



REGLAMENTO

<u>1 .- DE LAS ASAMBLEAS</u>	2
<u>INTEGRACIÓN DEL TRIBUNAL DE PENAS:</u>	5
<u>INTEGRACIÓN DE LA SECRETARÍA DE CAMPOS:</u>	5
<u>2 .- REGIMEN ECONÓMICO Y DE PAGOS</u>	11
<u>3 .- INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS</u>	14
<u>4 .- REGISTRO DE LOS JUGADORES, DIRECTORES TÉCNICOS Y ENTRENADORES</u>	18
<u>5 .- TERRENO DE JUEGO</u>	23
<u>6 .- COMPETENCIAS OFICIALES DE LIFSA.</u>	27
<u>7 .- DE LOS PARTIDOS</u>	29
<u>7.1 PROGRAMACIÓN DE LOS PARTIDOS:</u>	29
<u>7.2 CONDICIONES PARA EL INICIO DE UN PARTIDO:</u>	30
<u>7.3 APLAZAMIENTO DE UN PARTIDO PROGRAMADO, ANTES DE INICIARSE.</u>	34
<u>7.4 SUSPENSIÓN TEMPORAL DE UN PARTIDO, YA INICIADO:</u>	35
<u>7.5 CONTINUACIÓN DE UN PARTIDO SUSPENDIDO:</u>	37
<u>7.6 SUSPENSIÓN DEFINITIVA DE UN PARTIDO:</u>	38
<u>7.7 GENERALIDADES:</u>	38
<u>8 .- FALTAS E INCORRECCIONES DE JUGADORES, ENTRENADORES Y DIRECTORES TÉCNICOS</u>	40
<u>9 .- EXPULSIÓN</u>	48
□ 47	
<u>10 .- DE LOS ARBITROS</u>	52
<u>11 .- DISPOSICIONES GENERALES</u>	56
<u>SANCIONES A LOS REGLAMENTOS</u>	57



1.- DE LAS ASAMBLEAS

□ 1.1 GENERALIDADES

Instalación de las Asambleas de Delegados. -Integración del Comité Ejecutivo. -Sistemas y formas de votación.

1.1.1

Se considerarán Representantes de un equipo o de un club a las personas acreditadas para tal efecto. Esta acreditación se hará por medio de una carta firmada por el propietario o por su representante legal y por el propio interesado, cada club o equipo tiene derecho a un mínimo de dos y un máximo de tres Representantes, los cuales se denominarán "Delegados". Los Delegados, para fungir como tales, deberán aprobar un examen sobre Reglamentos de esta Liga y otro sobre las reglas de juego, mismos que serán sancionados por el Comité Ejecutivo de la liga.

*** Sanción:**

Mientras un equipo o club o institución no efectué acreditación, carecerá de "Delegado" y por lo tanto no tendrá ni voz ni voto en ninguna asamblea.

1.1.2

El nombramiento de cada Delegado, deberá ser aprobado por el Comité Ejecutivo, el cual podrá rechazarlo sin explicación de causa.

1.1.3

El Comité Ejecutivo L.I.F.S.A. estará integrado por puestos de elección anual, según los estatutos respectivos.

1.1.4

Podrá ser aspirante a puestos del Comité Ejecutivo de la liga cualquier Delegado acreditado por una institución ante la misma; o personas ajenas, con previa autorización de la Asamblea de Delegados.

1.1.5

La elección será únicamente por el puesto de Presidente, quien a su vez escogerá los demás puestos del Comité Ejecutivo, esta votación será por mayoría simple y de acuerdo con lo estipulado en las Reglas respectivas para la última Asamblea de la Temporada (1.5)

1.1.6

Los miembros del Comité Ejecutivo podrán ser reelectos, en un mismo puesto, hasta por tres años consecutivos; e indefinidamente en puestos alternados o años no consecutivos.

1.1.7

A juicio de la Asamblea de Delegados, y por mayoría de votos, el Comité Ejecutivo podrá auxiliarse de las siguientes secretarías: prensa, social, técnica, deportiva, relaciones públicas, campos, boletín y arbitrajes y de todas aquellas que la Asamblea juzgue conveniente para el mejor desempeño de la Liga. Estos puestos se eligieran por votación de mayoría simple de los Delegados.



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

1.1.8

Las personas propuestas para cualquier cargo del Comité Ejecutivo y secretarías auxiliares, no podrán negarse a su postulación, excepto en los casos de fuerza mayor aprobados por la Asamblea.

1.1.9

Una persona que durante dos Temporadas consecutivas o mas, haya ocupado un puesto en el Comité Ejecutivo, puede rehusar voluntariamente a ocupar nuevamente un puesto, sin perder el derecho a ser Delegado.

1.1.10

Cada uno de los equipos representados tendrá derecho a un voto, siempre y cuando este al corriente en sus pagos. (este derecho se puede perder por algún adeudo pendiente). El equipo que sea expulsado por cualquier causa, antes de llevar a efecto las elecciones para Presidente del Comité Ejecutivo, no tendrá derecho a voto en dicha elección, al considerarse que su antigüedad consecutiva ha sido interrumpida por no terminar la Temporada.

1.1.11

Un Delegado nada mas podrá representar a un equipo o club, excepto en los casos en que se forme una institución, de acuerdo con la regla 3.1.13, donde existen dos o más equipos o clubes con el mismo origen de formación.

1.1.12

En la liga habrá dos clases de votación:

- a). La que involucre aspectos generales, donde tendrán derecho a votar todos los Delegados presentes
- b). La que trata de un asunto que sea de incumbencia exclusiva de una división, donde votaran únicamente los Delegados asistentes de los equipos involucrados en dicha División. La clase de votación será determinada por el Comisario o, en su ausencia, por el Comité Ejecutivo en funciones, antes del inicio de la misma, so pena de que dicha votación sea anulada.

1.1.13

Las votaciones de cualquier índole deberán hacerse por cada moción en particular, no siendo permitido utilizar la misma votación para mociones diferentes.

1.1.14

Un Delegado deberá votar, en los asuntos que demanden votación, en la inteligencia de que no puede, por ningún concepto, abstenerse.

*** Sanción**

Quien infrinja esta disposición no podrá seguir fungiendo como Delegado, procediendo el equipo o club involucrado a acreditar a otra persona como tal.

1.1.15

Se votará en todos los asuntos indicados en el presente Reglamento; y en aquellos propuestos por algún Delegado y que el Comité Ejecutivo considere que merecen sujetarse a votación.

1.1.16

Si una proposición de un Delegado no es aceptada de inmediato por el Comité Ejecutivo en funciones para someterse a votación, el Delegado podrá pedir que se realice una votación para decidir si su asunto se turna o no a votación de Asamblea. Para estos fines se usara la "votación por mayoría simple".

1.1.17



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

Existen dos formas de votación de los presentes Reglamentos para establecer un mínimo decisorio:

- a) Mas del 50% de los asistentes denominada "votación por mayoría simple"
- b) Mas del 75% de los asistentes denominada "votación por mayoría de tres cuartos".

Los presentes Reglamentos especifican que tipo de votación usar para determinados asuntos.

1.1.18

Si no se encuentra presente el Delegado en funciones de una institución o club, la persona que lo represente solo podrá votar si presenta una carta firmada por aquel, que lo autorice expresamente para tal efecto dicha carta deberá ser presentada a la secretaria al principio de la Asamblea.

*** Sanción**

El equipo, club o institución que no presente dicha carta, no tendrá derecho a voto, aunque si a voz.

1.1.19

Todos los Delegados nombrados podrán asistir y participar activamente en las Asambleas, aunque el o los votos por equipos serán dados solamente por un Delegado.

1.1.20

Las Asambleas serán presididas por tres miembros del Comité Ejecutivo, siendo el Presidente el encargado de dirigir los debates, utilizando su criterio para conceder o retirar la palabra a los Delegados. Pondrá a votación los asuntos que se discutan a partir del momento en se hayan producido dos intervenciones en pro y dos en contra y podrá limitar la duración de estas cuando se hayan empleado 10 minutos en alguna de ellas.

Evitará diálogos, amonestará y multará, en caso grave, a los Delegados y por reincidencia podrá expulsar a los mismos si estos se comportan en forma irrespetuosa para el Comité Ejecutivo y para con otro u otros Delegados pudiendo también prohibir la asistencia a las juntas a personas que no tengan derecho a ello.

*** Sanción**

a) El abandonar una asamblea sin permiso del comité ejecutivo, será sancionado con un salario mínimo diario vigente.

b) Si un Delegado no observa la conducta adecuada durante las Asambleas, el Comité Ejecutivo en funciones lo multara con tres salarios mínimos diarios vigentes, y esta multa podrá repetirse cuantas veces juzgue conveniente el Comité Ejecutivo, hasta determinar la expulsión del Delegado en cuestión.

c) Por múltiples ausencias o por conducta inadecuada, un Delegado puede ser sancionado con la expulsión temporal o definitiva, por parte del Comité Ejecutivo.

d) Si un Delegado induce a los miembros del Comité Ejecutivo de la h. asamblea a dudar de la integridad moral de un Delegado, en especial si este ocupa un cargo en L.I.F.S.A. deberá presentar fundamentos suficientes o pruebas convincentes; en caso contrario, podrá ser sancionado a juicio del Consejo Directivo con suspensión temporal o definitiva.

e) Si se requiere la presencia de un Delegado ante una Comisión y no asiste, puede ser multado por el Comité Ejecutivo, aclarándose siempre antes, cual será la sanción.

1.1.21



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

El Secretario del Comité Ejecutivo en funciones levantará un acta de todas las Asambleas, misma que deberá ser firmada por los Delegados en la siguiente Asamblea, dándose así carácter oficial a los hechos ahí escritos.

1.1.22

Se considera un adeudo registrado para su pago cuando durante la Asamblea semanal ordinaria sea leído en voz alta por el Tesorero y asentado en Acta por el Secretario y considerando para efectos de estos Reglamentos "lectura de adeudo".

INTEGRACIÓN DEL TRIBUNAL DE PENAS:

1.1.23

Deberá ser integrado por **tres** personas que serán electas por votación de mayoría simple en la primera Asamblea de la Temporada; las funciones del Tribunal de Penas serán las siguientes:

- a) Calificar las sanciones, de acuerdo con lo consignado en las cédulas de los partidos.
- b) Efectuar las investigaciones de los partidos reportados por: falta de garantías, agresión a un Árbitro y por batalla campal.
- c) Determinar las sanciones por omisiones en las disposiciones de la Secretaría para los Registros.
- d) En caso de asistir a un encuentro como testigo, con el carácter de visores, como representantes del Comité Ejecutivo, deberán rendir un informe oficial que será tomado en cuenta como reporte Arbitral. (Siempre que no sea Delegado del equipo participante en dicho encuentro).
- e) Efectuar investigaciones, junto con el Comité Ejecutivo y el Comisario, en cualquier asunto que a juicio de los tres (Tribunal de Penas, Comité Ejecutivo y Comisario) sea indispensable para el desarrollo ético y honesto que deberá imperar en L.I.F.S.A.
- f) Proponer castigos ejemplares, por una o varias Temporadas o en su caso, definitivos, a jugadores que den lugar a ello.
- g) Disponer de todos los medios que consideren necesarios para poder aclarar cualquier asunto sujeto a investigación.
- h) Contestar o informar el resultado de las investigaciones en plazo máximo de 15 días, a menos que, por causas de fuerza mayor, el Comité Ejecutivo autorice un plazo mayor, si así fuese, este deberá informarlo a la Asamblea de Delegados a más tardar, al término del plazo inicial.
- i) Todas las ratificaciones o rectificaciones que realice el Tribunal de Penas y a las cuales el Comité Ejecutivo valide serán inapelables.
- j) Vetar campos

INTEGRACIÓN DE LA SECRETARÍA DE CAMPOS:

1.1.24

Deberá ser integrada por tres personas, que serán electas por votación de mayoría simple en la primera Asamblea de la Temporada. Estas tres personas podrán representar a equipos de cualquiera de las Divisiones, hasta un máximo de dos de alguna de ellas. Será facultad exclusiva del Presidente del Comité Ejecutivo, el designar al Presidente de esta Secretaría entre los Delegados elegidos por la Asamblea.

La decisión de cualquiera de los integrantes de la Secretaría de Campos deberá ser avalada por el Presidente de dicha Secretaría, para poder ser presentada por el carácter de informe ante el Presidente del Comité Ejecutivo respectivo.

1.1.25

Las atribuciones de la Secretaría de Campos serán las siguientes:



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

- a) Aprobar las formas de registro de campos, y los métodos y fechas de entrega de las formas aprobadas.
- b) Sugerir sanciones para el incumplimiento de las disposiciones acordadas por dicha Secretaría, las cuales podrán ser aprobadas o modificadas por el Comité Ejecutivo.
- c) Aceptar campos.
- d) Sugerir modificaciones o mejoras a los diferentes campos, para elevar el nivel de los mismos.

1.1.26

Las obligaciones de la Secretaría de Campos serán las siguientes:

- a) Presentar un plan de trabajo, a más tardar en la tercera Asamblea de Delegados, en exposición ante la misma, para la aprobación del Presidente del Comité Ejecutivo.
- b) Presentar un informe bimestral de todas las actividades desarrolladas durante el periodo, ante la Asamblea respectiva.
- c) Presentar, al final de la Temporada, un informe de las actividades realizadas durante la misma.
- d) Visitar los campos nuevos de registro, debiendo presentar un informe por escrito, en un plazo que no excederá de quince días, contados a partir de la fecha de presentación de la carta de registro, en la que indicara detalladamente el porque de su rechazo, si el mismo no es aceptado; firmando además la hoja de registro, si el campo es aceptado.
- e) Clasificar o reclasificar los campos de conformidad con el artículo 5.6.3. Un campo vetado no podrá ser visitado sino transcurridos cuando menos, tres meses a partir de la fecha de veto. Si en una nueva visita no se encuentra en condiciones el mismo, continuará vetado durante la Temporada de que se trate.
- f) Visitar los campos cuando menos cada seis meses, para enterarse de las modificaciones que hayan sufrido y para proponer arreglos de los mismos; si se comprueba que el campo se ha deteriorado de tal forma que pueda ser clasificado en el nivel inmediato inferior, se procederá a hacer las sugerencias respectivas, y señalar un plazo perentorio para realizar los arreglos necesarios.

□ 1.2 PRIMERA ASAMBLEA DE LA TEMPORADA.

Será convocada en la última Asamblea de la Temporada anterior, estableciéndose en esta el tiempo entre una y otra.

1.2.1

Se considera primera Asamblea de una Temporada a la junta ordinaria donde el Comité Ejecutivo, elegido en la Asamblea anterior, toma posesión de su cargo, una vez que haya recibido del Comité Ejecutivo que sale, los informes y la documentación correspondiente.

1.2.2

Se considera instalada la Asamblea con la acreditación de los Delegados de los equipos o clubes que participaron en la Temporada anterior, y realizada conforme a la regla 1.1.1 que formaran el Quórum.

1.2.3

El Acta del día deberá contemplar lo siguiente:

- a) Lista de asistencia.
- b) Lectura de adeudos anteriores y establecimiento del plazo para liquidar.



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

- c) Informe del Comité Ejecutivo saliente.
- d) Balance administrativo de la Temporada anterior.
- e) Toma de posesión del Comité Ejecutivo Electo.
- f) Presentación del programa de trabajo del Comité Electo.
- g) Recibir la acreditación de los equipos o clubes
- h) Recibir las solicitudes de nuevo ingreso.
- i) Informe sobre aceptación de solicitudes de nuevo ingreso, realizadas durante la Temporada anterior y que hayan cumplido con los Reglamentos respectivos.
- j) Establecer los días, horarios y lugares de las Asambleas Ordinarias de Delegados.
- k) Establecer el procedimiento de inscripción de los jugadores, para la Temporada.
- l) Presentar el calendario de actividades y, de acuerdo a ello, establecer por votación los torneos oficiales que se efectuaran en la Temporada, así como el Sistema de Competencia de los mismos.
- m) Presentar un proyecto de presupuesto, así como fijar la fecha para presentar el presupuesto definitivo.
- n) Determinar los premios que se otorgarán durante la Temporada.
- o) Las condiciones del seguro de los jugadores.
- p) Establecer los días y horarios en que deberán efectuarse los partidos.
- q) Establecer las cuotas para la Temporada y forma de pago.

1.2.4

La Asamblea puede decidir, por votación de mayoría simple, que cualquiera de los incisos de la Regla anterior se turne para la siguiente Asamblea, por así juzgarlo conveniente.

1.2.5

Todos los acuerdos que se tomen en esta Asamblea, por votación, ya sea por estar así establecido, o por decisión del Comité Ejecutivo o de la Asamblea misma, serán resueltos en votación de mayoría simple de los Delegados acreditados a la instalación de la misma.

1.3 SUBSECUENTES ASAMBLEAS:

1.3.1

Estas serán semanales (excepto por razones especiales) serán en el día y hora que se señale en la primera Asamblea de la Temporada.

1.3.2

Están convocadas por oficio, a partir de la primera Junta de la Temporada, y quedarán instaladas con los Delegados asistentes que formaran el Quórum.

1.3.3

Para efectos de votación funcionaran todas las Reglas anteriores al respecto.

1.3.4

La Asamblea o el Comité Ejecutivo en funciones podrá determinar la suspensión de una Junta semanal por considerarla innecesaria, o bien eventualmente cambiar de día, por así convenir a los intereses de la Liga.

1.3.5

Los Delegados están obligados a asistir con puntualidad.

***Sanción**

Los retardos o faltas a las Asambleas ordinarias serán sancionados como sigue.



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

- a) Retraso. Se cobrará una sanción económica de un salario mínimo diario vigente.**
- b) Falta. Se cobrará una sanción económica de dos salarios mínimos diarios vigentes.**

1.3.6

El Orden del Día deberá cumplir los siguientes aspectos:

- a) Lista de asistencia.
- b) Lectura del Acta de la Asamblea anterior.
- c) Secretaría (lectura de correspondencia y entrega de boletín).
- d) Tesorería (lectura de adeudos).
- e) Resultados de partidos programados.
- f) Informes especiales del Tribunal de Penas.
- g) Programación.
- h) Informes de las Secretarías auxiliares.
- j) Asuntos generales.
- k) Pago de adeudos.

