razón no se puede llevar a efecto el partido lo perderán al ser responsables del mismo, también deberán garantizar la seguridad de los equipos visitantes y árbitros, caso contrario se vetara su campo y no se les volverá a enrolar en el mismo. Los equipos que cuenten con campo propio deberán actualizar por escrito el horario para sus partidos además de anexar croquis de la ubicación. Se deberá actualizar también carta de los equipos que alternan campo para colocarlos en el rol de manera que no tengan problema para jugar.**
74. El artículo anterior no se aplicará en los campos que la Liga asigne a los equipos, ni cuando sea por causa de fuerza mayor (lluvia, inundaciones, etc.).
75. Cuando algún campo sea asignado por la liga para cualquier encuentro y este no pueda llevarse a cabo por causas ajenas a los equipos, este partido quedará pendiente.
76. La liga se encarga de proporcionar campo a los equipos que no cuentan con alguno pero estos no siempre se encuentran en condiciones optimas, o está disponible el horario requerido por los equipos, si algún equipo no está de acuerdo con el campo y horario designado deberá de proporcionar un campo para sus juegos de local, así mismo los equipos que no cubran la cuota de recuperación de los campos que tienen costo a mas tardar el martes previo a su partido no se les enrolara y perderán su juego.
77. Los campos que se enrolen y no estén en condiciones de usarse por causas naturales (lluvia, inundación, etc.) o ajenas a los equipos (negativa de encargados de campos o vigilantes) se tendrá la obligación por parte de los equipos y el árbitro de presentarse y levantar el reporte correspondiente a ambos equipos, **debiendo presentar cada jugador su credencial personalmente** y este partido quedara pendiente. Equipo que no presente 8 jugadores como mínimo, perderá por default, aunque no esté en condiciones el terreno de juego. No se tomarán en cuentas cartas de vigilantes o administradores de campos, únicamente se tomará en cuenta el reporte arbitral.

