



SISTEMA DE COMPETENCIA Y REGLAMENTO DISCIPLINARIO

TEMPORADA 2026



SISTEMA DE COMPETENCIA

ES RESPONSABILIDAD DE LOS DELEGADOS Y JUGADORES 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 en el mes de Febrero 2026.
2. Categorías temporada 2026
 - Categoría Estelar
 - Serie "A"
 - Serie "B"
3. La categoría libre es dominical y los horarios de juego serán a las **08:00, 10:00 y 12:00 horas**. A partir de esta temporada los juegos tendrán una prórroga de 10 minutos para comenzar, más 5 minutos para revisión de credenciales pasado este tiempo los árbitros serán los únicos facultados para determinar si existen las condiciones suficientes para llevar a cabo o no el encuentro. Los equipos tienen la obligación de presentarse por lo menos 15 minutos antes del horario establecido.
4. Se podrán enrolar juegos de jornada regular, pendientes o juegos de liguilla en horario nocturno, entre semana o en sábados en los que se podrá cambiar el horario y día de juego de acuerdo a las necesidades o solicitudes. **Únicamente si ambos equipos están de acuerdo.**
5. Para todos los equipos de la categoría Estelar y Serie "A" es obligatorio presentar un campo de pasto para sus juegos de locales durante toda la temporada. La serie "B" podrá jugar en campos de tierra o pasto, salvo en los juegos de liguilla en los que se deberá jugar en forma obligatoria en campos de pasto.
6. **Para el Torneo de Apertura y clausura en la categoría Estelar, Serie "A" y Serie "B" calificarán a la liguilla por el título de campeón los primeros 8 lugares del torneo regular respectivamente.**
7. Las finales del torneo de apertura y clausura de todas las categorías se jugarán de acuerdo a las fechas que se establezcan en el rol general dependiendo el número de equipos participantes.
8. Para el torneo de Clausura todos los equipos comienzan de cero en cuanto a la clasificación a la liguilla.
9. **Ascienden a la Categoría Estelar** el campeón de liguilla de la Serie "A"
10. **Asciende a la Serie "A"** el campeón de liguilla de la Serie "B".
11. **Descensos:**
 - Categoría Estelar:** Descenderá el último lugar de la tabla de posiciones al término del torneo regular.
 - Serie "A":** Descenderá a la Serie "B" el último lugar de la tabla de posiciones al término del torneo regular.
12. 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).
13. **Los encuentros de la liguilla en la categoría Estelar, Serie "A" y Serie "B" se jugarán a UN partido los cuartos de final, a DOS partidos ("Ida y Vuelta") las semifinales y a UN solo juego la final para determinar el campeón de liga.**
14. 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. Solo en las finales, en caso de empate al término del tiempo reglamentario se procederá a la serie de penales para determinar un ganador.
15. Únicamente en la Categoría Estelar en caso de empate en la **final del campeón de liga** en el tiempo reglamentario automáticamente se procederá a jugar dos tiempos extras de 10 minutos cada uno sin descanso. 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. 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.
16. 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.
17. El equipo que en la liguilla pierda un partido por default, automáticamente quedará descalificado y será sancionado por el Consejo Directivo de la Liga.
18. La liguilla en la categoría Estelar, serie "A", y Serie "B" se llevará a cabo en campos con las siguientes características: empastado (obligatorio), cercado o con malla y gradas (de preferencia). **La liga determinará los campos que son aceptados. Para los juegos de liguilla** En los juegos que son a visita recíproca los equipos mejor colocados en la tabla de posiciones tendrán el privilegio de decidir si son locales o visitantes en el primer encuentro. Cuando sean a un solo partido el equipo mejor ranqueado escoge horario y campo. 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.
19. Los partidos que se jueguen a partir de la liguilla, se enrolarán con servicio de arbitraje completo y el pago de éste, así como la renta del campo será cubierta a partes iguales por ambos equipos en las fases en las que se juegue a un solo partido.
20. **Para las finales de la Categoría Estelar, se considerará la opción de contratar un árbitro profesional, que arbitre como Central en la Primera División Nacional, cubriendo el costo del mismo a partes iguales entre los equipos finalistas. Siempre y cuando se consiga obtener los costos que se manejaban anteriormente, caso contrario se hará con arbitraje local.**