1.3.7

El pago de adeudos podrá efectuarse antes de la lista de asistencia inicial.

1.3.8

Durante el desarrollo de las Asambleas, son requisitos obligatorios el mostrar respeto para el Comité Ejecutivo y respeto mutuo entre Delegados; de igual manera el no abandonar la sala de reuniones y el guardar la compostura necesaria en cuanto a silencio y atención.

***Sanción**

- a) El abandonar una Asamblea sin permiso del Comité Ejecutivo, será sancionado con un salario mínimo diario vigente.**
- b) Si un Delegado no observa la conducta adecuada durante las Asambleas, el Comité Ejecutivo en funciones lo multará con un salario mínimo diario vigente y esta multa podrá repetirse cuantas veces juzgue conveniente el Comité Ejecutivo, hasta determinar la expulsión del Delegado en cuestión.**
- c) Por múltiples ausencias o por conducta inadecuada, un Delegado puede ser sancionado con la expulsión temporal o definitiva, por parte del Comité Ejecutivo.**
- d) Si un Delegado induce a los miembros del Comité Ejecutivo de la H. Asamblea a dudar de la integridad moral de un Delegado, en especial si este ocupa un cargo en L.I.F.S.A., deberá presentar fundamentos suficientes o pruebas convincentes; en caso contrario, podrá ser sancionado a juicio del Consejo Directivo con suspensión temporal o definitiva.**
- e) Si se requiere la presencia de un Delegado ante una Comisión y no asiste, puede ser multado por el Comité Ejecutivo, aclarándose siempre antes, cual será la sanción.**

1.4 ASAMBLEAS ESPECIALES DE REGLAMENTOS:

1.4.1

El Reglamento que rige esta Liga solo podrá ser modificado o adicionado en cualquiera de sus partes en la Sesión o Sesiones de Reglamentos que efectuó.



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

1.4.2

Para el último mes de la Temporada, el Comité Ejecutivo convocará, en Asamblea de Delegados, a la Asamblea anual de Reglamentos.

1.4.3

El Quórum para la instalación de la Asamblea de Reglamentos, será con la asistencia del 50 % o más de los equipos o clubes representados por sus Delegados, de no ser así queda por oficio convocada la Asamblea de Reglamentos en la siguiente semana y el Quórum será con los Delegados asistentes. Es obligatorio asistir a la Asamblea extraordinaria de Reglamentos, cuando menos un Delegado por equipo.

*** Sanción**

a) Retraso en primera convocatoria. Sanción económica de dos salarios mínimos diarios vigentes.

b) Falta en primera convocatoria. Sanción económica de tres salarios mínimos diarios vigentes.

c) Retraso en segunda convocatoria. Sanción económica de tres salarios mínimos diarios vigentes.

d) Falta en segunda convocatoria. Sanción económica de cinco salarios mínimos diarios vigentes.

1.4.4

Las proposiciones que estarán a discusión o votación, en la Asamblea de Reglamentos, deberán ser de la siguiente índole:

a) Las presentadas conforme a la Regla 1.4.5.

b) Los acuerdos de Asamblea que hayan sido aprobados por mayoría, durante la Temporada, y que hayan estado vigentes hasta la fecha.

Es función del Comisario el llevar una bitácora permanente, en la que se registren, durante la Temporada, los acuerdos que afecten los Reglamentos.

1.4.5

Las proposiciones que haga cualquier equipo o Delegado deberán hacerse por lo menos con una semana de anticipación a la Asamblea de Reglamentos.

1.4.6

Todas las ponencias o reformas de Reglamento deberán ser estudiadas por una Comisión compuesta por tres personas, las cuales serán nombradas por la Asamblea, por lo menos con un mes de anticipación a la fecha en que se efectué la Junta de Reglamentos.

1.4.7

Dicha Comisión o Asamblea emitirá un dictamen sobre las proposiciones presentadas y este a favor o en contra de la moción, esta entrará a votación en la Asamblea.

1.4.8

Si el dictamen emanado de la Comisión es en contra de la moción, deberá dar las razones para ello en un comunicado por escrito dirigido al Comité Ejecutivo en funciones.

1.4.9

Para aprobar una modificación o un Reglamento nuevo, deberá ser por un mínimo de las tres cuartas partes de los votos presentes (votación por mayoría tres cuartos).



▣ **1.5 ULTIMA ASAMBLEA DE UNA TEMPORADA:**

Elecciones:

1.5.1

La elección del Presidente deberá realizarse exactamente un mes antes de concluir la Temporada, tomando en cuenta la programación de actividades, que el Comité Directivo en funciones ha dado como oficial a los Delegados; esto con el objeto de permitir a quienes formen el Comité Ejecutivo de la siguiente Temporada, preparar todo lo relativo con su cargo.

1.5.2

La Asamblea de elecciones quedará instalada con los Delegados asistentes quienes formaran el Quórum.

1.5.3

El tiempo entre la primera Asamblea de la Temporada y la última nunca será mayor de un año.

1.5.4

En la última Asamblea se celebrarán las votaciones para escoger al Comité Ejecutivo que actuará en la siguiente Temporada.

El Comité Ejecutivo electo tomará posesión solamente el día en que se lleve a cabo la ceremonia de premiación al finalizar la Temporada, y formalmente en la primera Asamblea de la Temporada (las votaciones estarán de acuerdo con lo establecido en la regla 1.1). Ninguna persona que haya sido sancionada de alguna forma, como Directivo, Delegado o Entrenador, por agresión, podrá ser miembro de la Mesa Directiva. Esto no incluye a los jugadores.

1.5.4 (BIS)

Para efectos de la elección del Presidente del Comité Ejecutivo, se deberán observar los siguientes requisitos.

- a) Los candidatos a Presidente deberán inscribirse un mes antes de las elecciones.
- b) Cada candidato deberá presentar un plan de trabajo, antes de las elecciones.
- c) La votación será secreta y el recuento de votos se hará en presencia de los candidatos y del Comisario en funciones.

1.5.5

La elección será para el puesto de Presidente, quien a su vez dará a conocer el Comité Ejecutivo completo en esta Asamblea, o bien en la siguiente; la votación será por mayoría.

1.5.6

En las votaciones para el puesto de Presidente del Comité Ejecutivo tendrán derecho a voto todos los equipos representados en dicha junta que estén al corriente de sus pagos.

1.5.7

En caso de empate, la votación volverá a celebrarse, dándose un plazo de diez minutos para coordinar intereses, repitiendo tantas votaciones como sean necesarias para desempatar.

1.5.8

Los candidatos a Presidente podrán realizar una exposición de objetivos o de un plan de trabajo, antes de las votaciones, siempre y cuando no excedan de diez minutos.

1.5.9



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

El Presidente electo propondrá las Secretarías auxiliares que considere necesarias para el desempeño de su labor, pasando a efectuar el proceso de elección de cada Secretaria, con los mismos procedimientos de votación que se siguieron para el puesto de Presidente.

2.- REGIMEN ECONÓMICO Y DE PAGOS

□ 2.1

El año económico de la Liga dará inicio en la primera Asamblea de la Temporada y terminará en la Asamblea donde se elija el Comité Ejecutivo para la siguiente Temporada (última Asamblea de la Temporada).

□ 2.2

La mesa Directiva fijará las cuotas, así como la forma de pago, en la primera Asamblea.

*** Sanción**

El equipo o club que no cubra sus cuotas, en las fechas señaladas por el Comité Ejecutivo perderá por Default Administrativo su siguiente partido, y si transcurridos 15 días a partir de la fecha citada el equipo no ha cubierto la parte correspondiente a su cuota, quedará expulsado de la Liga. La temporalidad de dicha expulsión será determinada por el Comité Ejecutivo en funciones.

□ 2.3

El Tesorero presentará el presupuesto anual, cuatro Asambleas después de haber tomado posesión de su cargo, el cual será aprobado por el Consejo Directivo de la Liga

□ 2.3 (BIS)

Si llegará a presentarse una situación económica inflacionaria en el país, que debidamente justificada afecte a los montos determinados como por presupuesto y a las cantidades precisadas para las sanciones económicas de estos Reglamentos, el Comité Ejecutivo de la Liga podrá presentar una propuesta de modificación o ajuste, para la consideración y aprobación del pleno de la Asamblea.

□ 2.4

El Tesorero presentará un balance mensual, que será boletinado a la Asamblea correspondiente y al Consejo Directivo de la Liga.

□ 2.5

Las normas que regirán a la Tesorería serán las siguientes:

2.5.1

Cuenta bancaria con dos firmas: Tesorero y Presidente. Ambas firmas tendrán que estar plasmadas para la validez de un cheque.

2.5.2

Establecer los gastos de operación de cada mes



2.5.3

Los gastos deberán estar debidamente acreditados con notas de remisión o facturas a nombre de L.I.F.S.A. con registro federal de causantes.

2.5.4

Todos los pagos se harán con cheques nominativos y con la póliza correspondiente.

2.5.5

Para cualquier compra mayor de \$ 1,500.00 (un mil quinientos pesos) se pedirán cotizaciones a tres proveedores como mínimo, excepto en casos de emergencia autorizados por el presidente y el Tesorero.

2.5.6

Toda compra general o particular de L.I.F.S.A., debe tener su orden de compra autorizada por el Tesorero y por la persona que el Consejo Directivo elija para asesor financiero de L.I.F.S.A.

2.5.7

Si la compra es algo común a toda la Liga, se deberá llenar una forma especial donde se especificará como se usara lo comprado y que parte proporcional le corresponde a cada División.

□ **2.6**

Los gastos generales de L.I.F.S.A., serán divididos a cada división, en partes proporcionales al número de equipos que tengan.

□ **2.7**

Los gastos generales de L.I.F.S.A., y los gastos particulares de la Liga serán determinados por el Consejo Directivo, al inicio de la Temporada.

□ **2.8**

El equipo que cubra algún adeudo con un cheque que no pueda ser cobrado, por causas imputables al deudor, perderá su próximo encuentro por Default administrativo. Además, si no tiene fondos, deberá cubrir una multa del 25 % del monto del cheque.

*** Sanción**

El equipo o club que infrinja esta Regla será sancionado con la perdida de su próximo encuentro por Default Administrativo y dicha sanción estará vigente hasta que se cubra el importe del cheque o bien acumule tres Defaults Administrativos y quede fuera de la Liga. La temporalidad de dicha expulsión será determinada por el Comité Ejecutivo en funciones.

□ **2.9**

Si la fecha en que se hace el pago con cheque era la última como plazo que tenía para permanecer dentro de la Liga y el cheque no se hace efectivo, por causas imputables al deudor, el equipo automáticamente deja de pertenecer a L.I.F.S.A., A. C.

*** Sanción**

El equipo que infrinja esta regla será expulsado de la Liga. La temporalidad de dicha expulsión será determinada por el Comité Ejecutivo en funciones



□ **2.10**

Las multas o adeudos por cualquier motivo deberán pagarse en un plazo de dos juntas, después de haber sido impuestas y haberse efectuado la "lectura de dicho adeudo", de acuerdo a la siguiente disposición del consejo directivo de L.I.F.S.A.

2.10.1 Primera lectura:

Las multas se leerán por primera vez y se boletinarán para que todos se enteren de sus adeudos, aun en el caso de no haber asistido a la Junta

2.10.2 Segunda lectura:

Los Delegados tendrán oportunidad de cubrir su adeudo, en esta segunda junta.

2.10.3 Tercera lectura:

En esta junta deben cubrirse todos los adeudos, quien no lo haga, perderá su siguiente juego por Default.

*** Sanción**

Si después de dos Asambleas de la lectura de adeudos no se ha liquidado, se cargará un 25 % por cada Asamblea en que no se haga dicha liquidación, además de que el equipo empezará a perder los partidos por Defaults Administrativos, hasta la liquidación del adeudo o hasta quedar fuera de la Liga por acumular tres Defaults de este tipo. La temporalidad de dicha expulsión será determinada por el Comité Ejecutivo en funciones.

□ **2.11**

Los servicios extraordinarios solicitados por algún equipo, se cargarán a su cuenta y el plazo para cubrir el importe correspondiente comenzará a contarse al momento en que se haga " la lectura de dicho adeudo".

□ **2.12**

Tres meses antes de finalizar la Temporada, se deberá iniciar una auditoria (que contemple aspectos fiscales, administrativos y financieros), que realice un despacho independiente (determinado por la Asamblea en base a tres cotizaciones presentadas), el cual presentará su dictamen y resultados al final de la Temporada auditada.

3.- INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS

□ **3.1 REINSCRIPCIÓN:**

3.1.1

Todo equipo perteneciente a L.I.F.S.A. debe tener acreditados a su propietario o propietarios en sus libros correspondientes, según estatutos.

*** Sanción**



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

El equipo o club que no lo hiciere así, no tendrá ningún carácter legal dentro de la asociación, para efectos de estos Reglamentos y Estatutos.

3.1.2

Acreditar al representante legal, para registro de propiedad, mediante una carta firmada por el propietario del club o equipo.

*** Sanción**

El club o equipo que no lo hiciere, tendrá que ser representado en todos los actos legales como Asambleas, firmas de actas constitutivas, etc., Exclusivamente por el propietario .

3.1.3

Se considera válida la reinscripción de un club o equipo que:

- a). Haya participado en la totalidad de la Temporada anterior y este al corriente de sus adeudos.
- b). Tenga un permiso vigente y este al corriente de sus adeudos.

En todos los casos, para su admisión, tendrán que ajustarse a las Reglas respectivas.

3.1.4

Todo equipo o club deberá ratificar o rectificar el dueño del nombre registrado en la Liga, mediante una carta.

*** Sanción**

El equipo o club que no lo haga así, no podrá inscribirse en la Temporada correspondiente.

3.1.5

El cambio de dueño o préstamo de nombre deberá hacerse mediante una carta firmada por el anterior dueño registrado en la Liga, dando esta la autorización para el cambio y cumpliendo con la siguiente Regla:

- a) Los derechos de propiedad a un equipo deberán registrarse en el libro de Actas de L.I.F.S.A.
- b) El cambio de propiedad deberá solicitarse por escrito al Consejo Directivo.
- c) El préstamo de propiedad podrá llevarse a cabo reuniendo los siguientes requisitos:
 - 1) Deberá solicitarse por escrito al Consejo Directivo.
 - 2) El préstamo concedido a un equipo tendrá como máximo de tiempo tres Temporadas
 - 4) Al termino del tiempo mencionado, en caso de que el equipo otorgante no reingresara en cinco Temporadas, perderá todos sus derechos; pudiendo solicitar definitivamente al consejo Directivo, la titularidad quien ha venido haciendo el uso del nombre del equipo.

*** Sanción**

Si no se cumple con todos los requisitos especificados en dichos Reglamentos, no se podrá efectuar el cambio de dueño o el préstamo de nombre.

3.1.6

Cuando un equipo o club cambie de nombre o de propietario, no perderá sus derechos, ni de antigüedad ni de lugar, en la División que le corresponde estar, al momento del cambio.

3.1.7

Todo equipo o club, perteneciendo a L.I.F.S.A., tiene derecho a inscribir equipos o clubes en otras divisiones donde no los tenga, previa autorización del equipo o club original.

*** Sanción**



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

El equipo o club que no lo haga así, no tendrá derecho a participar en la Temporada correspondiente.

3.1.8

Todo equipo o club que solicite su inscripción, conforme a la Regla anterior, ingresará automáticamente a la División solicitada en caso de existir vacantes.

3.1.9

Todos los equipos o clubes que estén dentro de la Regla 3.1.3. Deberán presentar en la primera Asamblea, la ratificación del equipo o club que le dio origen para que sean aceptados.

*** Sanción**

El equipo o club que no lo haga así, no tendrá derecho a participar en la Temporada correspondiente.

3.1.10

Para que proceda la reinscripción de un equipo o club, deberá tener debidamente acreditados a sus Delegados.

3.1.11

Si el equipo quiere cambiar de nombre, esto deberá estar de acuerdo a los Reglamentos respectivos.

3.1.12

Si por desearlo así, o por tener derecho a ello, un equipo pasa a una División donde ya tiene un equipo, tendrá que registrar a un nuevo club o equipo con otro nombre, conforme a todas las Reglas de inscripción, y empezará como un club o equipo de nuevo ingreso, excepto que su aceptación sea automática.

3.1.13

Dos equipos o clubes que estén en una de las Divisiones de L.I.F.S.A., con el mismo origen, según la Regla anterior, recibirán el carácter de " institución" y podrán ser representados por un mismo Delegado que tendrá un voto por cada equipo o club que este en esas condiciones (regla 1.1.1).

*** Sanción**

Si se excede el máximo de clubes o se infringe cualquiera de estas Reglas y el Comité Ejecutivo llegará a demostrar que el origen de los clubes es el mismo, estos dejarán de pertenecer a L.I.F.S.A. La temporalidad de dicha expulsión será determinada por el Comité Ejecutivo en funciones.

3.1.14

En la Liga Interclubes, una institución solo podrá usar su segundo equipo registrado, siempre y cuando en esa División ya este su primer equipo, lo mismo con su tercer equipo al segundo.

*** Sanción**

Si se excede el máximo de clubes o se infringe cualquiera de estas Reglas y el Comité Ejecutivo llegara a demostrar que el origen de los clubes es el mismo, estos dejaran de pertenecer a L.I.F.S.A. La temporalidad de dicha expulsión será determinada por el Comité Ejecutivo en funciones.

3.1.15



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

Todo equipo o club deberá presentar, antes de empezar el Torneo oficial de cualquier Temporada, los colores de su uniforme titular y suplente, que en ningún caso podrán ser iguales a los registrados por otro equipo o club en la misma División.