- Si a juicio del árbitro el terreno de juego no se encuentra en condiciones por causas naturales, no será obligatorio para el equipo local pintar o marcar el terreno de juego.
 - De no presentarse el árbitro, se firmará una hoja de acuerdo entre los capitanes para quedar como antecedente para no pagar el arbitraje y les sean devueltos los gastos ocasionados.
78. Cuando en tiempo de lluvias o en caso de que no se encuentre en condiciones por causas ajenas a los equipos el campo designado y por esta razón no pueda utilizarse y exista un campo alternativo avalado o designado por la liga los equipos tienen la obligación de trasladarse a este, de negarse a hacerlo perderá el partido el equipo que se niegue. En caso de que ambos equipos se nieguen a trasladarse y se pongan de acuerdo en jugarlo en fecha posterior pagaran el 100% de arbitraje o de lo contrario perderán ambos.
 79. Los partidos que no se puedan llevar a cabo por causas ajenas a los equipos y árbitros y se presenten los involucrados con el mínimo reglamentario de jugadores deberá pagarse el 50% del arbitraje para cuando sea enrolado nuevamente este juego.
 80. Para iniciar cualquier encuentro, son necesarios un mínimo de 8 jugadores por equipo, en caso de que inicie un encuentro con menos de los 11 jugadores reglamentarios, ya no podrá completarse el equipo en la categoría libre.
 81. En los encuentros de la categoría libre si un equipo inicia con menos de los jugadores reglamentarios, ya no podrán completarse, hacerlo es motivo de pérdida del partido a menos que antes de iniciar el partido la credencial sea **entregada por el jugador** al árbitro, pudiendo poner en regla sus arreos deportivos y una vez haciéndolo podrá ingresar al campo. El equipo que haga uso de este derecho tendrá todo el partido para ingresar al campo o incluso puede ser sustituido por otro jugador aun sin haber participado.
 82. Un encuentro será suspendido si de acuerdo al número de expulsiones, un equipo se queda con 6 o menos jugadores, perdiendo automáticamente el equipo infractor, bajo las siguientes consideraciones: perderá automáticamente 0-2 aún cuando lo vaya ganando o empatando, si lo va perdiendo, se respetará el marcador existente si es mayor a dos goles de diferencia y se acumulará como default.
 83. Si por razones internas y sin causa justificada, algún equipo opta por retirarse del terreno de juego antes del término del partido, perderá automáticamente 0-2 aún cuando lo vaya ganando o empatando, si lo va perdiendo, se respetará el marcador existente si es mayor a dos goles de diferencia y se acumulará como default.
 84. La prórroga para el inicio de su partido será de 15 minutos en la categoría libre, transcurrido este tiempo **el árbitro determinará si es factible llevar a cabo el encuentro o se decreta el default de acuerdo a las condiciones existentes y no lo que los capitanes o delegados decidan.** La prórroga se cuenta a partir de la hora en que este programado su partido en el rol de juegos, no a partir de la hora en que el árbitro se presente.
 85. Cuando en un encuentro estén dadas las condiciones para llevarse a efecto el mismo y algún equipo se negase a jugar, siendo reportado por el árbitro, el equipo infractor perderá automáticamente 0-2.
 86. **Los juegos deberán terminarse a la hora establecida de acuerdo al horario programado, es decir, los de las 08:00 hrs deberán terminar a las 10:00, estos a las 12:00 y estos a las 14:00 hrs sin excepción. De iniciar un juego tarde por demora de uno o ambos equipos deberán ajustarse el primer tiempo de juego o el descanso para no perjudicar los horarios establecidos de las canchas.**
 87. Si el árbitro llegase tarde o no se presenta, y los equipos acordasen utilizar los servicios de otra persona, esta liga reconocerá como bueno el resultado y la cédula del árbitro no oficial que sea presentada.
 88. Todos los equipos tendrán derecho a solicitar dos permisos por torneo, debiendo hacerlo por escrito con 10 días de anticipación a la fecha en que se solicite, una vez otorgado este el equipo que lo solicito tendrá **15 días** para ponerse de acuerdo con su rival y enrolar el juego en la fecha y horario más conveniente, teniendo la prioridad el equipo que no solicitó el permiso. De no hacerlo así, la liga enrolará el siguiente domingo este partido para llevar a cabo este encuentro estableciéndolo como obligatorio en jornada doble en domingo, no se podrá obligar a ningún equipo a jugar entre semana. No se concederá ningún tipo de permiso después de jugarse la jornada 15 en todas las categorías. Si dos equipos acuerdan jugar su partido en una fecha irregular deberán avisarlo a la liga para que sea programado por esta. Todos los equipos deberán tener todos sus juegos jugados a más tardar en la jornada 15 de cada torneo. No se otorgaran permisos después de esta fecha o durante la liguilla. Faltando 3 jornadas para termina el torneo ya no deberá haber partidos pendientes ni se otorgaran permisos bajo ninguna circunstancia, de existir casos especiales, compromisos de Instituciones educativas, torneos nacionales, etc., los equipos deberán prever esta situación y adelantar los juegos que corresponda a la jornada en la que se presente su compromiso.
Los partidos que queden pendientes por permiso de alguno de los equipos tendrán como máximo dos semanas para ponerse de acuerdo y reprogramarlo, en caso de que no se acuerde la fecha para jugarse, la liga enrolará en jornada doble a la siguiente semana.
 89. Para solicitar los permisos a que se tiene derecho, los equipos deberán comunicarlo a la liga por escrito con diez días naturales de anticipación al juego. De no hacerlo así y no llegase a otorgarse dicho