21. **PAGO DE ARBITRAJE DE LA FINAL DE LA CATEGORIA ESTELAR POR ADELANTADO: A partir de la temporada 2026 los equipos SEMIFINALISTAS deberán de depositar el importe en efectivo del arbitraje de la final el lunes previo a su primer juego de semifinales. Equipo que no realice el depósito no será enrolado y su rival pasara BY a la final. Esta cantidad será devuelta a los equipos que no accedan a la final.**
22. 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. La liguilla se tomará como fase, es decir, 4os de final 2 juegos, semifinal 2 juegos. Esto para cumplimiento de sanciones.
23. Se sancionará de igual manera la Liguilla y el Torneo Regular, de acuerdo al Reglamento Disciplinario.
24. 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.
25. Todos los jugadores de los diferentes equipos y categorías que sean registrados durante la temporada, deberán cumplir con un mínimo de alineaciones para poder participar en la liguilla: **7** alineaciones para categoría de 16 equipos, La liga proporcionará 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 número de alineaciones automáticamente no podrá participar en la liguilla, en caso de hacerlo su equipo perderá su partido sin necesidad de que sea protestado.
26. **SI ALGUN JUGADOR NO CUMPLE LAS ALINEACIONES ESTABLECIDAS NO PODRA PARTICIPAR EN LA LIGUILLA, AUNQUE HAYA ESTADO LESIONADO.**
27. Todos los jugadores deberán tener las alineaciones mencionadas en forma efectiva en la cedula de juego, no se tomarán en cuenta los juegos de suspensión por expulsión para cumplimiento de participación, los juegos **GANADOS** por default se tomarán como alineación efectiva, también se tomarán en cuenta los juegos ganados por default en la mesa, siempre y cuando el jugador haya estado registrado en la fecha del default, NO se tomarán en cuenta los juegos perdidos por esta causa y no se contará como alineación para los jugadores de los equipos que pierdan por default.
28. Todos los equipos tendrán derecho a que **DOS** jugadores de su mismo equipo pueda participar en la liguilla si les faltan hasta **DOS** alineaciones de las establecidas los cuales se tomarán como refuerzos por alineación. **YA NO SE PODRAN REFORZAR CON JUGADORES DE OTROS EQUIPOS PARA LA LIGUILLA.**
29. **PREMIACION:** se otorgarán los siguientes distintivos en todas las categorías:
- | | |
|---|--------------------|
| ➤ Líder general al término del torneo Categoría Estelar | Reconocimiento |
| ➤ Líder general al término del torneo (Sería "A" y "B") | Reconocimiento |
| ➤ Campeón individual de goleo | Trofeo |
| ➤ Equipo menos goleado | Trofeo |
| ➤ Jugador MVP Finales | Trofeo |
| ➤ Campeón de liguilla | Trofeo y medallas |
| ➤ Subcampeón de liguilla | Trofeo y medallas |
| ➤ Líder impulsor de menores | Trofeo y uniformes |
| ➤ Sublíder impulsor de menores | Balones |
| ➤ 3er lugar impulsor de menores | Balón |

El goleo individual se contabilizará hasta la antepenúltima fecha, por lo que las 2 últimas jornadas del torneo ya no contarán para determinar al campeón de goleo. Si se detecta que algún jugador se le anotan goles que no le corresponden automáticamente perderá todos los goles que haya anotado y no será considerado a obtener el título de goleo individual.