*** Sanción**

El equipo o club que no lo haga así, no tendrá derecho a participar en la Temporada correspondiente.

El equipo o club que no lo haga así, perderá todos sus derechos sobre los colores de su uniforme.

3.1.16

Si un equipo o club ingresa a otra División y en ella existe otro equipo o club con los mismos colores, tendrá que registrar otro color titular.

3.1.18

Si un equipo o club cambia de colores de una Temporada a otra, pierde sus derechos de antigüedad para tal efecto.

*** Sanción**

Si el equipo o club no informa del cambio de colores, este no tendrá validez legal para L.I.F.S.A.

3.1.19

En caso de que dos equipos presenten uniforme parecido y esto se preste a confusión en la cancha, a criterio del Árbitro o del Comité Ejecutivo, el equipo con mayor antigüedad en la Liga, conservará el uniforme para desarrollo del partido y el otro tendrá que usar su uniforme de reserva.

3.1.20

Todo equipo estará obligado a presentar un campo en los días y horarios establecidos por la Liga y de acuerdo con los Reglamentos de campo.

*** Sanción**

Todo equipo estará obligado a presentar campo en los días y horarios establecidos por la Asamblea, de acuerdo con los Reglamentos del campo. Sin embargo, por así convenir a los intereses de L. I. F. S. A., un equipo podrá ser aceptado, aun no teniendo campo, no dejando precedente dicha aceptación.

□ 3.2 NUEVO INGRESO:

3.2.1

Todo equipo de nuevo ingreso deberá presentar una solicitud de inscripción, en la última Asamblea o en las primeras Asambleas de la Temporada en dicha solicitud de ingreso deberá especificar claramente:

- a) Nombre
- b) Propietario, Representante legal y dos Delegados.
- c) Campo, carta que garantice su uso y horario disponible.
- d) Colores del uniforme titular y suplente.
- e) Mayor cantidad posible de antecedentes
- f) Carta en la que deslinde a la Liga de toda responsabilidad sobre las lesiones que puedan ocurrirle a los jugadores durante el transcurso de los partidos.



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

*** Sanción**

La omisión a cualquiera de los incisos será causa suficiente para que L.I.F.S.A., rechace a un equipo de nuevo ingreso.

3.2.2

Para que la Liga pueda constatar su calidad de juego y su comportamiento, el solicitante deberá sostener una serie de juegos amistosos, que el Comité Ejecutivo correspondiente determine. Estos juegos estarán regidos por las Reglas de juegos amistosos

3.2.3

Los equipos de nuevo ingreso deberán:

- a) Obligatoriamente, presentar campos conforme a la regla 5.3
- b) Los equipos que deseando ingresar a la Liga, no presenten campo, deberán sujetarse a las disposiciones del Comité Ejecutivo de la Liga, con apego a lo siguiente:
 - 1.- Será el Comité Ejecutivo quien decida si acepta la participación o no del equipo solicitante.
 - 2.- Podrá exigirse a dicho equipo, que contrate cancha y presente a la Mesa Directiva los documentos correspondientes.
 - 3.- Si el sistema de competencia acordado para la Temporada decide que se formen grupos, el equipo que solicita su ingreso deberá formar parte del último grupo.

3.2.7

Una vez aceptado un equipo, la institución o club tendrá que cumplir con lo siguiente:

- a) Cumplir todas las Reglas de la primera Asamblea de la Temporada.
- b) Registrar su campo, que estará regido por las Reglas respectivas
- c) Anotar su nombre en un registro de propiedad de equipos o de instituciones, de acuerdo con los Estatutos.

*** Sanción**

Infringir cualquiera de los incisos de esta regla puede anular la aceptación de un equipo de nuevo ingreso en L.I.F.S.A.

□ 3.3 NOMBRE DE LOS EQUIPOS:

3.3.1

Los equipos que sean patrocinados, podrán jugar con el nombre de sus patrocinadores.

3.3.2

El Comité Ejecutivo se atribuye el derecho de rechazar o aceptar cualquier nombre de equipo o colores de uniforme.

3.3.3

No podrá modificarse el nombre de un equipo ni agregarle palabras al que ya tiene salvo en los siguientes casos:

- a) Venta autorizada del equipo, donde se considerará de nuevo ingreso, para efectos de reinscripción.
- b) Que el equipo ascienda a otra División; ya sea por derecho o así desearlo y ya tenga dicha División otro equipo de su mismo club.

*** Sanción**



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

El equipo que infrinja esta Regla, podrá ser expulsado de la Liga. La temporalidad de dicha expulsión será determinada por el Comité Ejecutivo en funciones.

3.3.4

Ningún equipo de nueva creación podrá ostentar el nombre de otro expulsado de la Liga, hasta después de transcurridos dos años a partir de la fecha en que tuvo lugar la expulsión; y si esta se debió a motivos económicos, no podrá utilizar el nombre del equipo expulsado sin hacerse cargo de la deuda correspondiente, la cual deberá liquidar en su totalidad, al ser aceptado.

4.- REGISTRO DE LOS JUGADORES, DIRECTORES TÉCNICOS Y ENTRENADORES

□ 4.1 DIRECTORES TÉCNICOS O ENTRENADORES

4.1.1

Cada Delegado y Entrenador o Director Técnico, se acreditarán como tales, con un registro anual, el cual será autorizado por el Comité Ejecutivo, correspondientes; deberá contener foto reciente, así como los datos requeridos en la primera Asamblea de la Temporada.

*** Sanción**

El Entrenador o Director Técnico que no se acredite como tal durante los partidos será sancionado con una multa económica de dos salarios mínimos diarios vigentes.

4.1.2

El Director Técnico o Entrenador registrado, solamente podrá dirigir a los equipos de una institución y no podrá cambiarse de equipo hasta que finalice la Temporada, o de por terminada la relación laboral con la institución que fue primeramente registrado.

*** Sanción**

El Entrenador o Director Técnico que así lo haga quedará fuera de la Liga.

4.1.3

En caso de que el Director Técnico o Entrenador sea jugador, deberá tener por separado un registro para cada función.

*** Sanción**

Si no tiene registro como Entrenador, no podrá fungir como tal y recibirá la sanción a la Regla 4.1.4. Si no hay otro Delegado o Entrenador presente.

4.1.4

Será necesario que el Entrenador o uno de los Delegados registrados asista a todos los partidos en que participe su equipo, y se acredite ante el árbitro antes de cada encuentro.

□ 4.2 DE LOS JUGADORES

4.2.1



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

"Cachirul": se entiende por este, a aquella persona fraudulenta, que actúa en contra de los intereses y principios de L.I.F.S.A. En lo concerniente al incumplimiento de los requisitos establecidos por el Comité Ejecutivo al inicio de cada Temporada para que una persona tenga la calidad acreditada como jugador de L.I.F.S.A.

***Sanción**

Si no se ajusta a las determinaciones establecidas, un jugador no podrá inscribirse en L.I.F.S.A., A.C; cualquier registro que no sea considerado como oficial por L.I.F.S.A. , y el uso de este en un partido oficial, implica automáticamente la presencia de un "Cachirul" por lo que será aplicada la sanción y el procedimiento a que hace referencia el punto. La utilización de un "Cachirul" en un partido de carácter oficial de L.I.F.S.A., A.C, significaría la pérdida de los puntos por Default de Mesa, una sanción de cuarenta y cinco salarios mínimos diarios vigentes y el equipo no infractor ganará los puntos independientemente de cual fuera el marcador entre ambos, teniendo en cuenta que en caso de ganar el "No INFRACTOR" se conservará el marcador obtenido del juego para efectos de goleo "individual" y colectivo", en caso de que el infractor hubiese ganado se aplicará el marcador técnico sin tomar en cuenta los goles anotados por cualquier equipo.

4.2.2

La autorización oficial de cualquier registro de jugador será mediante la firma en el mismo, del Presidente, Vicepresidente, Secretario o Tesorero y tendrá validez si esta sellado y enmicado de manera inviolable. En ningún caso quien "autorice" a nombre de la Liga el registro de un jugador podrá ser Delegado o representante de la institución o del equipo al que pertenezca dicho jugador. Los registros de los jugadores deberán estar firmados por cualquier Delegado del equipo, pero que este debidamente registrado en la Liga. Los jugadores invariablemente firmarán su registro; ninguna otra persona firmará o pondrá algún nombre en lugar de aquellos.

***Sanción**

El equipo que utilice un registro sin firmar o si enmicar perderá su partido con un default administrativo, y al equipo que no haya incurrido en esa falta se le asignarán los puntos en disputa aplicando el marcador técnico en el caso que el no infractor fuera perdiendo o hubiese perdido el encuentro, en el caso de haber ganado se conservará el marcador así como los goles.

4.2.3

El Comité Ejecutivo podrá designar a cualquier otra persona que puede realizar las funciones de "Autorización de registro" especificadas en la Regla anterior.

4.2.4

El número mínimo de registros será de quince por equipo, para que pueda considerarse inscrito a un equipo o club para la Temporada; el máximo, así como el numero de altas y bajas, será determinado por el Comité Ejecutivo en la primera Asamblea de la Temporada. Los costos de las altas y bajas que se realicen durante la Temporada, serán fijadas por el Comité Ejecutivo.

4.2.5

El plazo máximo para presentar el mínimo de registrados para considerarse inscrito un equipo, será fijado en la Asamblea previa al inicio de la Temporada.

4.2.6

En caso de extraviarse un registro, deberá realizarse un registro nuevo, que para autorizarse, debió cumplir todos los requisitos previos, el cual con la copia que conserva la liga será revisado. No podrá ningún equipo jugar con la copia que la liga conserva en sus archivos.

4.2.7



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

Los límites de edad en las divisiones se fijarán en la convocatoria de la Temporada, que se emitirá en la primera Asamblea de la Temporada.

*** Sanción**

El equipo que tenga registrado un jugador fuera de los límites de edad fijados por el Comité Ejecutivo al inicio de la Temporada, será considerado supuesto "Cachirul" hasta no demostrar lo contrario en un tiempo no mayor a una semana, esto es, en la Asamblea inmediata a que se de a conocer el caso. El equipo, club o institución al que se le acredite dicho supuesto, en caso de no presentar pruebas fehacientes en el tiempo mencionado, será expulsado inmediatamente de L.I.F.S.A., durante el resto de la Temporada, así como un año adicional. Dicha sanción será aplicable al equipo. El equipo deberá pagar como multa una cantidad igual al 100 % del monto total de inscripción de la Temporada en la que se le expulsa, así como el 50 % del total de inscripción de la Temporada en la que no podrá participar; en caso de no hacerlo, se entenderá que el equipo no desea continuar en L.I.F.S.A. Los jugadores quienes por consecuencia deberán quedar fuera de L.I.F.S.A., el resto de la Temporada en que fue expulsado su equipo, quedan posibilitados a seguir jugando en las siguientes Temporadas en cualquier otro equipo que como mínimo lleve tres Temporadas ininterrumpidas; de ninguna manera podrán jugar en un equipo nuevo. El jugador "Cachirul" será expulsado definitivamente de L.I.F.S.A., "de por vida", en calidad de persona ¡no grata!, Mismo que será boletinado a las demás Ligas de fútbol. En caso de que el equipo demuestre que el "Cachirul" era ajeno a las intenciones y conocimientos del equipo, el jugador fraudulento será expulsado en las condiciones antes mencionadas, y el equipo deberá pagar una multa equivalente al 100 % del monto total de inscripción de la Temporada en que se le detecte el "Cachirul"; esto es en el caso de que desee continuar. De no hacerlo, quedará el equipo expulsado de L.I.F.S.A., en las condiciones antes mencionadas.

4.2.8

Para registro e identificación de jugadores, se aceptarán como oficiales los documentos que el Comité Ejecutivo especifique en la primera Asamblea de la Temporada.

*** Sanción**

Si se llega a demostrar que los documentos presentados para registrar a un jugador son ilegales, pero no se puede comprobar que este fuera de la edad fijada, el equipo o club que tenga registrado dicho elemento, será considerado "Cachirul" por lo que sancionará conforme al punto 4.2.7

4.2.9

Un jugador registrado en un equipo o club, podrá cambiar de equipo o club siempre y cuando no haya actuado en más de cinco partidos oficiales con el equipo o club que originalmente lo registro.

4.1.10

El cambio de equipo o club podrá efectuarse una sola vez por Temporada. Un equipo o club solo podrá aceptar dos jugadores en estas condiciones.

*** Sanción**

Si un equipo o club acepta mas de dos jugadores en esas condiciones perderá todos los partidos donde actúen cualquiera de los elementos que rebasen el número establecido como máximo y tendrá una sanción económica de cuarenta y cinco salarios mínimos diarios vigentes por cada elemento en esta situación.

4.2.11



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

Cuando se trate de algún club o institución que tenga registrado equipos en otras divisiones, sus jugadores (los de las divisiones menores) podrán participar en los partidos de las divisiones superiores con el mismo registro en la división que fueron inscritos originalmente, nunca podrán ser mas de 4 jugadores por partido.

4.2.12

Ningún jugador que este registrado en una División, podrá jugar con dicho registro en otra División cuando se trate de clubes o instituciones diferentes, no pudiendo existir acuerdo de capitanes. Si se tratase de la misma institución o club los jugadores de las categorías inferiores podrán participar con el mismo registro con el que fueron registrados en su división original en las categorías superiores registradas por su Institución o Club pero siempre deberán observar lo establecido en el artículo 4.2.11.

***Sanción**

Si así llegará a suceder (que juegue algún jugador fuera de su Club o Institución), el jugador será considerado "Cachirul" del equipo donde jugo con registro de otra División y/o Club y será sancionado conforme al punto 4.2.7. Consecuentemente, el equipo perderá el partido donde haya actuado dicho jugador con registro de otra División y/o Club, por Default de Mesa y tendrá una sanción de treinta salarios mínimos diarios vigentes, en el supuesto que un equipo utilice mas de 4 jugadores de divisiones inferiores perderá su partido por default de mesa.

4.2.13

Los jugadores de divisiones inferiores del mismo club o institución podrán participar en cualquier cantidad de partidos en un mismo día cuando sea requerido por el entrenador de dicho club o institución, aclarando que en el entendido de ser expulsado será suspendido el jugador es decir no podrá jugar en ninguna división.

4.2.13.1

En caso de que dicho jugador sea amonestado, el Árbitro procederá conforme a lo establecido en el reglamento, pero a juicio y responsabilidad del entrenador este puede solicitar el registro de dicho jugador para jugar con las otras divisiones, siempre y cuando el jugador solo este amonestado, teniendo en cuenta que si el jugador esta sancionado (entiéndase acumulación de tarjetas o cualquier otra causa que amerite suspensión), no podrá participar en otro juego.

***Sanción**

Si este jugador llegará a participar en el siguiente juego, (estando suspendido) el club o institución en la división en que participe perderá el partido por alinear a un jugador suspendido conforme a lo establecido en el presente reglamento. Solo en estos casos la sanción por acumulación de tarjetas tendrá efecto en el mismo partido en que sea mostrada la tarjeta y no conforme a lo establecido en el presente reglamento que es a partir de que el tribunal de penas lo de a conocer en sus informes semanales.

4.2.14

L.I.F.S.A., considera como Profesional al jugador de Primera División Nacional y Primera, Segunda y Tercera División Profesional de la Federación Mexicana de Fútbol, que haya jugado mas de tres partidos oficiales en dichas Divisiones.

4.2.15

Todo jugador de L.I.F.S.A. es libre en el desempeño de sus actos conforme a la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Por lo mismo todo jugador que participe en L.I.F.S.A. lo



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

hará bajo su responsabilidad frente a cualquier contrato que pudiese tener en el desempeño del fútbol profesional.

4.2.16

Un equipo solo podrá efectuar altas y bajas de registros, dentro de los plazos fijados por el Comité Ejecutivo y la Asamblea respectiva.

*** Sanción**

Si se llegará a efectuar, por cualquier causa, una alta fuera del plazo fijado por el Comité Ejecutivo y éste llegará a tener conocimiento de ello, se sancionará al equipo o club que así lo haya realizado, con la pérdida de los partidos donde haya participado el o los jugadores así registrado.

4.2.17

En la Liga se llevará una cédula de inscripción por equipo inscrito. Todo jugador que aparezca en la cédula de inscripción, contará para el límite máximo de registros implantados para la Temporada; y aunque no haya jugado ningún partido contara como jugador registrado, y para efectos de cambio tendrá que registrarse por las Reglas respectivas.

*** Sanción**

Si por cualquier motivo el Comité Ejecutivo tiene conocimiento y se comprueba, que un jugador tiene credencial y el jugador no se encuentra registrado en el tarjetón respectivo, se considera "Cachirul" y será sancionado conforme al punto 4.2.7, el equipo perderá todos los partidos en que haya actuado este jugador y se sancionara al equipo con multa de cuarenta y cinco salarios mínimos diarios vigentes.

□ 4.3 GENERALIDADES

Todos los Jugadores, Directores Técnicos o Entrenadores que hayan firmado con algún equipo y que, por lo tanto, se comprometan a militar con el mismo durante esa Temporada, quedarán libres al terminar la misma y para la siguiente podrán registrarse donde mejor convenga a sus intereses.

5.- TERRENO DE JUEGO

□ 5.1

LIFSA, A. C., contará con los siguientes terrenos de juego:

- a) Los de su propiedad
- b) Los que alquile
- c) Los que sean facilitados gratuitamente en intercambio de particulares, empresas comerciales, clubes o centros deportivos.

□ 5.2

Además de los campos citados en la Regla anterior, L.I.F.S.A. , contará con:

- a) Los que registren los equipos de cada división.
- b) Los que registren los equipos de nuevo ingreso.

□ 5.3



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

Los equipos, tendrán la obligación de tener campo con Categoría "B", por lo menos, para poder ser aceptados y tendrán que poner dichos campos a disposición de la Liga.