- permiso, el juego se enrolará y de no presentarse el equipo perderá dicho encuentro y será acumulado como default.
90. Se concederán permisos especiales, quedando sin efecto lo anterior en caso de ser equipo representativo de la liga o del Estado en algún torneo o si es causa de fuerza mayor comprobable y así lo considera la liga.
- 91. Una vez firmada la cédula arbitral por los capitanes o responsables del equipo, ya no se podrán cambiar los incidentes en general (amonestaciones, expulsiones, alineaciones o goles), salvo en las ampliaciones por riña solicitadas por el Consejo Administrativo o Directivo.**
- 92. De no firmar la cedula de juego por no estar de acuerdo con el reporte, será obligatorio presentar a más tardar el lunes siguiente del juego por la mañana el escrito en el que se explique el desacuerdo para que no sea castigado el capitán y proceda la investigación, de no presentar este escrito en tiempo y forma se sancionara de acuerdo al reporte arbitral a o los jugadores reportados, este escrito podrá ser presentado vía correo electrónico en el correo de la liga para poder cumplir el tiempo establecido.**
- 93. Fechas importantes para todos los equipos:**
- Inicio del Torneo de Apertura: 28 de enero.
 - Jornadas de recuperación torneo de apertura: 19 de marzo y 01 de mayo.
 - Suspensión de actividades: 25 de marzo y 01 de abril (semana santa).
 - Finales torneo de apertura: 01 julio 1ª, 2ª y 3ª división.
 - Final torneo de apertura categoría estelar: 08 de julio.
 - Inicio torneo de clausura: 15 de julio para todas las categorías.
 - Jornada de recuperación torneo de clausura: 16 de septiembre.
 - Finales torneo de clausura: 09 de diciembre primera, segunda y tercera división.
 - Final torneo de clausura. 16 de diciembre categoría estelar.
 - Podrán programarse las jornadas de recuperación de acuerdo a criterio de la liga según necesidades previo aviso a los delegados.
 - Las jornadas de suspensión y los días festivos podrán ser utilizadas para programar juegos pendientes de haber necesidad y así considerarlo pertinente la liga.
94. La liga se reserva el derecho de enrolar los partidos pendientes o suspendidos si así lo considera necesario, aunque sea entre semana, o jornada doble en domingo para tratar de evitar detener las jornadas regulares, aún en liguilla a menos que un porcentaje mayor de los partidos enrolados se hayan suspendido. Cuando por cualquier causa no se juegue un porcentaje mayor al 50% de los partidos enrolados, se volverá a programar toda la jornada (a excepción de los encuentros efectuados).
95. Los partidos que tengan mayor antigüedad, serán los primeros enrolados en las jornadas de recuperación (o entre semana) sin tener derecho a pedir permiso. Quedando sin efecto lo anterior si por así convenir a la liga y se pueda sacar un mayor número de partidos pendientes, la liga podrá enrolar a su criterio las jornadas de recuperación.
96. El equipo que no se presente en sus jornadas de recuperación, se hará acreedor a las siguientes sanciones:
- Perderá tres puntos de la clasificación, aunque sea el líder general de la competencia.
 - Amonestación acumulativa.
 - En caso de reincidencia, será dado de baja del presente torneo, aún cuando sean equipos clasificados a la liguilla por el título.
97. Los partidos suspendidos por causas no imputables a los equipos, se reanudarán en el tiempo en que sea reportado por el árbitro, siempre y cuando no se hayan jugado más de sesenta minutos de tiempo corrido, en caso contrario, el partido se decretará como oficial.
98. La reanudación de los juegos, será con todos los incidentes ocurridos hasta la suspensión (goles, amonestados, expulsados, etc.), en caso de existir algún cambio de jugador de acuerdo a la alineación inicial, este será considerado como cambio efectivo (hasta seis en la categoría libre).
99. Quedan fuera de la liga los equipos que acumulen partidos perdidos por default como sigue:
- Dos default consecutivos.
 - Cuatro default alternos durante la temporada.
100. Sanciones para los equipos que provoquen riñas, batallas campales o problemas con otro(s), de acuerdo al reporte arbitral, serán sancionados de la siguiente manera:
- **El equipo que provoque o inicie la riña: la primera ocasión se le quitarán tres puntos de los ya ganados.**
 - **La segunda ocasión: perderá seis puntos de los ya ganados.**
 - **La tercera ocasión: expulsión definitiva de la Liga.**
- 101. Sanciones para los equipos que se vean involucrados en riñas o batallas campales o que constantemente tengan problemas con otros, serán sancionados de la siguiente manera:**
- **La primera vez: AMONESTACIÓN**
 - **La segunda vez: se le quitarán tres puntos de los ya ganados.**
 - **La tercera vez: se le quitarán seis puntos de los ya ganados.**

➤ **La cuarta vez: expulsión definitiva de la Liga.**

102. La porra de cualquier equipo y categoría de la liga que sea reportada por agredir a jugadores contrarios o árbitros causara baja inmediata el equipo al que pertenezca esta porra sin excepción.

DERECHOS Y OBLIGACIONES EN EL ASPECTO ECONOMICO.

103. Los costos para la Temporada 2018, serán los siguientes:

➤ Inscripción	7,000.00	Categoría Libre
➤ Aportación trofeos torneo de clausura	700.00	
➤ Mensualidad (12 obligatorias)	660.00	c/u
➤ Credencial (cada una)	180.00	(son obligatorias las credenciales que cuentan con el seguro de gastos médicos del Sector Amateur de la Federación Mexicana de Fútbol).
➤ Arbitraje Categoría Estelar por equipo	325.00	
➤ Arbitraje Primera División por equipo	300.00	
➤ Arbitraje Segunda División por equipo	275.00	
➤ Arbitraje Tercera División por equipo	250.00	
➤ Sanciones Económicas por expulsión	30.00	
➤ Sanciones Económicas categoría estelar	60.00	

Para los equipos que paguen por concepto la fecha límite de pago de inscripción será el 30 de enero de 2018 y para los equipos que escogieron el plan de semanalidades la inscripción (50%) deberá ser cubierta a más tardar el 15 de enero de 2018.

Los equipos que al final de la temporada tengan adeudos de cualquier índole con la liga, deberán cubrirlo antes del 08 de Diciembre, caso contrario perderán su lugar y podrá ser cedido por la liga al equipo que considere y cubra dicho adeudo.