30. **La categoría es libre** por lo tanto se quitan todo tipo de restricción para registro de jugadores.
31. **Con el fin de incentivar la participación de jugadores menores** se establecen los siguientes beneficios para los equipos que alineen a jugadores nacidos en el 2006 y posteriores:
- El equipo de la categoría estelar que al final del torneo tenga la mayor cantidad de jugadores alineados obtendrá el título y trofeo como equipo impulsor de nuevos talentos y un juego de 20 uniformes; el equipo siguiente con más alineaciones obtendrá 3 balones Voit Profesional y el equipo siguiente 1 balón Voit Profesional.
- El equipo de la Serie A que al final del torneo tenga la mayor cantidad de jugadores alineados obtendrá el título y trofeo como equipo impulsor de nuevos talentos y un juego de 18 uniformes; el equipo siguiente con más alineaciones obtendrá 2 balones marca Voit Profesional y el equipo siguiente 1 balón marca Voit Profesional.
- El equipo de la Serie B que al final del torneo tenga la mayor cantidad de jugadores alineados obtendrá el título y trofeo como equipo impulsor de nuevos talentos y un juego de 16 uniformes; el equipo siguiente con más alineaciones obtendrá 2 balones marca Voit Profesional y el equipo siguiente 1 balón marca Voit Profesional.
32. **Los cambios de jugadores libres** establecidos para todos los equipos en cada partido son **6**. Hacer más cambios de los permitidos en un solo juego es motivo de pérdida de partido. Los cambios de jugadores menores 2006 o posteriores serán ilimitados en cada partido, pero con la condición de que los jugadores participen al menos durante 45 minutos para ser considerados en la estadística que los haga acreedores a los premios y reconocimientos establecidos.
33. **Movimientos y Registro de jugadores.** - Los equipos deberán de entregar físicamente su carpeta o cedula de registro con los datos completos de cada jugador, una fotografía tamaño infantil a color y reciente y copia simple de identificación con fotografía. Los equipos deberán firmar la carta responsiva en donde están de acuerdo en que cualquier lesión que se presente durante la temporada se tomará como riesgo deportivo sin responsabilidad para la liga. Para los movimientos de altas se deberá presentar de igual manera todos los datos requeridos e identificación.
34. **Los registros de altas y bajas, se podrán hacer durante toda la temporada, salvo en la liguilla** En todas las categorías podrán registrarse hasta 35 jugadores como máximo. Las altas de jugadores se recibirán solo los lunes para ser entregadas el miércoles de la misma semana En caso de que algún equipo registre jugadores después del lunes, quedaran en depósito y se tramitarán para la siguiente semana sin excepción.
35. En el supuesto caso de que algún equipo cause baja durante el torneo, los jugadores de este, **NO PODRAN ENROLARSE EN NINGUN EQUIPO DE NINGUNA CATEGORIA**, si algún equipo es dado de baja por indisciplina o por cuestiones administrativas, la liga analizará si sus jugadores pueden registrarse en la siguiente temporada, respetándose los lineamientos establecidos en el sistema de competencia. No se permitirá que sean registrados más de tres jugadores en un mismo equipo de algún equipo que haya **sido dado de baja por indisciplina en temporadas anteriores.**