□ 5.4

Los equipos tendrán la obligación de registrar campos, al inicio de una Temporada, este no estará a la disposición de LIFSA, A. C., Excepto en los casos en que su propietario no haga uso de el y de acuerdo con la Regla 5.7.2. En caso de no tener campo registrado y de no haber sido aceptado por razones especiales, debe ajustarse a los Reglamentos respectivos.

□ 5.5

Para los casos excepcionales de las Reglas 5.1 y 5.3, los equipos así aceptados deberán pagar el alquiler de las canchas que tenga a disposición el Comité Ejecutivo de la Liga, de acuerdo con las Reglas especificadas mas adelante.

□ 5.6

El equipo que desee registrar un campo, lo hará siguiendo el procedimiento que a continuación se detalla:

5.6.1

Presentar por escrito la solicitud dirigida al Comité Ejecutivo, detallando la ubicación precisa del campo, adjuntando un original y copia del croquis de localización del mismo.

5.6.2

Si la cancha no es de la propiedad del equipo que la presente, este deberá presentar una carta del propietario, cediéndole el derecho al uso de esta y especificando el horario en que será utilizada.

5.6.2.1

Cuando un campo sea registrado una vez iniciado el torneo de acuerdo con lo establecido en el artículo 5.6.1 y 5.6.2 el equipo podrá utilizar su campo 15 días después de presentada dicha solicitud, esto con la finalidad de que pueda ser observado para poder clasificarlo, si en ese período se tiene que enfrentar con otro equipo que tenga campo debidamente registrado tendrá que visitarlo y para efectos de que se vuelvan enfrentar por un segunda vez y ambos campos sean de la misma clasificación se tendrá que lanzar un volado para determinar quien será local en ese segundo enfrentamiento.

5.6.3

Los campos, de acuerdo con sus características, se clasificaran de la siguiente manera:

a) Se considera como campo "AA" aquel que llene los siguientes requisitos:

1. Medidas y marcos reglamentarios
2. 100% pasto natural
3. 100% superficie regular

Además debe de contar con los siguientes servicios:

I. Estacionamiento con un costo no mayor a **\$30 pesos (treinta pesos)** en caso de contar con estacionamiento con un costo mayor tendrá que rembolsar la diferencia por este concepto a los equipos que lo acrediten con la entrega del respectivo comprobante.

II. Sanitarios Higiénicos

III. Bancas para los dos equipos

IV. Fácil Accesibilidad



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

V. metro y medio de traslado.

VII. No deberá tener líneas adicionales a las requeridas para la práctica del fútbol soccer.

b) Se considera campo "A" aquel que llene los siguientes requisitos:

1. Medidas y marcos reglamentarios.
2. 99% o mas de pasto natural.
3. Que se localice dentro de la zona metropolitana.
4. Que la superficie tenga el 99 % de regularidad.

c) Se considera campo "B" aquel que llene los siguientes requisitos:

1. Medidas y marcos reglamentarios.
2. Más del 95% y menos del 99 % de pasto natural.
3. Que su superficie sea regular mas del 95 % y menos del 99 %.

d) Se considera campo "C" aquel que llene los siguientes requisitos:

1. Medidas y marcos reglamentarios.
2. Del 80 % al 95 % de pasto natural.
3. Que su superficie sea regular de un 80 % al 95 % (que no tenga hoyos, piedras u objetos que pongan en peligro la integridad física de los jugadores).

Todo equipo que presente un campo de pasto artificial o cualquier otro material que no sea natural deberá cubrir los requisitos de medidas, marcos y superficie reglamentarias, esto es no irregular, se considerará como campo oficial y estará sujeto a las revisiones y clasificaciones señaladas en la presente regla siempre y cuando se juegue con zapatos para jugar fútbol soccer. (tacos).

En los casos en que se impida jugar con zapatos de fútbol soccer (tacos) queda facultado a SU USO única y exclusivamente cuando otro equipo acepte jugar ahí, mismo que deberá manifestarlo al Comité Ejecutivo por escrito antes de ser programado el juego.

5.6.3 Bis

Estos campos de pasto artificial podrán tener las clasificaciones antes señaladas siempre y cuando para poder ser considerado como AA el material estar dentro de las especificaciones de pasto aceptadas por la **International Football Association Board**

5.6.4

Que se encuentren en el D. F., o a una distancia no mayor de 70 kilómetros del centro geográfico de la Ciudad de México. En caso de que se acepte un campo ubicado a una distancia mayor, el Comité Ejecutivo de la Liga dispondrá las condiciones especiales bajo las que se aceptará dicho campo, independientemente de someterlo previamente a votación de la Asamblea por mayoría de tres cuartos.

5.6.5

El campo deberá ser aprobado por el Presidente de la Secretaría de Campos, previa aceptación de los demás integrantes de esta Secretaría.

□ 5.7.

Los equipos que registren tendrán los siguientes derechos y obligaciones.

5.7.1

Derecho de jugar en su campo, siempre y cuando no se enfrente a otro equipo que cuente con campo con la misma clasificación o mayor. En el caso de que sea un campo con la misma clasificación su aplicará el derecho de calendario, es decir la primera vez se tendrá que lanzar un volado, la segunda vez le corresponderá al equipo que visitó la primera vez ser local y en caso



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

de enfrentarse una tercera vez se lanzará otro volado. Todo esto siempre y cuando ambos campos mantengan la misma clasificación al momento de enfrentarse.

5.7.2

Los equipos no tendrán obligación de poner a disposición de la Liga sus campos, pero de ninguna manera podrán rehusarse a prestarlo, cuando se suscite alguno de los casos siguientes:

- a) Que el Comité Ejecutivo lo solicite por las especiales características del campo y del encuentro que se va a efectuar.
- b) Que no haya otro campo a disposición de la Liga.

□ 5.8

Dos equipos, como máximo, podrán registrar el mismo horario de un campo, dentro de las horas oficiales que existen para programación en la Liga

□ 5.9

Un equipo que tenga registrado un campo lo podrá cambiar provisionalmente o definitivamente, de acuerdo con lo siguiente:

5.9.1

Un equipo podrá cambiar definitivamente de campo si cumple con todos los requisitos de la regla 5.6. para el nuevo campo y sólo podrá disponer de él conforme a lo establecido en la regla 5.6.2.1

5.9.2

Un equipo podrá cambiar provisionalmente de campo para uno o mas partidos si no dispone del campo registrado por causas de fuerza mayor fácilmente verificables, a juicio del Comité Ejecutivo; pero dicho cambio deberá ser solicitado con dos Asambleas de anticipación al uso del nuevo campo para que el Comité Ejecutivo pueda cumplir con la revisión del mismo. Si la petición es realizada en la Asamblea anterior al partido, el equipo perderá los derechos de local, sin embargo, se podrá usar el nuevo campo si el equipo contrario no cuenta con campo y el Comité Ejecutivo no dispone de algún otro; todo esto será sin sentar precedente alguno y pudiendo el Comité Ejecutivo posteriormente rechazar o aceptar definitivamente el campo.

□ 5.10

Los equipos podrán renunciar a jugar en su campo, en cualquier encuentro oficial, perdiendo el derecho de reclamarlo para la siguiente vuelta del Campeonato con el mismo equipo.

□ 5.11

Cuando un equipo no pueda jugar en su campo, perderá su calidad de local y si el equipo contrario no tiene campo, se ajustaran a las reglas 5.7 y 5.14.

□ 5.12

Cuando los equipos paguen alquiler para usar su campo se deberán seguir las siguientes reglas:



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

5.12.1

Si el equipo que renta campo es local este pagará el alquiler del campo completo.

5.12.2

Si el equipo que le toca ser local no cuenta con campo y es el segundo enfrentamiento entre ambos equipos, ambos pagarán el alquiler del campo.

5.13

Cuando se programe un partido, en que ninguno de los contendientes tenga campo registrado, en un campo alquilado por la Liga, ambos equipos pagarán el alquiler del campo.

5.14

Los pagos por alquiler de campo se deberán hacer directamente a los propietarios de las canchas por lo que la Tesorería quedará desligada con cualquier asunto relacionado al respecto.

5.15

Un campo puede ser aceptado provisionalmente, en caso de necesidad para la Liga, pero ambos equipos tendrán que estar de acuerdo en jugar en dicho campo.

5.16

Los partidos pendientes podrán programarse fuera de los días y horarios señalados, en la fecha, hora y campo que de acuerdo con los equipos se haya establecido, respetándose el derecho de local y visitante. En caso que los equipos no se pongan de acuerdo en el plazo fijado por el Comité Ejecutivo, por así convenir a los intereses de la Liga, este último tendrá poder decisorio para determinar lugar, fecha y horario del juego pendiente.

5.17

Los partidos programados para las últimas cuatro jornadas de una Temporada, no podrán posponerse por ningún motivo.

5.18

En la Liga Interclubes, el Delegado que no asista a la Junta Semanal Ordinaria, perderá su derecho para jugar como local; excepcionalmente, en caso de llegar tarde a la Junta, podrá programar antes de que termine la junta Semanal Ordinaria de Asamblea.

6.- COMPETENCIAS OFICIALES DE LIFSA.

6.1



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

La Temporada oficial de L.I.F.S.A. empezará en la fecha en que el Comité Ejecutivo, de acuerdo con la H. Asamblea apruebe; y los Torneos que se efectuarán serán los siguientes:

- a) Campeonato de liga (obligatorio)
- b) Copa Interclubes
- c) Campeón de Campeones: de estar decidido este título; lo deberá jugar una selección de L.I.F.S.A., A. C. Contra el equipo Campeón de la Liga. (optativa).
- d) Cualquier otro certamen que la H. Asamblea apruebe.

□ 6.2

Por así convenir a los intereses particulares de la Liga, la Asamblea respectiva determinará los sistemas de competencia de los campeonatos oficiales de L.I.F.S.A., A. C.

□ 6.3

Si al terminar el Campeonato de Liga o el Torneo de Copa hubiere dos equipos empatados en primer lugar, se jugará un partido extra para decidir el Campeón; si persistiera el empate, al terminar los dos tiempos reglamentarios del mismo, se prolongará el encuentro treinta minutos, en dos tiempos suplementarios de 15 minutos cada uno. De continuar el empate, al concluir los tiempos suplementarios siguiendo el procedimiento establecido por el **International Football Association Board**, se lanzará una serie de cinco tiros, desde el punto penal por equipo, en caso de persistir el empate se lanzará un tiro alternado por cada uno de los equipos hasta establecer una diferencia y encontrar un triunfador. Para la situación indicada en esta Regla, así como lo previsto en las Reglas 6.4 y 6.5, solo podrán tomar parte en dichos partidos jugadores que hayan sido registrados durante los Torneos de Liga o Copa y que no hayan sido dados de baja.

Esta regla no aplica en la fase clasificatoria, cuando esta sea realizada por grupos, para dichos supuestos se establecerán los criterios respectivos al inicio de la competencia

□ 6.4

Si son más de dos equipos empatados en primer lugar, se resolverá el empate en la forma en que lo acuerde la H. Asamblea. Si al terminar la competencia del Campeonato de Liga o Torneo de Copa hubiera dos equipos empatados en segundo lugar, se aplicarán las Reglas que se usan para desempatar el primer lugar.

□ 6.5

Tratándose del juego de Campeón de Campeones, si al finalizar los tiempos reglamentarios resultara empate, se jugarán dos tiempos suplementarios de quince minutos cada uno, y de persistir el empate, se lanzará una serie de cinco tiros desde el punto penal por cada equipo, y de continuar este, se lanzará un tiro alternado por cada uno de los equipos hasta romper el empate.

6.5.1

El juego de Campeón de Campeones de ser posible se programará en una cancha neutral.

□ 6.6.



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

Para establecer desempates, cuando no se trate de primero o segundo lugar, se procederá de la siguiente manera:

- a) Resultado del (de los) partido (s) celebrado (s) entre ambos equipos.
- b) Diferencia de goles a favor.
- c) Mayor numero de goles anotados.
- d) Menor numero de goles recibidos.
- e) Sorteo (volado).

□ 6.7

En los casos de la Regla 6.2 y 6.8 nunca sentarán precedente y tendrán que acordarse todas las Temporadas.

□ 6.8

Al principio de cada Temporada y de acuerdo al presupuesto acordado por el Comité Ejecutivo correspondientes se determinarán los premios para la Temporada.

*** Sanción**

Los juegos amistosos serán sancionados de la siguiente forma:

- a). El equipo que no se presente al juego será multado con veinte salarios diarios vigentes, además de pagar el arbitraje completo.**
- b). No se puede suspender un partido una vez que este haya sido programado por la Lia, sin el consentimiento de ambos delegados.**
- c). Los equipos pertenecientes a esta Liga, tienen preferencia para usar los campos disponibles.**
- d). Cuando venga reportado en la cédula de un Árbitro, en algún partido amistoso, un jugador por agresión a otro, se impondrá al equipo al que pertenezca el jugador agresor, una multa de cinco salarios mínimos diarios vigentes.**
- e). Cuando ocurra una batalla campal en un partido amistoso, se impondrá una multa de treinta salarios mínimos diarios vigentes al equipo o equipos que resulten responsables, si los equipos pertenecen a esta Liga.**
- f). Cualquier falta de garantías para con los Árbitros, se sancionará con veinticinco salarios mínimos diarios vigentes para el equipo al cual pertenezca el infractor.**
- g). Agredir o escupir al Árbitro se sancionará con 40 partidos al jugador, y al equipo con una falta de garantías y una sanción económica de cuarenta y cinco salarios mínimos diarios vigentes independientemente de que se suspenda o no el partido. Para identificación de los jugadores se hará por conocimiento del mismo, por el Árbitro o por identificación del Delegado del equipo, a satisfacción del a Árbitro involucrado.**

"El monto de las sanciones económicas deberá ser calculado en porcentajes conforme al monto de inscripción de cada Temporada. Las sanciones de los Reglamentos deberán aparecer en porcentaje, de tal forma que el Comité Ejecutivo por medio del Tribunal de Penas deberá presentar al inicio de cada Temporada, el cálculo sobre la inscripción, mismo que debe ser entregado a los Delegados a mas tardar en la segunda Asamblea de la Temporada".

7.- DE LOS PARTIDOS

□ 7.1 PROGRAMACIÓN DE LOS PARTIDOS:



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

7.1.1

Tendrán carácter de partidos oficiales los Campeonatos de Liga, Copa Interclubes, juego de Campeón de Campeones y los demás torneos organizados por la Liga en cualquiera de sus Divisiones de grupo.

La programación, horarios y lugar de los juegos se indicarán en la Junta Semanal Ordinaria anterior a la celebración de los partidos. Por causas de fuerza mayor, a juicio del Comité Ejecutivo, podrán hacerse modificaciones en la Asamblea anterior a los juegos.

7.1.2

En caso de excepción, podrá cambiarse el campo donde se hubiere programado el juego, pero esto requerirá tener a más tardar 48 horas antes de su celebración, el consentimiento de: los Representantes de los equipos, de un miembro del Comité Ejecutivo y del Colegio de Árbitros. De no cumplir con las citadas condiciones, los dos equipos y el árbitro deberán presentarse al campo donde se programó el juego.

7.1.3

Los partidos deberán efectuarse en los días y en los horarios en que decida el Comité Ejecutivo de la Liga en la primera Asamblea de la Temporada, siendo sabatina.

7.1.4

Por excepción puede programarse un partido fuera del día y hora especificados en las reglas anteriores, siempre y cuando los equipos y el Comité Ejecutivo estén de acuerdo.

7.1.5

Los partidos pendientes podrán programarse fuera de los días y horarios arriba señalados, en la fecha, hora y campo que, de acuerdo con los equipos, se haya establecido. El equipo que no dejó el partido pendiente será el que determine la fecha para la realización del encuentro en día domingo, para celebrar dicho encuentro entre semana deberá contar con la autorización del equipo contrario.

En la Liga Interclubes, el Comité Ejecutivo tendrá poder decisorio para determinar la fecha y horario del juego pendiente, y será programado en la fecha en que le corresponda conforme al calendario oficial de la Temporada, en un plazo máximo, para celebrar el juego pendiente, de tres jornadas posteriores a la jornada en que debió jugarse. En caso de que el equipo con derecho de local no disponga de su campo, para la fecha que el Comité Ejecutivo determine, el partido deberá celebrarse en otra cancha que debe ser la del equipo adversario, si la tiene disponible; de otra forma, si no llegan a un acuerdo entre ellos, jugarán en la cancha que determine el Comité Ejecutivo.

7.1.5. (BIS)

Cuando un equipo solicite permiso para no jugar, en la fecha indicada en la programación oficial, automáticamente perderá su condición de local en beneficio de su adversario, sea cual fuere la clasificación del campo.

Solo podrán aceptarse dos (2) permisos por Temporada durante el Campeonato de Liga, uno por cada vuelta, el equipo que solicite dicho permiso, deberá hacerlo por escrito, con siete días de anticipación a la Junta inmediata anterior a la celebración del juego solicitado para ser pospuesto.

Por ningún motivo se podrá solicitar el permiso a que hace referencia el presente punto para posponer alguno de los juegos que por calendario oficial se deban celebrar dentro de las cuatro ultimas jornadas.

Todo juego pendiente causado por un permiso, deberá ser programado y jugado conforme al procedimiento que marca el punto anterior (7.1.5): En el Torneo de Copa, no se concederá ningún permiso.



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

Ningún equipo podrá tener **mas de dos juegos pendientes**, en caso de tener dos juegos pendientes y querer posponer un partido adicional deberá jugar el primer partido pendiente de lo contrario se le negará dicho permiso.

7.1.6.

Si por cualquier causa, en determinada fecha del Campeonato o de cualquier otro Torneo no se pudiera hacer uso de los campos antes mencionados, el o los partidos se aplazarán y deberán jugarse en el campo, día y hora en que señale el Comité Ejecutivo.

