



# LIGA DE FÚTBOL AARÓN PADILLA

## REGLAMENTO GENERAL DE COMPETENCIA

### CAPÍTULO 1 DISPOSICIONES GENERALES

**ARTÍCULO 1.- Objetivo de la Liga de Fútbol Aarón Padilla:** Fomentar la práctica del fútbol en todas sus categorías, en la zona conurbada norte de la Ciudad de México, coadyuvando a la educación deportiva y a la formación de valores en los niños, jóvenes, y adultos, así como a una mejor integración familiar.

**ARTÍCULO 2.- Propósito del presente Reglamento:** Dotar de la mayor información posible a los equipos participantes, respecto a cómo deben conducirse durante el desarrollo del torneo, informándole sobre sus derechos y obligaciones.

**ARTÍCULO 3.- Las disposiciones del presente Reglamento,** son de observancia obligatoria para: jugadores, cuerpo técnico, familiares, acompañantes o simpatizantes, y su aplicación hacia todas las partes involucradas es ineludible; y rige en lo general para los distintos torneos.

La aplicación de este reglamento será con estricto apego a la honradez deportiva, sin tomar en cuenta, amistad, simpatías, influencias, favoritismo, preferencia política o cualquier otro aspecto que se aleje del criterio deportivo.

En el Reglamento se defiende la lealtad del juego y su aplicación no se hace en perjuicio de persona alguna o equipo.

**ARTÍCULO 4.-** Las faltas no previstas en este Reglamento, serán sancionadas por el Consejo Directivo de la Liga.

**ARTÍCULO 5.-** El presente Reglamento entra en vigor en el momento de su presentación y anula a su vez, el Reglamento y Acuerdos anteriores.

### CAPÍTULO II DE LA PARTICIPACIÓN

**ARTÍCULO 6.-** Tendrán derecho a participar en los diferentes torneos, las Instituciones Educativas Públicas y Privadas, Asociaciones, Escuelas de Fútbol, Clubes, Empresas y todos aquellos Equipos de Fútbol de Aficionados que lo soliciten y cumplan con los requisitos que marca el presente Reglamento.

**ARTÍCULO 7.-** La Liga Aarón Padilla podrá admitir el número de equipos que considere conveniente y que hayan cumplido con los requisitos establecidos en el presente artículo.

- a) Llenar Solicitud de Inscripción en formato de la Liga, con los datos completos de quienes serán responsables de presentar las garantías necesarias para el cumplimiento de las obligaciones que implica participar en la Liga Aarón Padilla.
- b) Para que se considere inscrito un equipo, este debe tener debidamente registrados por lo menos **11** once jugadores y máximo **25**.
- c) En la categoría libre podrán participar jugadores desde los 16 años, con carta responsiva del padre o tutor, hasta cumplir la mayoría de edad.
- d) Para la categoría de veteranos podrán participar mayores de **35** años, para Master mayores de **45** años y para las categorías Diamante, mayores de 55; 60; 65 y 70 años.
- e) Es obligatorio que cada equipo registre a los integrantes del cuerpo técnico y a un delegado el cual será el responsable de realizar todos los trámites administrativos, y mantener una estrecha comunicación con la Liga para ver los temas deportivos.
- f) Estar al corriente en sus pagos, y no tener adeudo por sanciones ante la Liga.
- g) Cumplir lo dispuesto en el presente Reglamento.
- h) Respetar las reglas del FAIR PLAY (Juego Limpio).

**ARTÍCULO 8.-** Si la Comisión Disciplinaria de la Liga Aarón Padilla tiene conocimiento que un equipo o jugador es **persona no grata**, con antecedentes de mala conducta deportiva, o por haber agredido a un árbitro en otra Liga, le negará el registro para jugar en esta Liga.

La Liga Aarón Padilla se reserva el derecho de admisión.

### **CAPÍTULO III CUOTAS**

**ARTÍCULO 9.-** La cuota semanal, se puede pagar en efectivo, cheque o depósito bancario e incluye: arbitraje, renta de campo, gastos de administración, logística del torneo y premios, la cual se podrá cubrir de la manera siguiente:

- a) **Inscripción Gratuita**
- b) **Cuota semanal:** Se debe hacer preferentemente ocho días antes del juego, sin embargo, se tiene como plazo para realizar el pago, a las 15:00 horas del **jueves** anterior al día del partido. Si el pago no se hace en tiempo se cancelará el partido.
- c) Los equipos que realicen su pago por depósito o transferencia bancaria, deben enviar a la Liga fotografía del depósito por WhatsApp, anotando en el comprobante el nombre del equipo.
- d) Cuando los árbitros asistentes no se presenten, los equipos pagaran en la siguiente jornada, solo la cantidad correspondiente al árbitro central.
- e) **Registro:**  
Opción 1.- Federado, Incluye Afiliación a la FEMEXFUT y Seguro de Gastos Médicos.

Opción 2.- De la Liga; Sin Seguro y Sin Responsabilidad para la misma en caso de lesión.