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 quedaran liberados al término del torneo de apertura.
38. 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. Las bajas de jugadores por medio del escrito **tardaran al menos** una semana en tramitarse.
39. Los jugadores de los diferentes equipos de la liga no podrán jugar en otros equipos de su misma división o categoría en el mismo torneo si cuentan con más de 3 alineaciones automáticamente no podrán jugar en la misma categoría
40. Un jugador podrá ascender o descender 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 o inferior podrá volver a jugar en el equipo en el que fue registrado inicialmente o cambiar de categoría, para el siguiente torneo.
41. Los jugadores que sean dados de baja o soliciten la misma en la liga, según lo establecido y que durante el torneo no tuvieron más de tres alineaciones, podrán ser registrados en la misma categoría donde estaba registrado con cualquier equipo. Únicamente podrá registrarse en la misma categoría una solo ocasión en el torneo.
42. Los equipos que tengan equipo(s) filial(es), podrán ser reforzados por tres jugadores de sus filiales (únicamente 3), en cualquier partido, incluidos los juegos de liguilla, 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, 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. 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. No podrán ser registrados como refuerzos los jugadores que sean dados de baja de una categoría superior o inferior para regresar a jugar a la misma categoría de la que fueron dados de baja.**
43. Los equipos que tengan filiales, únicamente podrán tener una filial por división, solamente podrán utilizar tres jugadores por partido, en caso de utilizar más de los autorizados (tres) aunque se realice el cambio refuerzo por refuerzo perderán su partido.
- Obligaciones y sanciones:**
44. Los equipos tendrán las primeras dos jornadas para no presentar credenciales, debiendo **presentar registro autorizado de jugadores para poder participar. A partir de la tercera jornada** y en el resto del torneo, todos los jugadores deberán presentar su credencial oficial de juego de la liga para poder participar en cualquier juego 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. No se permite presentar registros digitales, todos deberán ser presentados físicamente.
45. En caso **FORTUITO O DE EMERGENCIA** (robo, extravío) se permitirá que los equipos puedan presentar a TODOS sus jugadores con identificación oficial original con fotografía (IFE, INE, licencia, pasaporte) una vez que sea constatado que están registrados en la liga **debiendo avisar esta situación al personal administrativo de la liga con la debida anticipación antes de iniciar el juego**, para que sea autorizado y comunicado al árbitro y al equipo rival de la situación por la cual no se presentaron credenciales. **ESTA OPCIÓN NO SERÁ APLICABLE POR CUESTIÓN DE OLVIDO, O DE NO HABER RECOGIDO ALGUNA CREDENCIAL, O QUE HAYA FALTADO ALGÚN REGISTRO, O QUE TENGA LA CREDENCIAL EL EQUIPO FILIAL, NI NINGÚN TIPO DE SITUACIONES PROVOCADA POR DESCUIDO O FALTA DE PREVISIÓN DE LOS EQUIPOS. Y no podrá repetir esta situación en diversas ocasiones.**
46. En caso de que algún equipo intente alinear a un jugador que no corresponda a la credencial y sea detectado antes de participar se castigará al jugador al que pertenece la credencial y **el equipo ya no podrá realizar cambio o ingreso de otro jugador**; si se detecta la suplantación y el jugador ya participo además de perder el partido 0 – 2 se sancionará al jugador al que pertenece la credencial con dos juegos de suspensión.
47. Para cualquier aclaración de identificación de jugador, se podrá llevar a cabo 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.
48. Se sancionará económicamente las expulsiones por doble tarjeta en el mismo juego y por roja directa y la multa será de \$ 35.00 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 aplicará 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.
49. Para la **Categoría Estelar** la multa será de **\$70.00** 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.

50. 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 y los equipos deberán estar al pendiente de no alinear a sus jugadores sancionados cuando se programe su partido, recordándoles que se continúan las sanciones para el torneo de clausura por ser de la misma temporada que el de apertura, para la temporada siguiente la sanción de 2 o 3 partidos se borrarán, solo se mantendrán las sanciones mayores a esta cantidad de juegos.
51. Equipo que pierda un partido por default por cualquier causa, que no se presente en el terreno de juego, llegue tarde ó no se complete, deberá pagar una multa económica de \$2,000.00, la cual servirá para cubrir los gastos que se generen al equipo que sí se presentó (solo arbitraje, campo si le corresponde y viáticos del árbitro si aplican únicamente) no se pagaran otro tipo de gastos, además se acumulara a su historial y de presentarse nuevamente esta situación causara baja de la liga. La multa deberá cubrirse entre lunes y martes posterior a la fecha en que ocurrió el default; de no cubrirse no se le enrolara su siguiente jornada y perderá el juego o los juegos en los que mantenga el adeudo. Para la categoría estelar la multa será de \$5,000.00.
52. Los equipos que se retiren de la competencia en cualquier fase del torneo o al final de la temporada y deseen regresar posteriormente, deberán cubrir una cuota económica como compensación por abandonar la competencia y la cual será establecida por la directiva de la liga.
53. 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 del lugar para aceptar un equipo de nuevo ingreso o promocionar uno de la categoría inmediata inferior.
54. El Consejo Directivo, considera que el objetivo de la liga es netamente deportivo, por lo tanto, a cualquier equipo, jugador, entrenador, delegado, directivo, patrocinador y/o miembro activo de esta organización que se le detecte en actitudes de incitar, promover, activar, fomentar, etc., violencia, amenazas, conductas inapropiadas o acciones que pretendan desestabilizar el buen funcionamiento de ésta, será inmediatamente expulsado en forma definitiva de la liga Tangamanga.
55. **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.**
56. Los equipos podrán jugar sin uniformes durante las primeras dos jornadas debiendo participar con casacas o playeras similares. A partir de la jornada tres los árbitros aplicaran la regla de 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.
57. **Protocolos obligatorios a seguir:**
- (1) Sera obligación de los equipos colocarse en bandas contrarias en todos los juegos del torneo y liguilla, solo la final si así lo determina la liga y se presta el campo podrán estar en la misma banda. Por lo que los equipos locales escogerán la banda en que se ubicarán y los rivales deberán ir al lado contrario sin excepción. Es obligación de los árbitros llevar a cabo esta indicación. De negarse algún equipo a cambiarse de banda será motivo de pérdida del partido.
- (2) Así mismo los capitanes deberán revisar junto con el árbitro las credenciales o registro autorizado 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) Deberán identificar plenamente a los jugadores menores categoría 2006 o posteriores que inician de titulares y los que entran de cambio.
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 aceptarán protestas posteriores.
58. Se establece como obligatorio por equipo a partir de la jornada 3:
- Uniforme completo (short, playera y medias iguales), a partir de la jornada 3. No podrá participar el jugador de no portarlo al 100%. Se sugiere que todos los equipos lleven el nombre de su patrocinador principal o nombre del equipo en tamaño grande al frente de su uniforme, ya que se estarán publicando galerías y videos de los equipos durante la temporada y con la finalidad de darle publicidad a las empresas que patrocinan a los equipos.
 - No se permite el uso de tachones intercambiables o de aluminio.
 - 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 solo un equipo presenta sus balones el encuentro deberá jugarse y si por alguna razón (pinchadura, que se vuele, pierda, 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.