Los equipos que entren en el plan de semanalidades que ofrece la liga deberán pagar cada una de estas (35) de acuerdo a cada jornada de la temporada regular y si el equipo va al corriente en sus pagos de acuerdo a sus jornadas se le bonificara la ultima semanalidad, es decir, no pagaran la semana 35.

Todo equipo que acumule un adeudo máximo de \$500.00 por cualquier concepto no será enrolado y perderá el partido 0-2 de la jornada correspondiente, no se enrolará ningún juego mientras exista este adeudo.

104. Pagos: estos serán obligatorios como los marque la liga en la fecha previamente establecida y sin excepción de equipos y serán de la siguiente forma:

- **Lunes y martes: arbitraje y/o semanalidad de la siguiente jornada.**
- **Lunes y martes: cuota de recuperación de campos de la siguiente jornada. Equipo que no pague en estos días, deberá pagar en la administración del campo de renta. De no hacerlo y no se le permita jugar por esta causa, perderá su juego 0-2.**
- **Lunes y martes: viáticos de la siguiente jornada.**
- **Mensualidad los diez primeros días de cada mes.**
- **Con la Mensualidad de Junio deberán cubrir la del mes de Noviembre.**
- **Con la Mensualidad de Julio deberán cubrir la del mes de Diciembre.**
- **Los equipos que ingresen en el segundo torneo deberán cubrir un deposito de \$1,000.00 que se aplicaran a las mensualidades de noviembre y diciembre y comenzaran a cubrir sus mensualidades a partir del mes en que se realice su primer partido.**

De no cumplir con los pagos anteriormente estipulados, perderán su siguiente encuentro y este se considerará como default, no siendo enrolados en tanto dure el adeudo.

Equipo que al llegar a la liguilla no esté al corriente en sus pagos no podrá participar en la misma, ocupando su lugar el equipo inmediato que le siga en la clasificación.

En el caso de empresas que realizan transferencias, depósitos o emiten cheques para el pago a la liga tendrán 30 días como máximo para cubrir los gastos que generen.

105. Se les recuerda que **la credencial de juego cuenta con el numero de afiliación a la federación e incluye el seguro de gastos médicos, para hacer uso del servicio médico se deberá presentar dicha credencial la cual deberá ser pagada al momento de entregar para registro** ya que ésta es el comprobante de afiliación al seguro, cubrirá únicamente los partidos oficiales de la temporada 2018, incluyendo la liguilla, así como las jornadas de recuperación bajo las siguientes condiciones:

- Únicamente durante el desarrollo de partidos de la liga.
- No cubre traslados.
- **No cubre lesiones ocasionadas por riñas.**
- No incluye padecimientos preexistentes.

- El deducible será de \$ 750.00 por evento.
- Cubre hasta \$ 50,000.00 en lesiones generales. Se aplican restricciones o topes máximos dependiendo la lesión (En lesiones de rodilla el tope máximo es de \$30,000.00). De existir alguna lesión que amerite gastos mayores a esta cantidad, el excedente será cubierto totalmente por cuenta y riesgo del equipo y jugador.
- Si algún jugador hace uso del seguro de gastos médicos en varias ocasiones durante el torneo, la cantidad utilizada en cada ocasión le será rebajada del total de la cobertura original, no pudiendo rebasar ésta.
- El seguro va incluido con el costo de la credencial.
- Es responsabilidad de los equipos tener en su poder las credenciales ya que es la única forma de hacer valido el seguro, jugador que no tenga pagada su credencial no tendrá derecho a utilizar el servicio.
- **Todo equipo que mantenga adeudos por cualquier concepto con la liga, inscripción, mensualidades, arbitrajes, semanalidades, credenciales, viáticos, expulsados o campos NO tendrán derecho a reclamar devoluciones ni hacer uso del seguro.**
- **En caso de detectar a algún jugador o equipo haciendo mal uso del seguro al utilizarlo para una lesión que no se haya dado en esta liga, no se cubrirá el costo de la lesión.**
- **El equipo que no tenga cubierto sus obligaciones en las fechas estipuladas en este reglamento no podrán hacer uso del mismo.**
- Se les recuerda que el seguro de gastos médicos opera de acuerdo a las normas establecidas por el Sector Amateur de la Federación Mexicana de Fútbol y la Aseguradora contratada y que el proceso para hacer uso de este es el siguiente: Es obligatorio e imprescindible que sea reportado en la cédula de juego la lesión sufrida especificando la parte lastimada, acudir a la clínica designada para la atención, presentar la credencial oficial de federación y realizar el pago del deducible.
- Para que proceda la atención directa (pagando deducible) deberá transcurrir un mes a partir de la fecha en que sea afiliado el jugador. Si existiera alguna lesión en el transcurso de ese mes su atención será vía reembolso.
- En caso de que el Sector Amateur de la Federación Mexicana de Fútbol y la Aseguradora contratada cancelen el convenio para la atención directa se deberá realizar con **tramite vía reembolso** y deberán acudir al hospital o médico de su elección, cubrir los gastos que origine su atención y solicitar facturas o comprobantes fiscales a nombre del lesionado, (en caso de ser menor de edad los comprobantes deberán solicitarle a nombre del papá, la mamá o tutor) llenar el formato de reclamo que se proporciona en la liga y anexar todos las facturas, estudios (radiografías, ultrasonidos, resonancias, fotos, videos, etc.) y demás comprobantes de la lesión o atención recibida, además de los requisitos que marca el formato de reclamo (credencial de elector, comprobante de domicilio, número de cuenta bancaria o carta de cesión de derechos, copia de la cedula de juego en donde viene reportado el incidente y copia de la credencial de federación).
- Una vez entregada toda la documentación requerida esperar el tiempo que tarde la compañía de seguros en reembolsar el total de los gastos realizados. En caso de devolución por falta de datos, firmas o documentos se volverá a iniciar el trámite y esperar los tiempos que marque la aseguradora para su reembolso.
- El pago de reembolsos es responsabilidad directa de la Federación Mexicana de Fútbol y no de Liga Tangamanga.

DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS ANTE LA LIGA Y CONSEJO DIRECTIVO.

106. Los delegados de los diferentes equipos, únicamente podrán representar a un solo equipo en toda la liga, a excepción de los equipos que cuenten con filiales.
107. Cuando sea convocada una junta por parte de la Liga y se marque con carácter de obligatoria la asistencia, perderán tres puntos de la clasificación el equipo que no cumpla. No importando la etapa que se juegue ni el equipo **sin excepción.**
108. Se podrán realizar juntas extraordinarias a petición de los delegados siempre y cuando sean requeridas a la Liga por escrito y a convocarse en los diez días naturales siguientes a la solicitud, siempre y cuando vengán avaladas por las firmas de un mínimo de diez delegados por categoría, siendo obligatoria la asistencia de los firmantes, haciéndose acreedores a la sanción del artículo anterior de no presentarse.

109. Para presentar apelaciones a sanciones y/o protestas deberán presentarse a más tardar una semana después de ser publicadas por la Liga y únicamente serán atendidos si son presentadas por el Delegado, Subdelegado o Responsable del equipo que venga registrado en su cédula de inscripción.
110. No se dará entrada a protestas o apelaciones a fallos que ya hayan sido revisados por el Consejo directivo, así como a protestas y/o apelaciones a fallos de la H. Comisión de Honor y Justicia que no sean presentados por escrito y a más tardar el viernes siguiente de haber sido boletinados por la Liga.
111. La Liga no se responsabiliza de los cambios que haya en el rol de la semana que publican los medios de comunicación, considerándose que únicamente el oficial es el de la Liga.
112. Todo comunicado de orden general y personal a cualquier equipo, será boletinado en nuestros medios de comunicación internos (grupos, redes sociales y tablas de sanciones), siendo estos los medios oficiales para los mismos, salvo los que sean de interés personal, será mediante un escrito en papel oficial y con la firma de nuestro representante. El Consejo Directivo de la Liga Tangamanga, decidirá en caso de que exista algún cambio de propietario, nombre y/o cesión de derechos de los lugares de equipos que participan en la Liga, si es aceptado o no dicho movimiento, **recordándoles que las franquicias de esta Asociación Civil, pertenecen a la misma.**
113. **La liga reconocerá de acuerdo a su criterio a los responsables de las franquicias y en caso de controversia determinara al único responsable de las mismas, esto no será por obligación el delegado o patrocinador, si no el que la liga reconozca como tal.**
114. Los lugares o franquicias únicamente podrán ser cedidos a préstamo por dos Temporadas, de no regresar el equipo a participar, automáticamente la Liga recogerá el lugar, para aceptar o promocionar el mismo o bien reconocer al actual equipo y delegado como responsable del mismo.
115. La liga Tangamanga se reserva el derecho de aceptar y/o promocionar equipos en cualquier categoría, siendo el Consejo Directivo el encargado de determinarlo, previo análisis de los diferentes requisitos que sean contemplados (nivel competitivo, no problemático, etc.), así como el Currículum del solicitante.
116. Este Sistema de Competencia quedará vigente hasta el término de la presente Temporada 2018 o mientras no sea entregado el siguiente, en tanto no sea necesaria alguna modificación previo análisis de las propuestas presentadas por escrito al Consejo Directivo de la Liga pero de ser necesaria alguna modificación podrá realizarse si así lo determina el consejo directivo de la liga por considerarlo necesario o adecuado en beneficio de la mayoría de los equipos y de los fines deportivos de la organización.
117. Los criterios de aplicación general del presente Sistema de Competencia, así como el Reglamento Disciplinario del Sector Amateur de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación y los puntos no previstos, serán resueltos por la Comisión Disciplinaria y/o el Consejo Directivo de la liga tangamanga en apego a los lineamientos marcados por la Federación Mexicana de Fútbol Sector Amateur y la FIFA.

