

LIGA "DELEGACIONAL DE FÚTBOL BENITO JUÁREZ"

Gobernar es Servir
Delegación Benito Juárez

REGLAMENTO INTERNO DE FUTBOL

TELEFONO: 55 23 96 46 46

REGLAMENTO INTERNO: PARA CON LA MESA DIRECTIVA:

DE ACUERDO AL REGLAMENTO VIGENTE EN LA FEDERACIÓN MEXICANA DE FUTBOL ASOCIACIÓN Y EL INTERNO DE LA LIGA.

1.1 Las asambleas y juntas se llevarán a cabo el día y en el lugar en donde lo indique la mesa directiva y es obligación de todos los delegados asistir a dichas asambleas, de lo contrario se considerará falta y por tanto su equipo perderá por default, en las mismas asambleas se entregarán las papeletas de juego una vez que se haya pagado el arbitraje correspondiente, para lo cual no habrá tolerancia, por lo que aquel equipo que no pague también perderá por default.

En esas mismas asambleas se entregarán reportes, se informará de castigos con el tribunal de penas y se aclarará cualquier anomalía del juego anterior.

1.2 El equipo que acumule tres faltas ya sea por no presentarse a su partido programado, por no pagar su papeleta y/o no presentarse a ninguna de las asambleas será dado de baja sin ninguna consideración al acumular tres faltas.

La responsabilidad en la organización y ejecución de los torneos liga, copa, etc., corresponde a la mesa directiva, misma que es competente para resolver los asuntos técnicos y administrativos.

1.3 La responsabilidad en la organización y ejecución de los torneos liga, copa, etc., corresponde a la mesa directiva, misma que es competente para resolver los asuntos técnicos y administrativos.

1.4 Los partidos se jugarán en las canchas y horarios que la mesa directiva designe.

1.5 Se premiará a los tres primeros lugares de cada torneo que se lleve a cabo.

1.6 La solicitud de permisos para suspender algún partido deberá presentarse por escrito con 15 días de anticipación y solo se permitirá dos por torneo.

1.7 Los equipos podrán registrar a doce jugadores como mínimo y como máximo a veinticinco. Todos deberán presentar identificación oficial (IFE) y comprobante de domicilio (copia).

1.8 Los delegados de cada equipo deberán llenar solicitud de inscripción y planillas de jugadores.

1.9 El sistema de competencia será de acuerdo al número de equipos inscritos e instalaciones con que cuente la liga.

1.10 Todo reporte con relación al estado de campo, arbitrajes, equipos o quejas en general deberá ser por escrito y tendrá que ser presentado en la asamblea inmediatamente después de la fecha del partido que se trate, de lo contrario carecerá de validez.

1.11 Cuando un partido sea suspendido por causas de fuerza mayor (lluvia, campo en mal estado por la misma etc.) se cobrará la cantidad de \$350.00 por equipo para pagar el servicio de árbitros y el partido será programado posteriormente.

Cuando este haya iniciado y se suspenda dentro del primer tiempo, se volverá a programar el tiempo restante y tendrá que pagar nuevamente el arbitraje cada uno de los equipos.

Cuando se suspenda dentro del segundo tiempo el marcador quedará tal cual en el momento de suspenderse.

Será la Mesa Directiva quien decida la fecha y campo de la reprogramación de los partidos suspendidos.

1.12 No se podrá hacer protestas al reverso de las cédulas del árbitro deberán realizarse por separado y por escrito presentando la misma 48:00hrs. Después del incidente.

1.13 Para registrar a un jugador si ya se tienen dado de alta los veinticinco permitidos, se tendrá que dar de baja a uno o varios hasta el término de la primera vuelta excepto por lesión previamente justificado.

1.14 Aquel o aquellos delegados, jugadores, árbitros y miembros activos de la Liga Intercolonias Benito Juárez, que sean sorprendidos atentando contra los intereses de la misma, causando inestabilidad, división o tratando de organizar otra liga causarán baja definitiva tanto ellos como el equipo que representan.

1.15 Para participar en los torneos organizados por la Liga todos los equipos deberán pagar su inscripción correspondiente dentro del límite establecido, sino se cumple con este requisito se le podrá dar el lugar a cualquier otro equipo.

Todos los equipos deberán estar debidamente uniformados y registrados (Equipo completo: playera, short, espinilleras, calcetas y zapatos). No se dejará jugar a aquel jugador que tenga zapatos de tacos de aluminio e intercambiables.

1.16 Para registrar a jugadores menores de edad, deberá traer una carta responsiva del padre o tutor y copia de credencial de elector del mismo. El registrar este tipo de jugadores, es responsabilidad del Delegado de cada equipo, por lo que la Liga no se hace responsable.

1.17 El pago de arbitraje se tendrá que pagar con anticipación no el día de partido a jugar, la mesa directiva dará día y horario para el pago de el mismo de lo contrario se perderá por default y el partido se le dará a otro equipo

1.18 Es obligación de todos los miembros de esta Liga acatar al pie de la letra todos y cada uno de los acuerdos a que se llegan en las asambleas y que la mayoría haya votado a favor, no importando que no hayan estado presente o hayan estado en desacuerdo, negándose a firmar.