59. En todas las categorías los equipos podrán realizar hasta **SEIS** cambios de jugadores categoría libre los cambios de jugadores menores serán ilimitados, no contar con los jugadores menores en algún partido **NO** es motivo de perder el juego. Cualquier equipo que realice más cambios de los estipulados para jugadores libres, perderá 0-2 su partido, bastando con que sea reportado en la cedula de juego. Para la categoría estelar en caso de tiempos extras en el partido final se autoriza a los equipos que puedan realizar un cambio más de los ya estipulados.

SANCIONES JUGADORES

60. Al inicio de la temporada los jugadores que vengan registrados en dos o más equipos y no sea detectado y se entreguen los registros o credenciales a los equipos, se validara el registro con el equipo con que se presente a jugar, dando de baja automáticamente al jugador del otro equipo en el que aparecía registrado. La liga no se hace responsable de acuerdos económicos, que se hayan tenido entre los delegados o patrocinadores y jugadores.
61. 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 delegado ni jugador y no podrá representar a ningún equipo de la liga mientras no cubran dicho adeudo o pendiente no importando que sea de temporadas anteriores. **Los jugadores que pertenecían al equipo que dejo adeudo no podrán ser registrados en ningún equipo de la liga o para los torneos subsecuentes.**

RESPONSABILIDADES, DERECHOS, SANCIONES Y OBLIGACIONES EQUIPOS

62. En el parque Tangamanga, unidades deportivas públicas o privadas e instituciones educativas está PROHIBIDO el consumo e ingreso 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 default sin responsabilidad para la liga y sin excepción de equipos.
63. 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.
64. Si algún equipo es reportado al realizar actos indebidos en instituciones educativas, públicas o privadas 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.
65. **Los equipos deberán de respetar los reglamentos internos de cada campo, de no hacerlo y les sea prohibido jugar o ser enrolados en dichos campos perderán su partido sin responsabilidad para la liga o rivales.**
66. 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 este 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.
67. 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.
68. 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.
69. 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, mismo que deberá ser autorizado por la liga para sus juegos como locales.
70. 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. Los equipos que comparten campo son los responsables de informar a la liga cuando les toque de local a ambos equipos de acuerdo al rol general para avisar cual equipo es el que se mantiene en el horario y cual equipo es el que sale, ya que el campo no es responsabilidad de la liga sino de los equipos.
71. 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.).
72. 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.
73. La liga se encarga de proporcionar campo a los equipos que no cuentan con alguno, pero estos no siempre se encuentran en condiciones óptimas 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 más tardar el martes previo a su partido no se les enrolara y perderán su juego.