ES RESPONSABILIDAD DE LOS DELEGADOS LA LECTURA Y CONOCIMIENTO DEL PRESENTE SISTEMA DE COMPETENCIA Y REGLAMENTO, POR LO QUE NO SE LES EXIME DE RESPONSABILIDAD ALGUNA AL NO LEERLO, DEBIENDO ACATAR TODAS LAS DISPOSICIONES AQUÍ DESCRITAS.

REGLAMENTO DISCIPLINARIO DEL SECTOR AMATEUR DE LA FEDERACIÓN MEXICANA DE FÚTBOL ASOCIACIÓN, A. C.

CAPITULO 1

DISPOSICIONES GENERALES:

El presente Reglamento cumple con lo dispuesto en el Capítulo X, Artículo 56 del Estatuto de la Federación Mexicana de Fútbol A. C. y sus disposiciones son de observancia obligatoria para los clubes y jugadores que estén afiliados al Sector Amateur de dicha Federación.

La Comisión Disciplinaria, deberá emitir un reporte de sanciones y hacerlo público en cualquier forma y en caso de necesidad por la gravedad de la falta y sanción, notificarlo por escrito a quienes corresponda.

Las sanciones que debe aplicar una Comisión Disciplinaria son las siguientes:

- a) Amonestación.
- b) Suspensión.
- c) Inhabilitación Temporal.
- d) Expulsión.

Cuando la sanción de la Comisión Disciplinaria, sea Amonestación Acumulativa o Suspensión por un término menor a 90 días, solo se tendrá la obligación de avisar al afectado por cualquier medio.

Si la sanción rebasa los 90 días o se trata de inhabilitación temporal, se debe notificar por escrito a la Asociación o Institución Deportiva Afiliada y si se trata de suspensión por un año o expulsión, entonces también se debe notificar al Sector Aficionado de la Federación Mexicana de Fútbol, para ser ratificada y boletinada su sanción.

La comisión Disciplinaria, para dictar sus resoluciones, deberá basarse en:

- a) La cédula de juego elaborada por el árbitro correspondiente, tomando en cuenta siempre el espíritu de las mismas, o de incidentes ocurridos antes, durante o después de los partidos oficiales o amistosos.
- b) Ampliaciones a dicha cédula de juego.
- c) Documentos adicionales o cualquier otro elemento de prueba que les sea proporcionado.

La Comisión de árbitros y la Comisión Disciplinaria, deberán ponerse de acuerdo en cuanto a la redacción en la Cédula de juego de las faltas cometidas en los partidos, con el objeto de que el árbitro reporte en los mismos términos que aparecen en el presente Reglamento y así la Comisión Disciplinaria aplique debidamente la sanción correspondiente.

CAPITULO 2

FALTAS DE LOS JUGADORES:

Las faltas que se cometan, se les calificarán como: de primero, segundo, tercero y cuarto grado.

SON FALTAS DE PRIMER GRADO Y SOLO AMERITAN AMONESTACIÓN LAS SIGUIENTES:

- a) Ausentarse del terreno de juego sin permiso del árbitro o reintegrarse al mismo sin autorización del mismo.
- b) Cambiar su puesto con el guardameta sin previo aviso.
- c) Infringir con persistencia las Reglas de Juego.
- d) Protestar las decisiones del árbitro central o árbitros asistentes.
- e) Desaprobar con gestos o palabras las decisiones del Cuerpo Arbitral.
- f) No colocarse a la distancia (9.15) en un tiro libre.
- g) Hacer tiempo en forma deliberada.
- h) Jugar en forma estirada brusca.
- i) Demorar la reanudación del juego.
- j) Impedir que el guardameta despeje el balón.
- k) Bailar, saltar, gesticular con el fin de distraer o estorbar la ejecución de un saque de banda o tiro de esquina.
- l) Burlarse de un contrario con palabras o gestos.
- m) Provocar de cualquier forma a un contrario o compañero. Simular una falta o lesión.
- n) Llevarse el balón o alejarlo deliberadamente después de marcarse una falta.
- o) Cortar un avance contrario con las manos.
- p) No acatar con diligencia las decisiones del árbitro.