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

2 Los equipos deberán presentarse debidamente uniformados con playera, short, calcetas del mismo color, con espinilleras, zapatos y gafete de capitán (no se permitirán zapatos con tacos de aluminio e intercambiables, ni tacos en general solo tenis y multitacos de fut 7, ni números repetidos, ni pulseras, cadenas, anillos, relojes, arracada, etc.).

2.1 No está permitido acuerdos entre capitanes, no habrá permisos para jugar sin registros y sin uniforme, salvo en causas de fuerza mayor.

2.2 No hay tolerancia para iniciar el partido, el equipo que se presente después de la hora fijada o no se presente perderá su partido por default y tendrá que pagar el arbitraje de su oponente al los quince días más tardar de lo contrario no se le programará hasta que cubra dicho adeudo.

2.3 El mínimo para iniciar un partido es de siete jugadores debidamente uniformados, pudiéndose completar antes de que termine el primer tiempo, de no ser así permanecerá con el número de jugadores que terminó el primer tiempo.

2.4 La identificación de los jugadores deberá hacerse con los registros correspondientes, verificada por el cuerpo arbitral y en presencia de los capitanes antes de comenzar el partido y una vez aceptado no habrá derecho a ninguna protesta.

2.5 Para iniciar un partido no debe de haber ninguna gente extraña dentro del campo de juego, en la banca asignada a cada uno de los equipos deberá haber solo jugadores suplentes, cuerpo técnico y entrenador; la porra y acompañantes deberá permanecer fuera del campo.

2.6 Todos los jugadores deberán cambiarse en el vestidor designado según sea el caso local o visitante. Deberán abandonar dicho vestidor a entrar al campo de juego y no dejar sus pertenencias y también ocuparan la banca que les corresponda local o visitante.

2.7 El número máximo por cambios de equipo es de cinco jugadores.

2.8 El equipo que por algún motivo no presente al inicio del partido registros, papeleta y alineaciones tendrá el transcurso del primer tiempo para presentarlos, de no ser así no podrá continuar su partido y perderá por default.

2.9 Los partidos perdidos por default, serán contabilizados con marcador de 3 – 0.

2.10 Los equipos deberán presentar un balón en buen estado al inicio del partido, de no ser así la liga le alquilará uno con un costo de \$ 50.00 (Cincuenta pesos 00/100 M.N.), que se le tendrán que pagar al cuerpo arbitral, de no ser así perderá su partido.

2.11 El capitán de cada equipo tendrá que portar el gafete designado por la liga.

2.12 No se permitirán entrar al terreno de juego al jugador (es) que se presente (en) estado inconveniente, estado de ebriedad, aliento alcohólico o drogados.

2.13 Las cédulas arbitrales serán respetadas en su contenido y el marcador oficial será el que está escrito en la cédula lleve o no la firma, de los capitanes, de la misma manera será oficial el reporte realizado por los árbitros en dichas cédulas.

2.14 Las protestas de jugadores y de uniformes, deberán hacerse antes de iniciar el partido o del ingreso de los jugadores.

2.15 Ningún jugador registrado en algún equipo de la Liga Oficial de la Alcaldía podrá jugar en algún otro equipo de la liga. El equipo que alinee a algún jugador de dicha Liga perderá por de fault en caso de reincidir será dado de baja al equipo en el torneo en que se cometa dicha falta.

2.16 Un mismo jugador no podrá jugar en dos o tres equipos de la misma Liga, siempre y cuando los equipos involucrados no pertenezcan al mismo grupo y jueguen entre sí. O sea podrá jugar en un equipo entre semana, un en sabatino y uno en dominical, pero no dos entre semana, ni dos sabatinos, ni dos dominicales.

2.17 Cuando un equipo quiera protestar el resultado de algún partido, deberá presentar la apelación por escrito, así como las pruebas que estime necesarias para dar la solución inmediata a la jornada, división o tratando de organizar otra liga causarán baja definitiva tanto ellos como el equipo que representan.

2.18 El delegado o jugador que se le sorprenda tratando de sobornar al árbitro ya sea para que se le entregue el registro de un jugador expulsado por mal comportamiento o que modifique su reporte será sancionado con cinco partidos y si reincide será dado de baja durante el torneo en curso.

SANCIONES

3 Para sancionar el tribunal de penas se basará principalmente en la cédula arbitral, es decir se respetará al cien por ciento el reporte del arbitro.

3.1 Los jugadores que participen en dos o tres equipos y que por algún motivo sean suspendidos en alguno de ellos, de la misma manera serán suspendidos en el otros equipos con el mismo número de partidos ya que la suspensión es durante los partidos que la liga organice, aunque alguno de estos partidos sea de práctica.

3.2 Aquel jugador que lesione a algún contrario de forma deliberada y le provoque incapacidad para jugar será suspendidos el mismo número de partidos que el lesionado este inhabilita-do, aunque no haya sido expulsado durante el partido que ocurrió la lesión.