*** Sanción**

Si un partido se suspende antes de empezar, por causas imputables al propietario del campo, por estar ocupado recibirá una multa de ocho salarios mínimos diarios vigentes, y si este esta en pésimas condiciones y no por causas climatológicas; a juicio del Comité Ejecutivo, el equipo o club será sancionado la primera y segunda veces con una multa por la cantidad que será el doble del costo por arbitraje, acreditándose el 50 % de dicha multa, el equipo visitante además de perder su calidad de local cuando el partido se re programe; la tercera vez, además perderá sus derechos de local para efectos de programación por el resto de la Temporada. Si a juicio del Árbitro el campo no se encuentra en óptimas condiciones, por tener las redes en mal estado o no estar debidamente pintado, y así lo reporta el Árbitro, aunque el partido se efectúe, el equipo o club propietario será sancionado de acuerdo con los Reglamentos de sanciones.

□ 7.2 CONDICIONES PARA EL INICIO DE UN PARTIDO:

7.2.1

Los campos deberán estar en buenas condiciones, a criterio del Árbitro, el cual basará sus decisiones para realizar o no el partido en estos Reglamentos y en el de la F.I.F.A.

*** Sanción**

Si un partido se suspende antes de empezar, por causas imputables al propietario del campo, por estar ocupado recibirá una multa de ocho salarios mínimos diarios vigentes y si este esta en pésimas condiciones y no por causas climatológicas; a juicio del Comité Ejecutivo, el equipo o club será sancionado la primera y segunda veces con una multa por la cantidad que será el doble del costo por arbitraje, acreditándose el 50 % de dicha multa, al equipo visitante y perderá su condición de local para efectos de la reprogramación ; la tercera vez, además perderá sus derechos de local para efectos de programación por el resto de la Temporada. Si a juicio del Árbitro el campo no se encuentra en óptimas condiciones, por tener las redes en mal estado o no estar debidamente pintado, y así lo reporta el Árbitro, aunque el partido se efectúe, el equipo o club propietario será sancionado de acuerdo con los Reglamentos de sanciones.

7.2.2

Que se presenten cuando menos siete jugadores de cada equipo, con sus registros en la mano, a la hora fijada mas una tolerancia máxima de 15 minutos.

*** Sanción**

Si se presentan 6 jugadores o menos el equipo tendrá una sanción de veinte salarios mínimos diarios vigentes y perderá los puntos en disputa por Default de Ausencia, esto puede ser aplicable a ambos equipos. Los defaults de juegos programados entre semana no serán acumulativos para expulsión de la Liga. En caso de no atender la tolerancia de tiempo completo, el Árbitro



procederá a levantar el reporte al equipo o equipos que hayan abandonado la cancha, antes del tiempo especificado.

Si no se presenta algún equipo, o no tiene el mínimo de jugadores establecido, dicho equipo perderá el juego y esto contará como Default de Ausencia acumulativo. Todo equipo que sea expulsado por tres (3) Defaults de Ausencia, perderá todos sus derechos.

7.2.3

Si el campo se encuentra ocupado:

a) La presentación de los jugadores deberá ser en la línea, procediéndose a los 15 minutos de tolerancia.

b) En caso de que no hayan sido abiertas las instalaciones en que se ubica el campo, todos los jugadores, de ambos equipos, aunque no se encuentren uniformados, deberán presentar sus registros al Árbitro, el cual anotará los nombres en su cédula y redactará los hechos en dicho documento.

Para el caso, como lo indica el Reglamento, debe aplicarse la tolerancia establecida de quince minutos.

*** Sanción**

Si se presentan 6 jugadores o menos el equipo tendrá una sanción de veinte salarios mínimos diarios vigentes y perderá los puntos en disputa por Default de Ausencia, esto puede ser aplicable a ambos equipos. Los Defaults de juegos programados entre semana no serán acumulativos para expulsión de la Liga. En caso de no atender la tolerancia de tiempo completo, el Árbitro procederá a levantar el reporte al equipo o equipos que hayan abandonado la cancha, antes del tiempo especificado.

Si no se presenta algún equipo, o no tiene el mínimo de jugadores establecido, dicho equipo perderá el juego y esto contará como Default de Ausencia acumulativo. Todo equipo que sea expulsado por tres (3) Defaults de Ausencia, perderá todos sus derechos.

7.2.4

Cuando un campo este ocupado a la hora de celebrarse un partido, sea por la causa que fuere, los equipos deberán esperar quince minutos a partir de que termine la tolerancia de la hora programada, es decir un total de treinta minutos.

*** Sanción**

Si se presentan 6 jugadores o menos el equipo tendrá una sanción de veinte salarios mínimos diarios vigentes y perderá los puntos en disputa por Default de Ausencia, esto puede ser aplicable a ambos equipos. Los Defaults de juegos programados entre semana no serán acumulativos para expulsión de la Liga. En caso de no atender la tolerancia de tiempo completo, el Árbitro procederá a levantar el reporte al equipo o equipos que hayan abandonado la cancha, antes del tiempo especificado.

Si no se presenta algún equipo, o no tiene el mínimo de jugadores establecido, dicho equipo perderá el juego y esto contará como Default de Ausencia acumulativo. Todo equipo que sea expulsado por tres (3) Defaults de Ausencia, perderá todos sus derechos.

7.2.5

Que exista cuando menos dos balones oficiales en buenas condiciones, el número de balón con que se jugará será indicado en la primera Asamblea de la Temporada.

***Sanción**

Si un equipo no presenta dos balones en buenas condiciones, será sancionado con dos salarios mínimos diarios vigentes; si ambos equipos no llevan balones perderán por Default de Mesa y serán sancionados con dos salarios mínimos diarios vigentes, cada uno.



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

7.2.6.

Que este disponible el terreno de juego.

*** Sanción**

Si un partido se suspende antes de empezar, por causas imputables al propietario del campo, por estar ocupado recibirá una multa de ocho salarios mínimos diarios vigentes, y si este esta en pésimas condiciones y no por causas climatológicas; a juicio del Comité Ejecutivo, el equipo o club será sancionado la primera y segunda veces con una multa por la cantidad que será el doble del costo por arbitraje, acreditándose el 50 % de dicha multa, al equipo visitante, el cual tendrá derecho a ser local cuando el partido sea reprogramado; la tercera vez, además perderá sus derechos de local para efectos de programación por el resto de la Temporada. Si a juicio del Árbitro el campo no se encuentra en óptimas condiciones, por tener las redes en mal estado o no estar debidamente pintado, y así lo reporta el Árbitro, aunque el partido se efectúe, el equipo o club propietario será sancionado de acuerdo con los Reglamentos de sanciones.

7.2.7

Se considera un equipo debidamente uniformado cuando presenta a un máximo de cuatro jugadores "de campo", mal uniformados es decir con camisetas de diferente color y/o con el número que no corresponde a su registro (no se podrán usar números con tela adhesiva), con shorts para fútbol diferentes al color que este registrado,

En la Liga Interclubes ningún jugador podrá participar en cualquier partido sin usar espinilleras y zapatos oficiales para fútbol con tacos fijos o intercambiables, inclusive de metal.

*** Sanción**

Si un equipo presenta de uno a cuatro jugadores no debidamente uniformados, recibirá una sanción de dos salarios mínimos diarios vigentes por cada elemento en esas condiciones. Si tiene más de cuatro jugadores no uniformados, perderá por Default de Mesa. Para efectos de esta sanción se excluye al portero. El Árbitro será la persona que proceda a reportar esta anomalía cuando a su criterio existan mas de cuatro jugadores no uniformados, de acuerdo con estos Reglamentos y con los de la F. I. F. A., y se asignará un Default.

Cuando dos jugadores o más participen en un partido usando números iguales, será sancionado el equipo al cual pertenezcan dichos jugadores con dos salarios mínimos diarios vigentes por cada número repetido aun en el caso de que un jugador que ingrese use el mismo número del que sale. La misma sanción se aplicará por cada jugador que no traiga número en la camiseta.

7.2.8

En la Liga Interclubes, para que un jugador pueda tomar parte en un partido oficial de L.I.F.S.A., A.C, debe presentar su registro debidamente autorizado y enmicado de manera inviolable, al inicio del partido.

Si se trata del duplicado, que también debe estar debidamente acreditado y enmicado de manera inviolable, podrá ser usado por toda la temporada. No se aceptara, por ningún motivo, que un jugador no presente su registro enmicado, ni siquiera por acuerdo de capitanes.

***Sanción**

a. Si un registro presentado al Árbitro no esta debidamente firmado, sellado o enmicado, el jugador no debe entrar al terreno de juego; si por alguna razón llegará a suceder, y el Comité Ejecutivo tiene conocimiento de ello, el equipo infractor perderá los puntos y el equipo no infractor ganará los puntos fuere cual fuera el marcador de ambos, teniendo en cuenta que en



caso de ganar el "No INFRACTOR" se conservará el marcador obtenido del juego para efectos de goleo "individual" y colectivo", en caso de que el infractor hubiese ganado se aplicará el marcador técnico sin tomar en cuenta los goles anotados por cualquier equipo y se aplicará una multa de cinco salarios mínimos diarios vigentes.

b. Si una de las firmas de un registro resulta ser falsa, en el momento se sancionará al equipo con la perdida los puntos y de sus tres últimos juegos ganados el equipo no infractor ganará los puntos fuere cual fuera el marcador de ambos, teniendo en cuenta que en caso de ganar el "No INFRACTOR" se conservará el marcador obtenido del juego para efectos de goleo "individual" y colectivo", en caso de que el infractor hubiese ganado se aplicará el marcador técnico sin tomar en cuenta los goles anotados por cualquier equipo además se hará acreedor a una multa de cuarenta y cinco salarios mínimos diarios vigentes por cada registro con firmas falsificadas.

c. Si un jugador suplanta a otro usando un registro en forma fraudulenta, el equipo infractor perderá los puntos y el equipo no infractor ganará los puntos fuere cual fuera el marcador de ambos, teniendo en cuenta que en caso de ganar el "No INFRACTOR" se conservará el marcador obtenido del juego para efectos de goleo "individual" y colectivo", en caso de que el infractor hubiese ganado se aplicará el marcador técnico sin tomar en cuenta los goles anotados por cualquier equipo y además se hará acreedor a una sanción de cuarenta y cinco salarios mínimos diarios vigentes.

d. La suplantación se considerará desde el momento de presentar el registro, independientemente de que participe o no en el juego. Además de perder, el equipo que pretenda suplantar a un jugador, su partido conforme al punto anterior, al Entrenador responsable se le suspenderá por ocho partidos; aclarándose que si es visto acompañando, asesorando o dirigiendo a su equipo, éste perderá su juego por Default de Mesa, siempre y cuando tal circunstancia sea reportada por el Árbitro.

7.2.9

Los equipos que empiecen a jugar con un número menor a los once jugadores reglamentarios, podrán completarse en cualquier momento, ya sea esto en el primer o en el segundo tiempo.

7.2.10

Durante el desarrollo de un partido se permitirá el número de cambios establecidos para la Temporada en la Primera Asamblea de la misma. Se puede considerar como cambio la salida y entrada de un jugador a la cancha sin permiso del árbitro, a juicio de este mismo. Esta salida del campo puede ameritar expulsión, a criterio del árbitro. Un jugador que sea sustituto por otro en un partido, puede volver a entrar, contándose como nuevo cambio.

*** Sanción**

Si un equipo excede durante un partido el número de cambios fijados para una Temporada, perderá el partido por Default de Mesa.

7.2.11

Por ningún motivo podrá cambiarse el campo donde su hubiere programado un encuentro; de no cumplirse lo anterior, el partido que se celebre en tales condiciones, aunque haya acuerdo de los representantes de los equipos y Árbitros, se considerará éste como partido amistoso, pero de ninguna manera tendrá carácter de partido oficial del Torneo, y el mismo deberá programarse nuevamente a la hora y fecha que el Comité Ejecutivo señale. El cambio de un campo solo puede efectuarse dentro de las consideradas unidades por el Comité Ejecutivo, acatándose a lo estipulado en la Regla anterior, deberá quedar firmado antes de iniciarse el partido en la cédula arbitral.



□ **7.3 APLAZAMIENTO DE UN PARTIDO PROGRAMADO, ANTES DE INICIARSE.**

7.3.1

Que el campo no se encuentre en condiciones de acuerdo a la regla 7.2.1., debiéndose presentar los jugadores como lo obliga la Regla 7.2.2.

*** Sanción**

En caso contrario (no presentarse el o los equipos), el Árbitro procederá a levantar el reporte de ausencia al equipo o equipos no presentes. Se castigará con un Default de Ausencia y con veinticinco salarios mínimos diarios vigentes al equipo que no estuvo presente.

7.3.2

Que el campo se encuentre ocupado y los equipos hayan esperado treinta minutos, a partir de la hora programada, cumpliendo lo especificado en la Regla 7.2.4.

*** Sanción**

Si un partido se suspende antes de empezar, por causas imputables al propietario del campo, por estar ocupado recibirá una multa de ocho salarios mínimos diarios vigentes, y si este esta en pésimas condiciones y no por causas climatológicas; a juicio del Comité Ejecutivo, el equipo o club será sancionado la primera y segunda veces con una multa por la cantidad que será el doble del costo por arbitraje, acreditándose el 50 % de dicha multa, al equipo visitante, el cual tendrá derecho a ser local cuando el partido sea reprogramado; la tercera vez, además perderá sus derechos de local para efectos de programación por el resto de la Temporada. Si a juicio del Árbitro el campo no se encuentra en óptimas condiciones, por tener las redes en mal estado o no estar debidamente pintado, y así lo reporta el Árbitro, aunque el partido se efectúe, el equipo o club propietario será sancionado de acuerdo con los Reglamentos de sanciones.

7.3.3

Que no haya balón para efectuar el partido.

*** Sanción**

Si un equipo no presenta dos balones en buenas condiciones, será sancionado con dos salarios mínimos diarios vigentes; si ambos equipos no llevan balón perderán por Default de Mesa y serán sancionados con dos salarios mínimos diarios vigentes, a cada uno.

7.3.4

Que no vaya el Árbitro central designado y que los Delegados no se hayan puesto de acuerdo para efectuar el partido, (de acuerdo a las Reglas respectivas, en caso de ausencia de un Árbitro).

7.3.5

La falta de un juez de línea, no es causa de suspensión de un partido.

7.3.6

En caso de suspensión de varios partidos, si estos fueren la mitad o mas, los juegos que se debieron jugar determinado día, se jugarán en la siguiente fecha, aplazándose una fecha la temporada.

Si la suspensión afectó un número menor de la mitad, estos juegos pendientes se deberán jugar cuando el Comité Ejecutivo ordene y conforme a las Reglas respectivas de juegos pendientes.



□ **7.4 SUSPENSIÓN TEMPORAL DE UN PARTIDO, YA INICIADO:**

Un partido ya iniciado se suspenderá únicamente cuando existan las siguientes circunstancias:

7.4.1

Que el campo pierda las condiciones reglamentarias.

7.4.2

Que el Árbitro no pueda continuar el partido siendo esta causa justificada por las siguientes razones:

- a) Lesiones físicas accidentales del Árbitro.
- b) Lesiones físicas causadas por un agresor al Árbitro.
- c) Batalla campal de los equipos.
- d) Que no se acate su autoridad, previa amonestación y comunicación al capitán del equipo, con plazo de tiempo no menor a 2 minutos para que pueda continuar el partido.
- e) Que pierda las condiciones el o los balones existentes.
- f) Que un equipo se retire del campo, una vez empezado el partido impidiendo que este su juego por entero, o bien que no cuente con el mínimo de jugadores necesarios (7) para la continuación del partido. Cuando dicha situación haya sido motivada por la lesión de un jugador, el Default no será acumulativo.
- g) Que el campo sea invadido por elementos extraños al partido y que no se pueda desalojar el mismo.

*** Sanción**

En la situación del inciso b), ver sanciones en la Regla 8, respecto a la agresión de un Árbitro.

Los equipos que participen en una batalla campal tendrán treinta salarios mínimos diarios vigentes de sanción y el o los equipos causantes perderán el partido por Default de Mesa y se les aplicará la sanción correspondiente.

En las circunstancias indicadas en los incisos d), e) y f), el equipo responsable perderá el partido por Default de Mesa, el cual será acumulativo, salvo en el inciso f); si dicha situación se presentará por la lesión de alguno de los jugadores, en cuyo caso el Default no será acumulativo. Si el partido es suspendido por el supuesto del inciso g) se procederá conforme al artículo 7.4.3.

7.4.3

Si el partido es suspendido por que el campo fue invadido se procederá a lo siguiente:

Si es invadido por el ingreso de cualquier elemento de la porra, acompañantes o jugadores que no estén participando en el mismo (banca, o expulsados), el Árbitro procederá a hablar con él o los capitanes de los equipo cuyos integrantes hayan invadido señalándoles que tienen 2 minutos para abandonar el campo, si no es desalojado el campo en ese periodo de tiempo el partido quedará suspendido por invasión de cancha y el equipo cuyos integrantes no hubiesen acatado la orden del Árbitro perderá el juego por default administrativo aplicándoles una multa si es porra o acompañantes los que invadieron la cancha de 15 salarios mínimos y el veto si la invasión fue por parte de cualquier elemento del cuerpo técnico la sanción será de 9 salarios mínimos y si es por parte de los jugadores que no estén participando del encuentro se harán acreedores a la sanción correspondiente por el ingreso a la cancha sin el permiso del Árbitro conforme la regla 8.1.7. Si el ingreso fue por parte de todos los elementos antes señalados la multa será de 15 salarios mínimos. Si la invasión fue para intentar agredir a cualquier jugador sea de su equipo o del equipo contrario o del Árbitro el partido quedará suspendido por falta de garantías aplicándose la sanción correspondiente.



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

Si el campo es invadido por elementos extraños a la porra, o jugadores se suspenderá el partido conforme a lo establecido en el artículo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 en el caso de que se tenga que repetir el juego o concluir el tiempo que faltaba hasta el momento de la suspensión el equipo local tendrá que cubrir los gastos del arbitraje y dicho campo quedará sujeto a una sanción que tribunal de penas impondrá.