74. 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.
75. **Si la liga avisa por medio de los grupos la cancelación de algún juego, por causas de fuerza mayor, no es necesario que se presenten los jugadores al terreno de juego.**
- 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 (campo, arbitraje y viáticos exclusivamente).
76. 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.
77. 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.
78. 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 podrán completarse los equipos.
79. 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 se encuentre presente el jugador y entregue personalmente su credencial al árbitro** previo aviso al equipo rival, 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.
80. 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 aun 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.
81. 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 aun 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.
82. **Los equipos tendrán una prórroga de 10 minutos para el inicio de los partidos posterior a la hora de juego programada. Una vez cumplido este tiempo el árbitro es el único facultado para determinar si es factible lleva a cabo el encuentro. Los equipos tienen la obligación de presentarse como mínimo 15 minutos antes de la hora programada.**
83. 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. **Los árbitros son los únicos facultados para decidir si existen las condiciones para efectuar el juego**, debiendo los equipos acatar la indicación y será el único responsable de aplicar el reglamento y no los delegados o capitanes. Si algún equipo aun se negase a jugar perderá 0 - 2.
84. Los juegos deberán terminarse a la hora establecida de acuerdo al horario programado, es decir, los de las 08:00 hrs. deberán terminar antes de las 10:00, los de 10:00 antes de las 12:00 y los de 12:00 antes de las 14:00 hrs. sin excepción.
85. 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.
86. 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 éste el equipo que lo solicito tendrá **8 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 pudiendo inclusive **perder la localía el equipo que ocasiono que el juego quedara pendiente**. De no hacerlo así, la liga enrolara el siguiente domingo este partido para llevar a cabo este encuentro estableciéndolo como obligatorio en jornada doble en domingo, **si uno o los dos equipos no aceptan la reprogramación se les dará por default este partido. No se podrá obligar a ningún equipo a jugar entre semana**. No se concederá ningún tipo de permiso faltando 2 jornadas para terminar el torneo en todas las categorías. Si dos equipos acuerdan jugar su partido en una fecha irregular deberán de avisarlo a la liga para que sea programado por ésta. Todos los equipos deberán tener todos sus juegos jugados en la ANTEPENULTIMA jornada de cada torneo. No se otorgarán permisos después de esta fecha o durante la liguilla. Faltando 3 jornadas para termina el torneo ya no deberá haber partidos pendientes ni se otorgarán 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.
87. 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. Si el equipo rival llega a aceptar que se quede pendiente el partido se deberá programar a la brevedad.
88. 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.