3.3 El equipo que realice más de cinco cambios, perderá su partido con marcador de 2 – 0 y se considerará de fault.

3.4 El equipo que alinea jugadores castigados y/o cachirules perderá su partido.

3.5 El equipo que abandone el terreno de juego antes de que el árbitro pite el final perderá su partido.

3.6 El equipo que se niegue acatar una decisión de árbitro o no ofrezca garantías para seguir adelante con el juego, el árbitro podrá darlo por terminado y turnará el reporte al tribunal de penas para su veredicto.

3.7 Si el árbitro suspende un partido antes de su terminación reglamentaria por falta de garantías o porque algún (os) jugador (es) se niegue a abandonar el terreno de juego, el equipo involucrado perderá su partido.

3.8 Los jugadores que hayan sido expulsados y que incurran en nuevas faltas durante el transcurso del partido su equipo perderá su partido por faltas de garantías.

3.9 Al equipo que se le suspenda el partido o se reporte a su porra por mal comportamiento, perderá su partido y en caso de reincidir será dado de baja.

3.10 El equipo que se quede con seis jugadores por expulsión de suspensión o lesión de algunos de sus jugadores, no podrá continuar con su juego salvo que vaya ganando y se suspenderá en caso de que le empaten, por lo cual perderá su juego; en caso de el equipo involucrado termine el partido con el marcador a su favor se respetará el marcador.

3.11 Por agredir a jugadores o a su cuerpo técnico, árbitros y asistentes dentro de la cancha será expulsado del torneo

3.12 Se dará de baja definitiva al equipo o equipos que participen en batalla campal y los jugadores involucrados no podrán ser registrados en ningún otro equipo de la Liga.

3.13 Se castigará con suspensión definitiva al jugador y/o jugadores que intenten agredir y/o agradan a un árbitro y se levantará el acta correspondiente ante las autoridades competentes para su proceso penal.

3.14 El jugador reportado por escupir a un árbitro, será suspendido por un año.

3.15 El jugador reportado por escupir a un contrario o compañero de equipo, será suspendido cinco partidos.

3.16 Los jugadores expulsados por juego brutal, serán suspendidos por cuatro partidos.

3.17 Los jugadores que insulten y amenacen a cualquier miembro del cuerpo arbitral serán suspendidos 4 partidos

3.18 Se castigará con tres partidos a los jugadores que:

- A) Al jugador que alinie estando suspendido.
- B) Al jugador que al ser expulsado y que incurra en nuevas faltas.
- C) El jugador que sea expulsado por agresión a un contrario o a un compañero
- D) Por hacer señas obscenas al público
- E) Por actuar de mala fe a un contrario
- F) Al jugador que sea sorprendido sobornando al árbitro.
- G) Al jugador que conteste una agresión

3.19 Se castigará con dos partidos:

- A) Al jugador por intento de agresión a un compañero o a un contrario.
- B) Por conducta violenta
- C) Por participar o intentar participar en un juego en estado inconveniente (aliento alcohólico, estado de ebriedad o drogado).
- D) Al cuerpo técnico y jugadores de la banca que insulten a sus jugadores y/o contrarios
- E) Al cuerpo técnico y jugadores de la banca que reclamen airadamente las decisiones del cuerpo arbitral.
- F) Al cuerpo técnico que provoque o incite a sus jugadores a realizar acciones mal intencionadas o reclamaciones al cuerpo arbitral.
- G) Al cuerpo técnico por entrar al terreno de juego sin autorización arbitral.
- H) Al cuerpo técnico por indicarle a algún jugador que ingrese al terreno de juego con el fin de suspender momentáneamente el partido.
- I) Si el entrenador se encuentra castigado y dirige se le duplicara la sanción.

3.20 Se castigará un juego a los jugadores que:

- A) Acumulen tres tarjetas amarillas
- B) Al que sea expulsado por juego peligroso o conducta incorrecta.
- C) Al expulsado por dos tarjetas amarillas en el mismo juego.

NOTA:

TODO AQUEL JUGADOR QUE EN EL TERRENO DE JUEGO ALLA TENIDO UNA SANCION (TARJETA ROJA ETC.) TENDRA ESA SANCION MAS LA QUE ACUMULE POR REINCIDIR EN LA MISMA FALTA O OTRAS (AMENASAS AL ARBITRO, NO SALIRSE DEL TERRENO DE JUEGO, ETC.) EN EL MISMO PARTIDO.

TODO AQUEL JUGADOR QUE REINCIDA EN UN MISMO TIPO DE SANCIÓN SE LE DUPLICARÁ EL CASTIGO Y SI LA REINCIDENCIA ES FRECUENTE CAUSARÁ BAJA DEL TORNEO EN TURNO, PUDIENDO SER BAJA DEFINITIVA SEGÚN EL CRITERIO DEL TRIBUNAL DE PENAS.

TRANSITORIOS:

4:0 Los casos no previstos en le presente reglamento y las situaciones urgentes serán resueltas por la mesa directiva, en beneficio y en concordancia con los principios estatutarios y los objetivos de la propia Liga.