Si el campo es invadido por elementos extraños a la porra, o jugadores se suspenderá el partido conforme a lo establecido en el artículo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 en el caso de que se tenga que repetir el juego o concluir el tiempo que faltaba hasta el momento de la suspensión el equipo local tendrá que cubrir los gastos del arbitraje y dicho campo quedará sujeto a una sanción que tribunal de penas impondrá.

7.4.4

Se entiende por retirada de un equipo del campo de juego, a la ausencia de los jugadores del mismo, aunque dicho retiro haya sido uno por uno y en el campo no queden por lo menos 7 jugadores.

*** Sanción**

Si esto sucediera, se sancionará al equipo con siete salarios mínimos diarios vigentes de multa y perderá el juego por Default de Mesa. Si el retiro fue por lesión, el Default no será acumulativo para la expulsión de la Liga.

7.4.5

Toda suspensión de un partido, interrumpido una vez iniciado, amerita una investigación por oficio que será realizada por el Tribunal de Penas, mismo que emitirá un fallo en un plazo no mayor a dos asambleas a la presentación de la suspensión.

Dicho fallo será inapelable y estará de acuerdo a los presentes Reglamentos y Estatutos.

7.4.6

El Tribunal de Penas será el que determine la reanudación, la repetición o la suspensión definitiva de un partido que se haya iniciado y que se suspendió temporalmente, conforme a las reglas 7.4.1. y 7.4.2.

□ 7.5 CONTINUACIÓN DE UN PARTIDO SUSPENDIDO:

Cuando el Tribunal de Penas o el Comité Ejecutivo decidan la continuación de un partido suspendido, se ajustara esta continuación a los siguientes incisos:

7.5.1

Cuando el partido se suspenda, antes de finalizar el primer tiempo, se jugará el partido de nuevo y por entero, no contando el marcador anterior, pero las sanciones se aplicarán según los Reglamentos.

7.5.2

Cuando la suspensión fue después de finalizar el primer tiempo y 15 minutos antes de terminar el segundo, se jugará únicamente el tiempo faltante, contando marcador anterior, número de cambios jugadores amonestados y expulsados.

7.5.3



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

Cuando se suspenda un partido por causas ajenas al equipo que vaya perdiendo, el Comité de Penas determinará si este partido debe continuar o no. Por ninguna razón se reanudará un partido que haya sido suspendido por culpabilidad o causas de ambos equipos, o en que solo faltaban 15 minutos o menos de juego.

7.5.4

Cuando un juego se suspenda, antes de empezar los tiempos suplementarios o en el transcurso de ellos, se jugará el sábado siguiente, continuando los tiempos suplementarios completos, y si al terminar persiste el empate, se sujetarán a lo dispuesto en los reglamentos respectivos.

7.5.5

Siete jugadores es el número mínimo para reanudar un partido que haya sido suspendido por el Árbitro en fecha anterior, pudiendo alinear en ese partido los jugadores que en la fecha de la suspensión estaban jugando, aun cuando en juegos posteriores hayan sido castigados, con la única excepción de que el castigo sea por agredir a un Árbitro.

*** Sanción**

En caso contrario, el Árbitro procederá a reportar lo acontecido por el equipo o equipos que no hayan presentado el mínimo de jugadores necesarios para reanudar el partido.

□ 7.6 SUSPENSIÓN DEFINITIVA DE UN PARTIDO:

Un partido suspendido, una vez iniciado, quedará suspendido definitivamente si una vez realizada la investigación el Tribunal de Penas determina que:

7.6.1

Uno o ambos equipos no ofrecieron garantías necesarias para llevar a cabo el término del encuentro.

7.6.2

Algún elemento agredió al Árbitro, causándole lesiones físicas ocasionando con esto la suspensión definitiva del partido.

7.6.3

Se efectuó el retiro del equipo, según la Regla correspondiente.

7.6.4

Hubo desacato a la autoridad Arbitral.

*** Sanción**

Para los casos de los incisos 7.6.1, 7.6.2 y 7.6.4., se sancionará el equipo o equipos responsables con una falta de garantías y una multa de cuarenta y cinco salarios mínimos diarios vigentes. El equipo al que pertenezca el agresor o se identifique con dicho equipo, perderá los puntos en disputa, considerándose como Default de Mesa. Dos faltas de garantías ameritan la expulsión del equipo por el resto de la Temporada y, a juicio del Comité Ejecutivo, dicha expulsión podrá ser definitiva. (ver capítulo de sanciones.- Regla 9.4)

Se entiende por falta de garantías a la situación derivada del comportamiento de uno o ambos equipos, porra o acompañantes que pongan en peligro la integridad física de los jugadores o del árbitro.



□ **7.7 GENERALIDADES:**

7.7.1

En un partido suspendido definitivamente, el marcador existente a la suspensión temporal del mismo será el que se tome en cuenta para efectos del goleo individual y porcentaje de goleo. Sin embargo, la asignación de los puntos en disputa quedará determinada por el fallo del Tribunal de Penas.

7.7.2

Si una batalla campal sucede antes o después de un partido y el Árbitro lo reporta, esta se sancionará como si hubiera sido durante el partido. Si la batalla campal se produce una vez terminado el encuentro, se conservará el marcador del juego pero los equipos se harán acreedores a las sanciones que señala el presente reglamento.

7.7.3

Durante el partido, el Entrenador o Director Técnico o el Delegado de un equipo, debidamente acreditado como tal ante el Árbitro, puede pedir a este, que determinado jugador sea ampliamente identificado y que dicho jugador firme en la cédula arbitral, la cual se turnará al Comité Ejecutivo para su investigación.

7.7.4

Se considerará como autor del gol, al jugador que consigne el Árbitro en su cédula.

7.7.5

Se guardarán minutos de silencio durante los partidos, cuando sea en memoria de un jugador, Delegado o Directivo de la Liga; y en casos especiales, a juicio del Comité Ejecutivo.

7.7.6

En cualquier momento, el Árbitro podrá solicitar que un jugador firme para cotejar su firma con la del registro.

*** Sanción**

Si un jugador se niega a firmar a petición del Árbitro, el equipo al que pertenece el jugador perderá por Default Administrativo y se hará acreedor a una multa de cuarenta y cinco salarios mínimos diarios vigentes.

7.7.7

Si en un partido el Árbitro es agredido por un Jugador, Delegado, Entrenador o acompañante de un equipo, el o los agresores recibirán el castigo correspondiente y el equipo al cual pertenezca el agresor perderá el partido y se le tomará como una falta de garantías, no obstante que el partido no haya sido suspendido por el Árbitro, por haber considerado que podía continuarlo, por sentirse en condiciones de así hacerlo.

Esto se aplicará, tratándose de un juego oficial o de práctica (amistoso).

*** Sanción**

Al equipo al que pertenezca el agresor de un Árbitro, o se identifique con dicho equipo, además de perder el partido y tener una falta de garantías, se aplicará una sanción de cuarenta y cinco salarios mínimos diarios vigentes. Dos faltas de garantías ameritan la expulsión del equipo por el resto de la Temporada y, a juicio del Comité Ejecutivo, dicha expulsión podrá ser definitiva.



7.7.8

Si un partido no se llegará a celebrar de acuerdo a lo establecido en la regla 7.2.2 y este fuera **por una causa de fuerza mayor**, el equipo que no se presentó tiene un plazo el cual no puede ser mayor a dos juntas de asamblea posteriores al evento para acreditar la causa que le impidió asistir a su juego; dicha acreditación tiene que ser con documentación original (expedida por compañías de seguros, agentes de tránsito, hospitales, etc., etc.), mesa directiva y tribunal de penas previa investigación determinarán si es procedente o no las razones por las cuales les fue imposible llegar al campo de Fútbol.

*** Sanción**

Si el equipo infractor acredita con documentos la causa que le impidió llegar a su juego, la (s) sanciones acreedoras no tendrán validez y ese partido tendrá que reprogramarse. En caso de no acreditar dicha causa, será acreedor a la (s) sanciones que marca el presente reglamento.

□ **8.- FALTAS E INCORRECCIONES DE JUGADORES, ENTRENADORES Y DIRECTORES TÉCNICOS**

□ **8.1**

Las faltas cometidas por los jugadores en el terreno de juego o sus alrededores, que a juicio del Árbitro sean incorrecciones al Reglamento Internacional de la F.I.F.A. y a los Reglamentos de la L.I.F.S.A. , en particular, y que sean reportados en su cédula arbitral, ameritan sanción.

NOTA: Las diversas sanciones a los jugadores, respecto a la Regla 8.1 serán las siguientes:

8.1.1

Se sancionará con un partido de suspensión por la acumulación de cinco amonestaciones.

8.1.2

La expulsión del terreno, donde el reporte del Árbitro no aclare la causa, se sancionará con un partido de suspensión. (No procede la reincidencia).

8.1.3

La expulsión por conducta incorrecta en la liga se sancionará con un partido de suspensión.

8.1.4

Expulsión por juego peligroso se sancionará con un partido de suspensión. Las reincidencias duplicarán las sanciones correspondientes.

8.1.5

Expulsión por juego violento o por juego brutal, se sancionará con dos partidos de suspensión. La reincidencia duplicará las sanciones.

8.1.6

Expulsión por insultos, amenazas o molestias con frases insolentes a un contrario o a un compañero, será sancionado con un partido de suspensión. Las reincidencias sucesivas duplicarán las sanciones.

8.1.7

Expulsión por entrada al campo sin permiso del Árbitro, será sancionada con un partido de suspensión. (No procede la reincidencia).



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

8.1.8

Expulsión por agresión a un contrario será sancionado con cuatro partidos. Las reincidencias sucesivas duplicarán las sanciones.

8.1.8 BIS

L.I.F.S.A. considera agresión únicamente a cualquiera de las faltas que a continuación se enuncian:

- a) Golpear con el puño a un contrario o compañero.
- b) Golpear con el codo o antebrazo a un contrario o compañero
- c) Golpear con la cabeza a un contrario o compañero
- d) Golpear con el pie, a un contrario o compañero
- e) Golpear con la rodilla, a un contrario o compañero
- f) Cualquier acto que cause daño físico o moral , a un contrario o compañero

8.1.9

Si se contesta una agresión por un compañero, será considerado como agresor y tendrá la sanción correspondiente. (No procede la reincidencia).

8.1.10

Expulsión por contestar agresión, dos partidos de suspensión. (No procede la reincidencia).

8.1.11

Expulsión por intento de riña, un partido de suspensión. (No procede la reincidencia).

8.1.12

Expulsión por intento de agresión, dos partidos de suspensión. Cada reincidencia duplicará la sanción.

8.1.13

Si la agresión de un jugador causare un daño grave, a criterio del Tribunal de Penas, tendrá veinte partidos de suspensión; para quien por desgracia llegará a inutilizar a algún jugador, el castigo será la expulsión definitiva de la Liga y en ambos casos tendrá que pagar gastos médicos comprobados.

8.1.14

Si la agresión fuese simultánea o existe riña entre dos o mas jugadores, sin que el Árbitro pueda apreciar agresor o agredido, todos los reportados tendrán tres juegos de suspensión. Cada reincidencia duplicará la sanción.

8.1.15

El jugador que escupa a un contrario o al Árbitro tendrá cuarenta partidos en (Reincidencias, aun cuando sea en distintas Temporadas, causará la expulsión definitiva).

8.1.16

El jugador que se pelee con la porra de un equipo tendrá cuatro partidos de suspensión. Cada reincidencia duplicará la sanción.

8.1.17

Si se insulta al Árbitro, con gesto o palabra (cualquier tipo), cuatro partidos de suspensión.

8.1.18



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

El arrebatarse o destruir la cédula, registros o tarjetas de un Árbitro, cuatro partidos de suspensión. Cada reincidencia duplicará la sanción y tendrá treinta salarios mínimos diarios vigentes de multa el equipo.

8.1.19

Intentar agredir a un Árbitro, pero no consumarse esta agresión, por decisión propia o porque es detenido a tiempo por alguien, se sancionará con cuatro partidos de suspensión.

En primera reincidencia se sancionará con doce partidos de suspensión; en segunda reincidencia con cuarenta y en la tercera la expulsión definitiva de la Liga. Estas reincidencias podrán ser en distintas Temporadas.

8.1.20

Cuando en el caso anterior no se llegará a consumir, por esquivarlo el agredido o bien, si el Árbitro, en ese intento es zarandeado o empujado, o si en ese intento de agresión lo realiza lanzando algún objeto que no le pegue, el jugador tendrá 15 partidos de suspensión. La reincidencia en esta falta tendrá una sanción de 40 partidos de suspensión; y la siguiente, la expulsión definitiva de la Liga. Estas reincidencias podrán ser en distintas Temporadas.

8.1.21

Agresión a un Árbitro, sea esta con patada, puño o algún objeto cualquiera, 40 partidos de suspensión. Si la agresión lleva a un estado de gravedad al Árbitro, se expulsará al jugador en forma definitiva. La reincidencia de esta falta, dará la expulsión definitiva de la Liga. Esta reincidencia podrá ser en distintas Temporadas.

8.1.22

Si alguno de los jugadores reportados por faltas e incorrecciones, de acuerdo a los incisos anteriores, es además Delegado o Director Técnico del equipo o club, este último recibirá una sanción adicional de tres salarios mínimos diarios vigentes.

8.1.23

Si un jugador agrede a un Director Técnico, Entrenador o Delegado de un equipo contrario o a un miembro del Comité Ejecutivo, será sancionado con 40 partidos de suspensión y si reincide, aún en distintas Temporadas, será expulsado de la Liga de por vida.

8.1.24

Los jugadores, Entrenadores, Delegados o cualquier acompañante plenamente identificados, reportados por ingerir bebidas alcohólicas en los alrededores o partes cercanas a la cancha de juego, será sancionado el equipo con una multa de cuarenta y cinco salarios mínimos diarios vigentes.

8.1.25

Si un jugador insulta a la Liga, será sancionado con veinticinco partidos.

□ 8.2

Para las sanciones a la Regla anterior se toma como una sola falta cuando haya continuidad en el hecho, pero cuando la acción se suspende y después de un tiempo vuelve a repetirse, se considerará como otra falta.

□ 8.3

Cuando uno o varios jugadores agredan o intenten agredir al Árbitro y este en su reporte no pueda identificarlos, el Delegado tendrá la obligación de hacerlo, a plena satisfacción del Árbitro agredido. En caso contrario, el equipo será expulsado de la Liga y los jugadores



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

identificados posteriormente por el Árbitro, se harán acreedores a las correspondientes sanciones.

□ 8.4

Cualquiera de los hechos a que hacen mención estas Reglas y para efectos de sanciones, es igual si la falta se comete antes, durante o después del partido, siempre y cuando lo haga constar el Árbitro.

□ 8.5

Cualquier jugador que sea plenamente identificado por el Árbitro, que un momento determinado no se encuentre jugando pero que cometa cualquiera de las faltas de la Regla 8.1., tendrá las mismas sanciones. Para su identificación, si el Árbitro no lo puede hacer en ese momento, se aplicará lo estipulado en la Regla 8.6

□ 8.6

Cuando un Árbitro no pueda identificar a un jugador, el Delegado tendrá la obligación de hacerlo en la Asamblea posterior, a satisfacción del Árbitro; si el Delegado no asiste a dicha Asamblea, tendrá que comunicarse con alguno de los miembros del Tribunal de Penas, en el curso de la semana, para hacer las identificaciones correspondientes.

□ 8.7

Todos los reglamentos de reincidencia no cuentan de una Temporada a otra, excepto la de agredir o escupir a un Árbitro que, en caso de reincidir en Temporadas distintas, ameritan la expulsión definitiva de la Liga

□ 8.8

Bajo ninguna circunstancia podrán ser substituidos los jugadores que fueron expulsados por el Árbitro, en partidos oficiales.

***Sanción**

Si un jugador expulsado por un Árbitro es sustituido en un partido oficial, el equipo que infrinja la Regla perderá conforme a la sanción a la regla 7.2.8.

□ 8.10

Las sanciones de jugadores serán cumplidas únicamente en partidos oficiales inmediatos, estos son los que corresponden al Campeonato de Liga, Copa Interclubes y Campeón de Campeones.

□ 8.11

Los jugadores castigados en una división de nuestra Liga podrán jugar en otra siempre y cuando el castigo sea menor a ocho partidos.

Cuando un jugador haya sido castigado por ocho partidos o más, una vez que le falten por cumplir siete juegos o menos, podrá jugar en una distinta a aquella en que fue castigado.

□ 8.12



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

Los jugadores castigados en una división, cumplirán su sanción en dicha división exclusivamente.

8.13

Los jugadores castigados en L.I.F.S.A. , podrán jugar en otra Liga, salvo que la falta haya sido la de agredir o escupir a un Árbitro.

8.14

Cuando un equipo gane o pierda un partido por Default, ya sea al programarse o en la cancha, contara este para los efectos de cumplimiento de sanciones de jugadores.

8.15

Todas las sanciones pendientes por cumplir de más de dos partidos no cumplidas al término de una Temporada, contarán para la siguiente.

8.16

Por ninguna causa o motivo habrá amnistía de jugadores sancionados, de una Temporada a otra o en una misma Temporada.

8.17

En caso de que el Árbitro reporte cualquier asunto relacionado con el Entrenador o Director Técnico o algún Delegado, de un equipo, estos deberán ser claramente identificados por su nombre y puesto.

8.18

En caso de que un Árbitro no pueda identificar ampliamente a un jugador, Director Técnico, Entrenador o Delegado se le pedirá al Delegado lo haga en la Asamblea siguiente, a plena satisfacción del Árbitro o del Tribunal de Penas.

8.19

Las faltas cometidas por Entrenadores o Directores Técnicos que a juicio del Árbitro violen estos Reglamentos o los Reglamentos Internacionales de la F.I.F.A., y que sean reportados en la cédula arbitral, ameritan sanción.