89. 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.
90. 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, quedando el encuentro como pendiente como protocolo para realizar la investigación o solicitud de información. De no presentar este escrito en tiempo y forma se sancionará de acuerdo al reporte arbitral al equipo o los jugadores reportados, este escrito podrá ser presentado vía correo electrónico o mensaje de WhatsApp para poder cumplir el tiempo establecido.
91. Delegado, responsable, jugador o cualquier integrante de los equipos que solicite al árbitro de su partido que no reporte a jugadores expulsados y el árbitro reporte en su cedula esta petición, se incrementará 1 partido más de sanción al jugador que pretenden que no sea reportado. Árbitros que accedan a esta petición y no lo reporten serán sancionados al igual que el jugador al que se detecte que no fue reportado, así como al equipo.
92. **Requisito para todos los equipos:** firmar una carta responsiva en donde el delegado es el responsable de la conducta de sus jugadores y acompañantes y en caso de algún incidente de agresión será el responsable de garantizar la seguridad del o los árbitros, así como el pago de gastos si los hubiere.
93. El equipo al que pertenezca el jugador o los jugadores agresores será responsable solidario en la reparación del daño o perjuicio causado al árbitro en su persona o pertenencias.
94. De acuerdo al reporte se podrá sancionar al equipo en caso de no brindar apoyo para detener o tranquilizar al agresor. Si dos o más personas son las que están agrediendo el equipo completo será sancionado, no permitiéndose el registro de integrantes de este equipo en ningún otro de la liga y serán boletinados a todas las ligas incluidas fútbol 7 y rápido.
95. Se podrá sancionar al equipo al que no pertenezca el o los jugadores agresores (equipo rival) si no hacen el intento de brindar protección o garantías para defender al árbitro.
96. Equipos que hayan sido dados de baja por agresiones arbitrales no se les permitirá el reingreso a la liga, aun y cuando cambien de nombre, bastando con que se detecte a jugadores o delegados que hayan sido sancionados.
97. Se boletinará a otras organizaciones cuando un jugador o equipo haya sido sancionado por agredir a árbitros o sean equipos conflictivos.
98. Se integrará al reglamento de sanciones las figuras de amenazas e intimidación hacia el cuerpo arbitral las cuales serán sancionables de acuerdo a la gravedad, pudiendo ser desde juegos de castigo pérdida de puntos, expulsión de porras, veto de campos o incluso baja de la liga.
99. No se aceptarán equipos o jugadores que hayan cometido anomalías en otras ligas y hayan sido reportadas por la asociación de fútbol, mismas ligas o colegios de árbitros.
100. Se boletinará de manera pública y a través de diferentes medios a jugadores, equipos y porras que hayan incurrido en agresiones con el fin de inhibir conductas violentas y evitar que se presenten nuevamente este tipo de situaciones.
101. No se permitirá el registro de jugadores que hayan sido boletinados por la asociación de fútbol, colegios de árbitros o ligas. En caso de que un jugador ya se encuentre registrado y llegase a ser boletinado no podrá continuar participando con su equipo a partir de la fecha en que se reciba el aviso de castigo.
102. **COMPORTAMIENTO ADECUADO DE LOS EQUIPOS** Se exigirá a los equipos y más aún a los finalistas que mantengan un trato respetuoso hacia rivales y cuerpo arbitral, así como demostrar buen comportamiento en la cancha o las bancas, ya que se ha detectado mal comportamiento de equipos y porras en las últimas finales, lo que denigra sus juegos, a sus equipos y a la liga en general, por lo que se impondrán sanciones a los equipos que no cumplan con mostrar un buen comportamiento. **(se restringirá sin excepción la cantidad de directivos o auxiliares en la liguilla y finales) si no se acata dicha regla es motivo de suspensión y pérdida del partido.**
103. **Fechas importantes para todos los equipos:**
- Inicio del Torneo de Apertura Serie "A": **01 de febrero.**
 - Inicio del torneo de apertura categoría Estelar y Serie "B": **08 de febrero.**
 - Suspensión de actividades para todas las categorías: **29 de marzo y 05 de abril (semana santa).**
 - Final torneo de Apertura categoría Estelar: **05 de Julio.**
 - Final torneo de Apertura Serie "A": **28 de Junio.**
 - Finales torneo de Apertura Serie "B": **21 de Junio.**
 - Inicio torneo de clausura: **Una semana después de jugarse las finales.**
 - El calendario del torneo de clausura se realizará al final del torneo de apertura.
 - Podrán programarse las jornadas de recuperación a criterio de la liga según necesidades previo aviso a 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 previo aviso a los equipos.**
104. 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).
105. 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.
106. El equipo que no se presente en sus jornadas de recuperación se tomará como default, se le aplicará la multa y 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.

107. 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 medio tiempo**, en caso contrario, el partido se decretará como oficial. En caso de suspensión por parte de autoridades estatales, municipales o sanitarias el marcador quedara como fuere el partido al momento de la suspensión sin importar el tiempo transcurrido de juego. Si la suspensión es provocada por alguno de los equipos se sancionará de acuerdo al reporte arbitral.
108. 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.
109. Quedan fuera de la liga los equipos que acumulen 2 partidos perdidos por default en un torneo (apertura o clausura). **En dado caso no les será reembolsado ningún pago realizado.**
110. 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: pérdida del partido y se le quitarán tres puntos de los ya ganados.
 - La segunda ocasión: pérdida del partido y se le quitaran seis puntos de los ya ganados.
 - Podría causar baja o expulsión definitiva de la Liga desde la primera vez de acuerdo a la gravedad de los incidentes.
111. 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: pérdida del partido y amonestación al equipo.
 - La segunda vez: pérdida del partido y 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.
 - Podría causar baja o expulsión definitiva de la Liga desde la primera vez de acuerdo a la gravedad de los incidentes.
112. 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.
113. Equipos involucrados en suspensiones de juego, broncas, peleas o batallas campales y sean sometidos a investigación perderán la o las jornadas siguientes mientras dure la investigación y se determine el fallo definitivo no importando si es el equipo que haya iniciado el problema o su rival.