Los jugadores que acumulen 2 amonestaciones por este tipo de faltas o cualquier otras en el mismo partido, serán expulsados del terreno de juego y deberán de cumplir UN partido de suspensión en la siguiente jornada.

SE CONSIDERAN FALTAS DE SEGUNDO GRADO Y AMERITAN EXPULSIÓN DEL PARTIDO LAS SIGUIENTES:

- a) Juego brusco grave.
- b) Intentar agredir a un contrario.
- c) Conducta violenta: dar una patada o golpe a un contrario estando el balón a distancia de juego.
- d) Conducto violenta: derribar a un contrario violentamente con las manos o zancadillearlo.
- e) Golpear a un adversario con el balón u otro objeto.
- f) Cortar un avance prometedor del contrario con peligro de gol.
- g) Conducta injuriosa a un adversario diciendo.....
- h) Conducta injuriosa a un compañero diciendo.....
- i) Conducta injuriosa al público con señas o palabras diciendo.....
- j) Intentar agredir a un compañero
- k) Incitar o inducir a sus compañeros para agredir a un adversario.
- l) Contestar agresión.

Todas estas faltas se sancionarán con 2 juegos de castigo.

SON FALTAS DE TERCER GRADO Y AMERITAN EXPULSIÓN DEL PARTIDO LAS SIGUIENTES:

- a) Juego brusco grave, sin estar el balón a distancia de juego.
- b) Golpear con codo, brazo, rodilla o cabeza a un adversario y cualquier tipo de agresión física.
- c) Escupir a un adversario.
- d) Conducta injuriosa hacia cualquier miembro del Cuerpo Arbitral diciendo.....
- e) Participar en una riña siendo claramente identificado.
- f) Agredir al público en forma verbal o física.
- g) Agredir o refír con integrantes del Cuerpo Técnico adversario.

Todas estas faltas se sancionarán con 3 juegos de castigo.

SON FALTAS DE CUARTO GRADO Y AMERITAN EXPULSIÓN DEL PARTIDO LAS SIGUIENTES:

- a) intentar agredir a cualquier miembro del Cuerpo Arbitral. Los jugadores que incurran en esta falta, ser harán acreedores a una sanción de acuerdo a la gravedad, sin que pueda ser menor de 6 partidos.
- b) Agredir a cualquier miembro del Cuerpo Arbitral. Se entiende por agresión la acción o hecho intencional de causar algún daño físico al árbitro, utilizando cualquier medio.

Los jugadores que incurran en esta falta, se les sancionará con la suspensión de un año en sus actividades deportivas dentro del fútbol afiliado y el pago de gastos médicos si los hubiere.

SON FALTAS COMETIDAS POR MIEMBROS DEL CUERPO TÉCNICO LAS SIGUIENTES:

- a) Entrar al terreno de juego sin permiso del árbitro.
- b) No acatar diligentemente las disposiciones del árbitro.
- c) Ordenar a sus jugadores que no acaten las disposiciones del árbitro.
- d) Retardar en cualquier forma el inicio o reanudación del juego.
- e) Protestar las decisiones del Cuerpo Arbitral.
- f) Hacer o mandar hacer tiempo a sus jugadores.
- g) Insultar a un adversario.
- h) Insultar a un miembro del Cuerpo Arbitral.
- i) Agredir a un adversario.
- j) Agredir a cualquier miembro del Cuerpo Arbitral.

El reporte de estas faltas, será sancionado con amonestaciones acumulativas. Segunda amonestación, se quitarán 3 puntos de la clasificación. Tercera amonestación, se quitarán 6 puntos de la clasificación. La aplicación de las sanciones, será de acuerdo a la gravedad de la falta cometida y serán juzgados de la misma forma que los jugadores.

SANCIONES REGLAMENTADAS POR LA LIGA

JUGADORES:

- J-1 Por riña entre los participantes en un partido, se sancionará severamente a los que intervengan, así como a sus propios equipos, de acuerdo al reporte del árbitro y perderá 2-0 el equipo que la haya iniciado.
- J-2 Por participar en un juego con registro alterado o que pertenezca a otro jugador, el equipo infractor pierde 0-2 el partido.
- J-3 Por intervenir en un juego estando castigado, su equipo perderá su partido 0-2 y el castigo lo empezará a cumplir a partir del último reporte.
- J-4 Por falta de respeto a Directivos, Entrenadores y Delegados. 4 partidos de suspensión.