*** Sanción**

Los Entrenadores o Directores Técnicos y los Delegados que violen a juicio del Árbitro los Reglamentos, tendrán las siguientes sanciones:

a). Reportado por conducta incorrecta: dos salarios mínimos diarios vigentes.

b). El Entrenador, Director Técnico o Delegado reportado por insultos al Árbitro, a un contrario, su propio jugador (investigación por oficio) se sancionará de la siguiente forma:

Insultos al árbitro.

1a.- vez = 2 juegos de suspensión ó seis salarios mínimos diarios vigentes.

2a.- vez = 4 juegos de suspensión ó doce salarios mínimos diarios vigentes.

3a.- vez = 6 juegos de suspensión ó dieciocho salarios mínimos diarios vigentes.

4a.- vez = 8 juegos de suspensión ó veinticuatro salarios mínimos diarios vigentes.

5a.- vez = Expulsión definitiva.



Insultos al contrario:

- 1a.- vez = 1 juegos de suspensión ó seis salarios mínimos diarios vigentes.**
- 2a.- vez = 2 juegos de suspensión ó doce salarios mínimos diarios vigentes.**
- 3a.- vez = 4 juegos de suspensión ó dieciocho salarios mínimos diarios vigentes.**
- 4a.- vez = 8 juegos de suspensión ó veinticuatro salarios mínimos diarios vigentes.**
- 5a.- vez = Expulsión definitiva.**

Insultos a jugador propio:

- 1a.- vez = 2 juegos de suspensión ó seis salarios mínimos diarios vigentes.**
- 2a.- vez = 4 juegos de suspensión ó doce salarios mínimos diarios vigentes.**
- 3a.- vez = 6 juegos de suspensión ó dieciocho salarios mínimos diarios vigentes.**
- 4a.- vez = 8 juegos de suspensión ó veinticuatro salarios mínimos diarios vigentes.**
- 5a.- vez = Expulsión definitiva**

- c). Reportado por invasión de cancha: Nueve salarios mínimos diarios vigentes.**
- d). Reportado por agresión a un contrario, a un Árbitro, o alguno de sus propios jugadores treinta salarios mínimos diarios vigentes y la expulsión definitiva de la Liga, perdiendo el equipo al que pertenece el, partido por Default, considerándose como una falta de garantías**
- e). Reportado por intento de agresión al Árbitro, a un contrario o a alguno de sus propios jugadores: seis salarios mínimos diarios vigentes.**
- f). Cualquier anomalía cometida por un Entrenador, Director Técnico, Delegado o Directivo, será sancionada igual, se trate de juego oficial o partido de práctica, siempre que sea reportada por el Árbitro del partido.**

□ 8.20

Cuando un Árbitro identifique plenamente a un acompañante de un equipo, y este a su criterio este obstaculizando su labor y así lo haga saber en su cédula arbitral, el equipo antes mencionado será el que recibirá las sanciones correspondientes.

*** Sanción**

El acompañante que obstaculice la labor arbitral, a juicio de éste, tendrá las siguientes sanciones:

- a). Reportado por conducta incorrecta: tres salarios mínimos diarios vigentes.**
- b). Reportado por insultos al Árbitro o a un contrario, o a un jugador de su equipo: siete salarios mínimos diarios vigentes.**
- c). Reportado por invasión de cancha: diez salarios mínimos diarios vigentes.**
- d). Reportado por agresión a un contrario, a un Árbitro, a un jugador de su equipo o a un acompañante del otro equipo: treinta salarios mínimos diarios vigentes y la expulsión definitiva de la Liga, perdiendo el equipo al que pertenece el partido por Default , considerándose como una falta de garantías.**
- e). El equipo cuyos acompañantes, dirigentes o miembros de la porra, que entre al terreno de juego y sujete o simplemente toque el balón, u obstruya el desarrollo del partido, será sancionado con siete salarios mínimos diarios vigentes.**
- g). Reportado por intento de agresión al Árbitro, a un contrario o a alguno de sus propios jugadores: nueve salarios mínimos diarios vigentes.**

□ 8.21

Si es más de un acompañante lo reportado por el Árbitro (o sea dos o más), se tomará para efectos de estos Reglamentos como "porra" de un equipo para las sanciones correspondientes.

*** Sanción**



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

La porra de un equipo será sancionada de la siguiente manera, según el reporte del Árbitro.

- a). Reportada por conducta incorrecta: cinco salarios mínimos diarios vigentes.*
- b). Reportada por insultos al Árbitro, al contrario, a un jugador de su equipo o a la porra de éste: nueve salarios mínimos diarios vigentes.*
- c). Reportada por invasión de cancha: quince salarios mínimos diarios vigentes.*
- d). Reportada por agresión al Árbitro, a un contrario, a la porra de éste, a un acompañante del otro equipo, o a un jugador o miembro de su equipo: cuarenta y cinco salarios mínimos diarios vigentes y la expulsión definitiva de la Liga, perdiendo el equipo al que pertenece el partido por Default, considerándose como una falta de garantías. Debe entenderse por agresión cualquier contacto físico con el Árbitro, o bien, golpearlo con cualquier objeto o escupirlo.*
- e). Reportada por iniciar una batalla campal: treinta salarios mínimos diarios vigentes; dos veces en una Temporada: expulsión de la Liga, además, procederá la reincidencia de una Temporada a otra.*
- f). Reportada por participar en una batalla campal: treinta salarios mínimos diarios vigentes; tres veces en una Temporada, amerita la expulsión de la Liga, y dos veces en una Temporada amerita expulsión en dicho Torneo.*
- g). Reportada por portar algún arma, de cualquier tipo, tendrá una multa de: cien salarios mínimos diarios vigentes, además de la expulsión definitiva del equipo.*
- h). Reportada por intento de agresión al Árbitro, a un contrario o a la porra de éste, a un acompañante de un equipo, o a un jugador o miembro de su equipo, tendrá una sanción de: diez salarios mínimos diarios vigentes.*
- i). Reportada por burlarse del Árbitro, de un contrario, de la porra de éste o de un acompañante del otro equipo o de un jugador propio, tendrá una multa de: tres salarios mínimos diarios vigentes.*

□ 8.22

En todo lo referente a sanciones de jugadores, Delegado, Entrenadores o Directores Técnicos se tomara como oficial únicamente lo reportado por el Árbitro, excepto si existen las siguientes circunstancias:

8.22.1

Que la Liga haya enviado observadores especiales a un partido y ellos concuerden en que lo reportado por el Árbitro es falso.

8.22.2

Que a juicio de los Delegados involucrados haya falsedad en lo reportado y esto altere el resultado del partido o lleve una sanción de la Liga. (Temporal o definitiva).

8.22.3

Cualquier otra, donde los dos Delegados establezcan, de común acuerdo, la falsedad de lo reportado, siendo congruentes sus versiones, siempre y cuando el Comité Ejecutivo lo acepte por convenir a los intereses de L.I.F.S.A.

*** Sanción**

En la Liga Interclubes, el equipo que tenga más de cuatro sanciones en un juego (amonestaciones, expulsiones, reportes de disciplina de jugadores, técnicos, porra, etc.), será sancionado con: un salarios mínimo diario vigente, por cada sanción; a partir de la quinta sanción reportada en la cédula del Árbitro.

□ 8.23

En caso de existir cualquiera de las excepciones de la Regla anterior, se procederá a realizar una investigación, misma que llevará a cabo el Tribunal de Penas. El fallo de dicha investigación



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

estará de acuerdo con los presentes Reglamentos y Estatutos y, una vez aceptado por el Comité Ejecutivo, será inapelable.

□ 8.24

Con relación a los jugadores que son suspendidos de por vida, será cambiada esta sanción por una de cuarenta partidos, debiendo ser registrado el jugador en algún equipo para poder cumplir su castigo, teniendo el Comité Ejecutivo la facultad para aumentar la sanción.

NOTA:

*** Se considera "Invasión de cancha", a la entrada a está sin el permiso del Árbitro. Sin embargo, esta sanción será aplicada cuando la invasión sea deliberada, para obstaculizar el partido o la labor arbitral. A criterio del Árbitro, se puede considerar que la entrada de una persona a la cancha fue por mal entendimiento o por razones de fuerza mayor, para lo cual se aplicará la sanción de "conducta incorrecta" y no de "invasión de cancha".**

**** La persona reportada por agresión y sancionada de acuerdo a las Reglas 8.19 y 8.20 en sus incisos d), deberá ser plenamente identificada por el Árbitro, o en su defecto, por el Delegado del Equipo y si después de aplicada la sanción esta persona es vista en el terreno de juego, acompañando al equipo y esto es reportado por el Árbitro o por algún miembro del Comité Ejecutivo, no involucrados en el partido, el equipo perderá el partido, o los partidos que así fueran, por "Default de Mesa". Si se determinan tres Defaults de Mesa, de este tipo para un equipo, éste quedara fuera de la Liga por el resto de la Temporada, con las sanciones económicas correspondientes.**

DISPOSICIONES GENERALES PARA SANCIONES SOBRE JUGADORES:

I.- Un jugador se considera oficialmente sancionado cuando dicha sanción haya sido establecida durante una Asamblea Ordinaria Semanal por el Tribunal de Penas y leída, durante el punto de "resultados", en el orden del día.

II.- Si un equipo utiliza algún jugador suspendido en un partido oficial de la Liga, perderá por Default de Mesa dicho encuentro y recibirá una sanción económica de nueve salarios mínimos diarios vigentes y el equipo infractor perderá los puntos y el equipo no infractor ganará los puntos fuere cual fuera el marcador de ambos, teniendo en cuenta que en caso de ganar el "No INFRACITOR" se conservará el marcador obtenido del juego para efectos de goleo "individual" y colectivo", en caso de que el infractor hubiese ganado se aplicará el marcador técnico sin tomar en cuenta los goles anotados por cualquier equipo. La acumulación de tres Defaults de Mesa, por esta sanción, dará la expulsión del equipo, por el resto de la Temporada. Esta sanción procederá, aun cuando el registro se encuentre en poder del equipo por alguna razón especial, o bien por algún error de la Secretaría y esto mismo procederá para los jugadores que queden sancionados de una Temporada a otra.

III.- Cualquier jugador que sea expulsado, en un partido efectuado entre semana, estará automáticamente sancionado el próximo partido, debido a que en estos Reglamentos, cualquier expulsión como mínimo un partido de suspensión, por lo que el Árbitro procederá a recoger el registro, pero si por cualquier circunstancia no sucediese así y dicho jugador participa en el próximo partido, aun cuando de por medio se haya efectuado una Asamblea Ordinaria Semanal, procederá la Regla II de estas disposiciones generales aplicándose su respectiva sanción.

IV.- Si algún jugador, Delegado, Entrenador, Director Técnico o acompañante de un equipo, plenamente identificado, agrede a un Árbitro o a un Directivo de L.I.F.S.A. , fuera del terreno de



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

juego, y el Comité Ejecutivo tiene conocimiento de ello y puede demostrar que dicha agresión fue con toda alevosía y ventaja, se impondrá una sanción al equipo al cual pertenezca el agresor, de sesenta salarios mínimos diarios vigentes y se expulsara definitivamente de L.I.F.S.A.

V.- a) Los castigos a jugadores, deberán cumplirse en partidos oficiales, organizados por L.I.F.S.A. , sin contar con Torneos de invitación.

b) L.I.F.S.A. , considera que, independientemente de la organización o programación de Torneos de cada Temporada, que haga el Comité Ejecutivo, un jugador solo podrá cumplir un juego de castigo en cada partido oficial que se programe a su equipo.

9.- EXPULSIÓN

□ 9.1 EXPULSIÓN DE UN EQUIPO:

La expulsión de un equipo de L.I.F.S.A. , podrá tener carácter temporal o definitivo , según lo establezca el Reglamento al respecto.

*** Sanción**

Si la expulsión de un equipo es temporal, se deberá cubrir una sanción de quince salarios mínimos diarios vigentes para ingresar a la Liga, y si esta es definitiva, se le aplicará una sanción de treinta salarios mínimos diarios vigentes, que deberá ser cubierta por el equipo o club que desee ingresar a L.I.F.S.A. , con ese nombre, o bien por los otros equipos o clubes que pertenezcan a L.I.F.S.A. , con el mismo nombre que el equipo expulsado; y que el Consejo Directivo haya aprobado que continúen en la Liga.

Nota:

Si la expulsión es temporal es debida a la acumulación de Defaults de Ausencia o de Mesa, procederá la sanción económica correspondiente, además de la arriba estipulada.

Si la expulsión es por acumulación de Defaults Administrativos, la sanción económica podrá ser aplicada, si el Comité Ejecutivo correspondiente lo juzga conveniente, aun cuando la expulsión haya sido solamente temporal.

□ 9.2

En todos los casos que la expulsión de un equipo se realice, por convenir a los intereses de la Liga, la temporalidad de dicha expulsión será impuesta por el Comité Ejecutivo de la Liga, y ratificado o rectificado por el Consejo Directivo.

□ 9.3

Un equipo o club expulsado temporalmente no pierde sus derechos, excepto que la Temporada en que fue expulsado no contara para efectos de antigüedad.

□ 9.4

Un equipo o club expulsado temporalmente podrá reingresar, excepto en el caso que hayan pasado dos Temporadas completas sin haber solicitado el reingreso, para cuyos efectos se considerara de nuevo ingreso.

*** Sanción**



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

Un equipo será excluido por el resto de una Temporada si se le aplica dos veces la sanción de "falta de garantías" (ver sanciones a la Regla 7.6), pero a juicio del Comité Ejecutivo podrá expulsarse definitivamente si alguna de las faltas de garantías puso en peligro la integridad física de alguien o de la misma Asociación.

□ 9.5

Un equipo o club expulsado temporalmente, podrá reingresar, una vez cumplida su sanción, en la División que así lo desee.

□ 9.6

Un equipo o club expulsado de la Liga no podrá jugar partidos oficiales ni amistosos con equipos de la misma, mientras no haya finalizado el término de la sanción.

*** Sanción**

El equipo o club que juegue con un equipo o club expulsado, será sancionado con: quince salarios mínimos diarios vigentes y quedará expulsado por el resto de la Temporada; sin embargo, si la expulsión es por acumulación de Defaults y el equipo desea seguir jugando en la Temporada, con carácter amistoso, el Comité Ejecutivo correspondiente podrá autorizar dichos partidos. Esto siempre y cuando el equipo sancionado haya cubierto todos los adeudos económicos que tenía y a los que se hizo acreedor por su expulsión.

□ 9.7

Si un club tiene varios equipos en L.I.F.S.A. , la expulsión temporal o definitiva, por cualquier causa, no necesariamente priva a todo el club de sus derechos, sin embargo, el Propietario deberá pagar todas las sanciones a las que el equipo expulsado se haya hecho acreedor.

□ 9.8

Si la expulsión definitiva aplicada a un equipo de un club es imputable a su Propietario, y dicho club tiene otros equipos en otras Divisiones, estos se someterán a las siguientes disposiciones.

9.8.1

Si la expulsión fuese durante el transcurso de una Temporada, los equipos con el mismo nombre deberán mantenerlo, conservando también los derechos con que empezaron la Temporada. Para la siguiente, solicitaran la inscripción como equipo de nuevo ingreso, con otro nombre y propietario.

9.8.2

Si la expulsión fuese al empezar o al finalizar una Temporada, los equipos con el mismo nombre deberán solicitar su participación como equipo de nuevo ingreso, cambiando de nombre y de propietario.

*** Sanción**

Los equipos del mismo club que queden en la Liga, deberán pagar todas las sanciones correspondientes a la expulsión para poder continuar en la Temporada; teniendo un plazo máximo de dos Asambleas, a la fecha de la expulsión del equipo, para liquidar todas las sanciones a las que se hizo acreedor por su expulsión y todos los adeudos previos que tuviera el equipo expulsado. Si no se hiciere así, todos los equipos con el mismo nombre, serán expulsados de la Liga. La temporalidad de dicha expulsión será establecida por el Comité Ejecutivo en funciones.



Se deberán cubrir todos los requisitos económicos, para equipos de nuevo ingreso.

□ 9.9

El consejo directivo de L.I.F.S.A. , podrá marcar las excepciones a las Reglas 9.8.1. Y 9.8.2. Que juzgue conveniente, para beneficio de la misma.

□ 9.10

Si el Propietario de un equipo o club es expulsado de la Liga, como persona física, se procederá para todos sus equipos conforme a la Regla 9.8 en sus dos incisos. (9.8.1 y 9.8.2)

PERMISOS PARA AUSENCIAS PARCIALES O DEFINITIVAS DE UN EQUIPO DURANTE UNA TEMPORADA:

□ 9.11 PERMISOS PARCIALES:

9.11.1

Todo equipo de L.I.F.S.A. , que solicite permiso y este se autorice por el Consejo Directivo, podrá jugar en el extranjero o en la República Mexicana en uno o varios partidos o Torneos. Este permiso le dará al equipo la representación oficial de la Liga. Los partidos aplazados por esta razón, deberán celebrarse por común acuerdo de los equipos que se vieran afectados por este motivo. Deberá presentarse presupuesto y costo del viaje, así como resultados para conocimiento de la Liga, siempre y cuando se realice el contacto por conducto de L.I.F.S.A.

9.11.2

El o los equipos que participen en juegos contra otros equipos que no sean de L.I.F.S.A. , deberán mostrar un comportamiento ejemplar.

9.11.3

- a) Cualquier equipo de la Liga Interclubes podrá pedir permiso, hasta en una ocasión por vuelta, durante el Torneo de Liga.
- b) No se podrán otorgar permisos durante Torneos de Liguilla, o finales de Copa, a menos que los equipos estén de acuerdo en jugar en domingo o entre semana, antes de su próximo partido normal programado, y que exista campo para desarrollar el juego pendiente que resulte del permiso.

□ 9.12 PERMISOS DEFINITIVOS PARA UNA TEMPORADA:

9.12.1

Todo equipo tiene derecho a solicitar permiso para ausentarse de la Liga, sin perder sus derechos hasta por tres años; siendo el Consejo Directivo el que determine, según cada caso, el tiempo del permiso y las condiciones del mismo.