DERECHOS Y OBLIGACIONES EN EL ASPECTO ECONOMICO.

114. Para todos los equipos la fecha límite de pago de cuota inicial será antes de llevarse a cabo su jornada 02 todos los equipos deberán pagar el total de la cuota inicial, equipos que ingresen en el torneo de clausura deberán pagar la cuota inicial completa.
- Todos los equipos cubrirán sus cuotas bajo la modalidad de semanalidades las cuales deberán pagar de acuerdo a cada jornada de la temporada regular.
115. Pagos: estos deberán cubrirse de manera obligatoria por adelantado como lo marca la liga y en los días establecidos y sin excepción de equipos y serán de la siguiente forma:
- Lunes y martes: semanalidad de su siguiente jornada.
 - Lunes y martes: cuota de recuperación de campos de su 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 su siguiente jornada.
 - Lunes y martes: pago de credenciales o altas.
 - Los equipos que ingresen en el segundo torneo deberán cubrir la cuota inicial en una sola exhibición y comenzaran a cubrir sus semanalidades a partir de la fecha en que se realice su primer partido.

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

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.

Los equipos que al final de la temporada tengan adeudos de cualquier índole con la liga, deberán cubrirlo antes del 15 de Noviembre, caso contrario perderán su lugar y será cedido por la liga al equipo que considere y cubra dicho adeudo.

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

116. 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.
117. 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.**
118. 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 vengan 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.

119. 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.
120. 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 bofetinados por la Liga.
121. 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.
122. Todo comunicado de orden general y personal a cualquier equipo, será bofetinado 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.
123. 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, las cuales no tienen costo alguno y los equipos no pueden negociar, rentar, alquilar o vender los lugares.**
124. Se recuerda a todos los equipos que las franquicias son propiedad de la liga y ningún equipo es dueño de su lugar, las cuotas que pagan son por la participación de su equipo, pero no es para disponer, rentar o vender el lugar.
125. La liga reconocerá de acuerdo a su criterio a los responsables de las franquicias y en caso de controversia determinará al único responsable de las mismas, esto no será por obligación el delegado o patrocinador, si no el que la liga reconozca como tal.
126. 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.
127. **la Transmisión de los partidos de esta organización por cualquier medio solo se podrá realizar previa autorización de la Liga. Si la liga transmite algún partido ningún otro medio o página podrá hacerlo sin autorización de la liga, no importa si es contratado por alguno de los equipos participantes.**
128. Este Sistema de Competencia quedará vigente hasta el término de la presente Temporada 2026 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.
129. 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 Y JUGADORES 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 Amateur de la Federación Mexicana de Fútbol, para ser ratificada y boletínada 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 estimada 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 otra 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) Conducta 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 a un contrario o compañero.
- 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 reñir 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, se 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.**
- c) Escupir a cualquier miembro del Cuerpo Arbitral, esto se considera como agresión, por lo que los jugadores que incurran en esta falta también serán sancionados con 1 año de suspensión.

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 Cuando algún jugador sea lesionado y se considere que fue 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 jugado 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 2 partidos consecutivos o 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.
- E – 9 Equipo que en la última o penúltima jornada pierda por default (en la mesa o en el campo) y con esto perjudique a otros equipos en calificación o descenso será sancionado si esta acción fue premeditada, a propósito, o con dolo es motivo de baja automática de la liga.
- E – 10 A los equipos que sean sancionados con Veto de campo NO podrá enrolarse en campos que se encuentren en la misma zona, alrededores, delegación, demarcación o zona conurbada en donde se ubique el campo en el que generalmente juegue el equipo sancionado.

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. Cuando aplique el veto de campo No se podrá enrolar en campos que se encuentren en la misma zona, alrededores, delegación, demarcación o zona conurbada donde se ubique el campo en donde generalmente enrole el equipo sancionado.
- 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).