- J-5 Por desertar o inscribirse en una liga no afiliada a la Asociación de Fútbol del Estado de San Luis Potosí, A. C., suspensión de un año a partir de la fecha que dejó de participar en dicha liga y será boletinado nacionalmente.
- J-6 Cuando algún jugador se lesionado y sea en jugada de mala intención (según el reporte arbitral), el jugador agresor será suspendido automáticamente como mínimo el tiempo que el jugador lesionado tarde en Rehabilitarse.

CAPITANES:

- C-1 Por observar incorrectamente las decisiones del árbitro 1 partido de suspensión
- C-2 Por no firmar la Cédula correspondiente al encuentro jugador 1 partido de suspensión

ENTRENADORES O TÉCNICOS:

- T-1 Por agredir al árbitro o asistentes 1 años de suspensión
- T-2 Por insultar al árbitro o asistentes 4 partidos de suspensión
- T-3 Los entrenadores o técnicos castigados y registrados como jugadores, no podrán participar mucho menos alinearse con sus equipos, mientras dure el castigo.
- T-4 El entrenador que este castigado y sea reportado en la Cédula Arbitral que estuvo participando, se castigará al equipo con la pérdida de 3 puntos de la clasificación general.

EQUIPOS:

- E-1 Por abandonar el campo de juego antes de finalizar el tiempo reglamentario sin causa justificada, perderá el partido 0-2, se amonestará el equipo, en caso de reincidencia, perderá ese juego también y se le dará de baja de la Liga.
- E-2 Por no presentar un balón en condiciones de juego, perderá 0-2 el equipo que no lo presente cuando por esta razón sea suspendido el partido.
- E-3 Por no presentarse a la hora señalada para efectuar el partido con la documentación correspondiente (puede hacerlo al medio tiempo) perderá 0-2 su partido.
- E-4 Por la suspensión del partido, perderá 0-2 el equipo infractor.
- E-5 Por riña entre equipos, suspensión de acuerdo al reporte del árbitro, perderá 0-2 el equipo que inicie la riña.
- E-6 Por perder 3 partidos consecutivos o cinco alternados por default sin justificación, expulsión de la Liga.
- E-7 Por no tener en condiciones el campo, perderá 0-2 y pagará los juegos enrolados.
- E-8 Por registrar a un jugador que no cumpla con los requisitos marcados en el Sistema de Competencia, perderá los puntos obtenidos en que haya participado dicho jugador.

PORRAS:

- P-1 Por agredir al árbitro o árbitros asistentes, se castigará al equipo con la pérdida del partido 0-2 y además expulsión del torneo.
- P-2 Por insultar al árbitro o árbitros asistentes, se amonestará a su equipo, reincidencia, perderá tres puntos de la clasificación.
- P-3 Por agredir a jugadores contrarios, se amonestará a su equipo y se le castigará con la pérdida del partido 0-2, además se vetará su cancha por 2 o más partidos según la gravedad de la falta, aunque no sean locales en ese juego.
- P-4 Por insultar al equipo contrario, se amonestará a su equipo, si hay reincidencia, perderá tres puntos de la clasificación.
- P-5 Por invadir la cancha de juego, suspensión del partido y pérdida del mismo 0-2 así como suspensión para la porra de acuerdo a la gravedad del incidente, pudiendo ir desde un partido hasta todo el torneo o temporada. Si alguna porra se encuentra suspendida y es reportada en algún juego perderá automáticamente este encuentro. En caso que en el reporte arbitral se especifique que invadió el terreno de juego para separar o evitar la riña o calmar a sus jugadores, no perderá su partido y podrá no ser sancionada.
- P-6 Por posesionarse detrás de las porterías, se amonestará a su equipo.
- P-7 Por intervención en la riña de su equipo, suspensión del torneo y pierde su equipo 0-2.
- P-8 Por lanzar proyectiles al terreno de juego, se amonestará, si reincide, se vetará a la cancha por dos partidos que le corresponda de local, en caso de suspensión del partido perderá 0-2.
- P-9 En los casos de veto de cancha no procede la solicitud de investigación.
- P-10 Si alguna porra es reportada por estar ingiriendo bebidas embriagantes, amonestación, reincidencia, perderá tres puntos de la clasificación, la tercera amonestación, perderá 6 puntos de la clasificación, etc.

NOTA.- Los casos no previstos en este código de sanciones, serán fallados por la Comisión Disciplinaria, con la codificación FC (fallo de criterio).