9.12.2

Todo equipo que pida permiso para no participar o para retirarse de cualquier competencia y éste le sea concedido, aportará a la Tesorería de L.I.F.S.A. , una cantidad marcada en el capítulo de sanciones, por concepto de permiso concedido.



*** Sanción**

La solicitud de retiro deberá acompañarse de una cantidad de treinta salarios mínimos diarios vigentes.

9.12.3

Cualquier equipo que abandone la Liga, sin permiso de la misma, y posteriormente desee reingresar, podrá hacerlo, si lo autoriza el Consejo Directivo. El reingreso podrá ser en la División solicitada. En todos los casos, estará condicionada a la existencia de lugar.

9.12.3 (BIS)

En la Liga Interclubes, el equipo que se haya dado de baja o haya sido expulsado sin haber cumplido lo estipulado en los Reglamentos y sin importar que su salida haya sucedido durante la primera o segunda vuelta, se hará acreedor a las siguientes sanciones:

- a) El equipo no podrá registrarse nuevamente en la liga.
- b) Los jugadores que hayan participado con el equipo que se dio de baja o fue expulsado, no podrán conformar otro equipo durante la Temporada en que salió aquel equipo.
- c) El máximo de jugadores de dicho equipo que podrán registrarse posteriormente, juntos en otro equipo, será de cinco.

*** Sanción**

Para poder reingresar a la Liga deberá cubrir la sanción de treinta salarios mínimos diarios vigentes que será impuesta como si hubiere sido expulsado definitivamente, aunque el Consejo Directivo podrá determinar si pierde sus derechos de antigüedad o no.

9.12.4

Cualquier equipo que pida permiso para retirarse de cualquier competencia y este le sea concedido, no podrá jugar en ningún otro certamen de la Liga, en esa Temporada.

□ 9. 13 NORMAS PARA EFECTOS DE UN TORNEO EN CASOS DE DESCALIFICACIÓN DE UN EQUIPO.

Si un equipo se retira o es expulsado de la Liga durante la Primera Vuelta, se le considerará como no participante y los puntos que le hubieren ganado otros equipos se invalidarán; de igual manera se cancelarán los goles a favor o en contra.

□ 9.14

Si un equipo se retira o es expulsado en la Segunda Vuelta, para efectos de goleo y puntuación, se establece lo siguiente:

a) Los marcadores y los puntos de los juegos celebrados hasta el momento con el equipo que se retira, deberán permanecer tal como sucedieron.

b) En los partidos por efectuarse, para el equipo contrincante del descalificado, procederá el "Marcador Técnico", que consiste en que el equipo descalificado no mete goles, y recibe un promedio de goles por partido, de acuerdo con lo sucedido hasta el momento de su retiro (número de goles en contra entre el número de partidos jugados, ajustando en todos los casos al entero superior); si éste promedio es menor a uno, el marcador será de 1 (un gol) Vs. 0 (cero), para el contrincante del que se retiro.



▣ **9.14 (BIS)**

Cuando el Reglamento de competencia indique que el Campeonato de Liga se juegue a una sola vuelta en la Liga Interclubes, se tomará como segunda vuelta, para efectos Reglamentarios, la segunda mitad del número total de juegos a celebrar, es decir, jugada la mitad de los partidos, concluirá la primera vuelta, iniciándose la segunda vuelta con el siguiente partido.

▣ **9.15**

En la Liga Interclubes, el equipo expulsado o retirado, será considerado como no participante en el Campeonato que se éste desarrollando, eliminándolo de las posiciones.

▣ **9.16**

Cuando un equipo sea expulsado durante alguno de los Torneos que comprenda la Temporada, y en un Torneo anterior de la misma Temporada, haya ganado un Trofeo, dicho trofeo queda vacante.

10 .- DE LOS ARBITROS

▣ **10.1**

Al nombrarse un Árbitro para dirigir un juego, este debe ser nominado única y exclusivamente por el Coordinador del Colegio de Árbitros de L.I.F.S.A. y de ninguna manera este permitirá que cualquier Directivo o Delegado alguno de L.I.F.S.A. , le sugiera o indique el nombre de un Árbitro para determinado juego.

Será obligatorio para todos los Árbitros de L.I.F.S.A., A. C., el tener un registro que lo acredite como Árbitro del Colegio de L.I.F.S.A., A. C., y de la Liga. Éste deberá tener los datos del Árbitro y será firmado por el Coordinador de Árbitros y el Presidente de la Liga. Éste registro deberá ser presentado a los Capitanes de los equipos correspondientes al partido que va a arbitrar.

▣ **10.2**

El Colegio de Árbitros de L.I.F.S.A. , se obliga con el Consejo Directivo de la misma, cada año, antes de iniciar la Temporada, a pasar una lista con los nombres de todos sus Árbitros, indicando en ella su Categoría.

▣ **10.3**

El Árbitro nombrado para un partido tiene obligación de presentarse en el campo de juego, con la debida anticipación al mismo.

▣ **10.4**

El Árbitro que no se presente en dos partidos seguidos o alternados en una Temporada, quedará suspendido para poder seguir arbitrando en la Liga durante la Temporada, salvo causas de fuerza mayor justificadas.



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

*** Sanción**

El Árbitro que así lo hiciere quedara suspendido de la L.I.F.S.A., A. C. durante la Temporada, salvo que existan causas de fuerza mayor plenamente justificadas, a juicio del Comité Ejecutivo del Colegio de Árbitros de L.I.F.S.A.

□ 10.5

Se pueden pedir Jueces de Línea, pagando la cuota de los mismos el equipo que los solicite; o pagando los dos equipos si los Delegados correspondientes así lo acuerdan.

□ 10.6

Los Árbitros entregarán los registros a los capitanes, al terminar el encuentro, a excepción de los jugadores amonestados o expulsados, mismos que adjuntarán al reporte de su cédula.

□ 10.6 (BIS)

En caso de que algún Árbitro extravíe algún registro, la Liga lo responsabilizará y no cobrará su reposición al equipo afectado.

*** Sanción**

El Árbitro que no lo hiciere así recibirá una sanción económica que será determinada por el Colegio de Árbitros, al inicio de cada Temporada.

□ 10.7

Cuando los Representantes de los equipos estén de acuerdo en que hubo inconsistencias o falsedad en la cédula de un partido jugado o que hubo omisión en la misma y cuando haya sido enviado un observador oficial y coincida su opinión con la de los Representantes de los equipos, o bien si el Comité Ejecutivo de la Liga hubiese enviado un observador oficial a ese juego, y este reportara cualquiera de las anomalías mencionadas en la cédula, previa investigación del Tribunal de Penas; este último dará a conocer, en un plazo máximo de 8 días, el resultado de la investigación, pudiéndose recusar al Árbitro, anular el juego, o bien darlo por ganado al equipo que el Comité Ejecutivo juzgue conveniente, como resultado de dicha investigación.

□ 10.8

Los equipos, durante cada Temporada, tendrán derecho a recusar con causa hasta un máximo de dos Árbitros, siempre que lo hagan por escrito, en el formato ex profeso para ello.

□ 10.9

Ningún Árbitro recusado por algún equipo podrá actuar como tal, ni como Juez de Línea, en los partidos en que tome parte el equipo recusante, sino hasta que termine la Temporada; de presentarse el Árbitro recusado por un equipo en cualquier encuentro de este, podrá el equipo que lo recusó negarse a jugar, pero si acepta jugar el encuentro, no podrá alegar nada en su beneficio.

□ 10.10

El Árbitro o Juez de Línea que insulte, rete o se pelee con algún jugador, será vetado para arbitrar en esta Liga.



*** Sanción**

El Árbitro o Jueces de Línea que así lo hicieren, serán expulsados definitivamente de la Liga.

□ 10.11

El Árbitro o Jueces de Línea que no se presenten a un partido, no podrán tener derecho a la remuneración correspondiente.

□ 10.12

Los Árbitros o Jueces de Línea que lleguen tarde, pasando los quince minutos de la tolerancia a los partidos, solo tendrán derecho a la mitad de su cuota, siempre y cuando se celebre el partido.

□ 10.13

Las Actas de los partidos, ya sean de competencia oficial o amistosos, que se celebren deberán levantarse en la cédula correspondiente por el Árbitro, la cual firmara al igual que los dos capitanes; en ella se anotara: lugar y fecha en que se jugo el partido, hora de iniciación; nombre de los equipos y de todos los jugadores, así como los números que portaron, incluso de los suplentes, resultado final del encuentro, nombres de los jugadores que anotaron goles, nombre de los jugadores que fueron cambiados, así como cada uno de los incidentes del encuentro, y los jugadores sancionados y lesionados.

□ 10.14

El Árbitro tiene la obligación de entregarle al Capitán de cada equipo una copia firmada por el y por los Capitanes, de la cédula de juego, la cual deberá tener claramente los siguientes datos:

- a) Los jugadores alineados y los cambios.
- b) El marcador final (marcador que será reconocido como oficial).
- c) Los anotadores de los goles (en caso de haberlos).
- d) Deberá anotar una abreviatura al lado del nombre de cada jugador en los casos de (A) amonestados (E) expulsados así mismo informará verbalmente al Capitán los nombres de los jugadores cuyas credenciales fueron recogidas, especificando solamente si fueron expulsados o amonestados (sin embargo, pueden existir jugadores que sean reportados por diversas actitudes, después de haberse devuelto los registros con la copia de la cédula).

El equipo puede ampararse en esta copia si procede alguna protesta.

El Árbitro tiene la obligación de ampliar en su cédula, al Tribunal de Penas, la forma y motivo por el que se amonesto o expulso al o a los jugadores.

□ 10.15

La cédula de un partido deberá ser entregada al Tribunal de Penas, en la Junta inmediata posterior a la realización del encuentro.

□ 10.16



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

Queda terminantemente prohibido, a los Capitanes o Delegados de los equipos, hacer reportes escritos en la cédula del Árbitro, con respecto a la actuación del mismo, o de los partidos; en caso contrario, el equipo que haga cualquier anotación en la cédula tendrá una sanción.

*** Sanción**

El equipo al cual pertenezca la persona que realice el reporte escrito en la cédula del Árbitro, recibirá una sanción de cinco salarios mínimos diarios vigentes, y si dicho reporte es de carácter ofensivo al Árbitro, o a cualquier Directivo de la Liga misma, la persona responsable quedara expulsada definitivamente de L.I.F.S.A. , y el club al cual pertenezca tendrá una sanción de quince salarios mínimos diarios vigentes para la identificación de dicha persona, si el Árbitro no lo puede hacer, se requerirá al Delegado para que lo haga, a plena satisfacción del Árbitro involucrado.

□ 10.17

Se llevará un registro de Árbitros, para anotar sus actuaciones; cuando alguno tuviera reiteradas notas desfavorables, L.I.F.S.A. , podrá recusarlo.

□ 10.18

Cuando un equipo no este representado en alguna Junta de la H. Asamblea y venga reportado en la cédula del Árbitro, alguno de sus jugadores, Entrenador o Delegado, por haber cometido alguna falta y no sea posible identificarlos, y si el delegado no se comunica con el Tribunal de Penas en el curso de la semana, perderá su equipo por Default los siguientes juegos en que actúen los jugadores que ameriten acumulativo para la expulsión de la Liga.

□ 10.19

En caso de ausencia de un Árbitro, a la hora programada, los equipos tendrán la obligación de esperar al Árbitro 15 minutos, a partir de dicha hora; en caso de no hacerlo y presentarse el Árbitro en ese plazo, procederá a reportar la ausencia del (o los) equipo (s) que no estuviera (n) presentes (s).

□ 10.20

Si una vez cumplido el plazo establecido en la Regla anterior, el Árbitro no se presentase, el partido puede efectuarse si los Capitanes de ambos equipos se ponen de acuerdo y firman por duplicado antes de empezar el partido dando su consentimiento para que arbitre otra persona, sin tener derecho a reclamaciones posteriores. A partir de ese momento, la persona designada es considerada para la Liga, como Árbitro Oficial y todos los Reglamentos al respecto funcionaran de acuerdo a ello.

□ 10.21

El Árbitro designado, de acuerdo a la Regla anterior, deberá establecer una cédula provisional donde consigne resultado y hechos relevantes del partido; dicha cédula, tienen la obligación de hacerla llegar a la Liga, los equipos correspondientes.

□ 10.22



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

El acuerdo para jugarse el partido en las condiciones que da la regla 10.20, deberá ser firmado por el Capitán y por el delegado o Entrenador de cada equipo, debidamente acreditados en la Liga; y cada equipo deberá quedarse con una copia.

□ 10.23

Si el reporte arbitral, especificado en la Regla 10.21, no llega al Comité Ejecutivo, cualquier equipo puede pedir una investigación al respecto, si presenta el acuerdo firmado.

□ 10.24

Si por cualquier circunstancia se efectuó un partido, de acuerdo a la Regla 10.20, y por así convenir a los intereses de los equipos participantes no se presenta la Cédula Provisional a la Liga, pero el Comité Ejecutivo tiene conocimiento de que dicho acuerdo existió, ya sea por reporte de la Comisión de Vigilancia o por testigos oculares, el Comité está facultado para expulsar de la Liga a los equipos involucrados.

□ 10.25

La comisión de Árbitros, por conducto de su Presidente, autorizara el Reglamento Interno del Departamento de Arbitraje, mismo que se ajustará a los Reglamentos y Estatutos de L.I.F.S.A., A. C.

11 .- DISPOSICIONES GENERALES

□ 11.1

La Asamblea de Delegados podrá tomar un acuerdo en los siguientes casos:

- a) Resolución de un asunto no previsto en los presentes Reglamentos.
- b) Resolución en asuntos donde exista la necesidad de interpretar algún Reglamento.
- c) Establecer todas las formas operativas para cada Temporada, marcadas en los presentes Reglamentos.

□ 11.2

Todo acuerdo de Asamblea tendrá vigencia durante la Temporada en que fue tomado y el mismo será irrevocable, pudiendo adquirir el carácter de Reglamento, si es aprobado por la Asamblea Anual de Reglamentos.

□ 11.3

Todo acuerdo de Asamblea se turnará por oficio como proposición al Comisario, para registrarse en la bitácora y considerarse en la próxima Asamblea Anual de Reglamentos

□ 11.3 BIS

Excepto los acuerdos que se tomen conforme a la Regla 11.1 inciso c), que se deberán establecer para cada Temporada en particular.



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

□ 11.4

Un acuerdo de Asamblea puede ser anulado por el Consejo Directivo de L.I.F.S.A., si este último demuestra que contradice algún Reglamento o Estatuto, o bien, a su juicio pone en peligro la existencia de la Asociación.

□ 11.5

Por considerarnos meramente amateurs, a cualquier equipo que se le comprobara que este otorgando prestaciones económicas a los jugadores para que estos firmen, se le expulsará de la Liga.

□ 11.6

Si el Comité Ejecutivo puede demostrar ampliamente que bajo determinadas circunstancias un equipo o equipos realizaron una cesión de puntos en forma premeditada, dicho (s) equipo (s) será (n) expulsado (s) definitivamente de la Liga y procederán sobre el (ellos) todas las sanciones económicas especificadas en el capítulo 9, sobre la expulsión de un equipo.

*** Sanción**

Si el Comité Ejecutivo puede demostrar ampliamente que un equipo o club otorga prestaciones económicas a sus jugadores, para que estos firmen o actúen durante la Temporada, dicho equipo o club será expulsado definitivamente de L.I.F.S.A., A. C.

□ 11.7

Cualquier daño causado a las Instalaciones de la Liga, será pagado por el equipo al que pertenezca la persona que los cause, independientemente de las sanciones que la H. Asamblea acuerde.

SANCIONES A LOS REGLAMENTOS

□ 1.- ESPECIFICACIONES GENERALES:

A) Las violaciones a las normas establecidas por los Reglamentos serán sancionadas de acuerdo con el presente capítulo; éstas serán dictaminadas por el Tribunal de Penas y aplicadas por el Comité Ejecutivo.

B) La estricta observancia de la justa aplicación de estas sanciones será llevada a cabo por el Comisario y la Asamblea misma de Delegados.

C) Todas las sanciones económicas que se apliquen según estos Reglamentos, recaerán sobre el equipo o club y nunca sobre un jugador, Director Técnico, Entrenador, o Acompañante, y contarán para efectos de plazo de pago a partir de ser impuestas en la lectura de resultados o adeudos, en los puntos correspondientes del Orden del Día de una Asamblea Semanal Ordinaria.

D) Para efectos de estos Reglamentos, existen tres tipos de Defaults que serán:

1.-Por ausencia.

2.-Default Administrativo (por faltas a los Reglamentos respectivos).

3.-Default de Mesa (por violaciones a estos Reglamentos , excepto en su parte



LIFSA INTERCLUBES DE FÚTBOL SOCCER AMATEUR D.F. A.C.

administrativa, o sea a los Reglamentos Técnicos Internacionales de la F.I.F.A.).

En todo tipo de Default, los equipos perderán los puntos en disputa y recibirán las sanciones económicas que estipulan para cada caso estos Reglamentos.

La acumulación de tres Defaults Administrativos, determinará la expulsión temporal o definitiva de un equipo o club, de acuerdo con el juicio del Consejo Directivo de L.I.F.S.A., A. C.

La acumulación de Defaults de Mesa ameritan expulsión o no, según cada una de las Reglas infringidas, donde se aplique dicho Default.

E) Cualquier apelación que se haga a una sanción aplicada, deberá dirigirse al Tribunal de Penas, para su ratificación o rectificación, mediante una carta que especifique la Regla o Reglas que amparan su apelación, acompañada de ciento cincuenta pesos mismos que se devolverán en caso de que la apelación proceda; en caso contrario, dicha cantidad pasará al fondo de la Liga. El plazo para presentar la apelación correspondiente es de máximo dos asambleas ordinarias, en caso de presentar dicha apelación fuera de tiempo no tendrá validez.

F) Cualquier asunto que no este previsto en el presente reglamento será tratado y sancionado por la mesa directiva y/o tribunal de penas.