**ARTÍCULO 10.-** A efecto de garantizar el cumplimiento de las obligaciones que los equipos contraen por el solo hecho de participar en una competencia oficial, la Liga podrá exigir el otorgamiento de garantías que pueden consistir en:

- a) Depósito de garantía en efectivo.
- b) Pago de inscripción.
- c) Fianza.

#### **CAPÍTULO IV REGISTRO DE JUGADORES**

**ARTÍCULO 11.-** Para estar en condiciones de registrar jugadores y cuerpo técnico, los equipos deberán presentar en forma obligatoria, la siguiente documentación:

Hoja de Registro y Afiliación debidamente llenada con los datos fidedignos que se piden, acompañada de la cantidad correspondiente al pago del registro.

Tres fotografías recientes, tamaño infantil a color

Copia del INE, o Pasaporte, o Cédula profesional

Copia del Acta de Nacimiento (para el registro de la FMF con seguro)

CURP (para el registro de la FMF con seguro)

Carta responsiva del padre o tutor en caso de ser menor de edad

- a) La fecha de registro de jugadores quedará abierta cuando lo indique la Directiva de la Liga y se cerrará el viernes anterior a que se juegue la antepenúltima fecha del campeonato regular, no pudiendo registrarse ya nuevos jugadores para la Liguilla.
- b) El Registro podrá ser Federado o de la Liga.
- c) El Registro Federado incluye un Seguro de Gastos Médicos contra lesiones, que puedan acontecer durante el desarrollo de un partido, y su vigencia es de agosto, o del día que se recibe, hasta el 31 de julio.
- d) El Registro que elabora la Liga es sin seguro y su vigencia es de agosto, o del día que se recibe, hasta el 31 de julio. El jugador que así se Registre, debe saber que cualquier lesión será su responsabilidad, y que exime de cualquier compromiso a esta Liga.
- e) Únicamente de lunes a viernes se podrá recibir la documentación necesaria para realizar el trámite de registro.
- f) Cada equipo puede registrar un mínimo de **11** jugadores y máximo **25** en caso que quiera registrar más jugadores será necesario dar bajas.
- g) Ningún jugador podrá estar registrado en dos equipos de la misma división, al mismo tiempo, en el mismo torneo.
- h) Aquel jugador que este registrado en un equipo, y que haya participado en un partido oficial no podrá cambiar a otro, de la misma división, durante el mismo torneo.

- i) En los casos que un jugador quiera cambiar de equipo al finalizar el torneo de Apertura, deberá presentar carta de retiro del club de origen.
- j) Al finalizar la temporada, la cual incluye los torneos Apertura y Clausura, el jugador queda en libertad de ser registrado por el equipo de su preferencia.
- k) Los delegados o cuerpo técnico, para poder registrarse, deberán presentar la misma documentación que los jugadores. (este registro será sin seguro y sin costo).
- l) Los representantes o delegados de los equipos se hacen responsables de la autenticidad de los documentos que presenten los jugadores.
- m) Los jugadores registrados, de los clubes que se disuelvan o sean sancionados con expulsión o suspensión antes de que se juegue la mitad del torneo, podrán registrarse en otros equipos, previa aprobación y estudio de la Comisión Disciplinaria.
- n) **PERMISOS:** El jugador que no tenga registro vigente, o esté a prueba en el equipo o porque apenas entrego sus documentos, y que no esté castigado, podrá jugar con permiso de la Liga, anexando una copia del INE al mismo.
- o) **BAJAS:** Las bajas de jugadores deben manifestarse por escrito, con la firma del delegado y deberán acompañarse del registro del jugador que causa baja.

## **CAPÍTULO V DE LA TEMPORADA OFICIAL**

**ARTÍCULO 12.-** En la Temporada se jugarán los torneos de Apertura y Clausura, iniciando en el mes de agosto y finalizando en julio; esto podría variar de acuerdo al número de equipos participantes.

- a) Se procurará que todas las Divisiones den inicio y finalicen en la misma fecha, salvo diferencias provocadas por el número de Equipos Participantes.
- b) Se podrán hacer las divisiones o grupos de acuerdo al número de equipos inscritos.
- c) En cada torneo habrá **2** ascensos y **2** descensos.
- d) Ascenderán a la División inmediata superior los equipos que resulten Campeón y sub campeón en la Liguilla y el equipo que ocupe la primera posición en la tabla general al finalizar el torneo. En el caso que resulte ser el mismo, subirá el Subcampeón.
- e) Descenderán a la División inmediata inferior los equipos que ocupen los **2** últimos lugares en la tabla general.
- f) El ingreso de equipos nuevos será permitido únicamente antes del inicio de cada torneo; ya comenzado el torneo solo se podrá ingresar en lugar de otro; sin embargo, si hubiese algún lugar vacante en alguna de las Divisiones, antes de que se juegue la mitad del torneo, ese lugar, podrá ser ocupado por el o los equipos mejor clasificados en la División inferior, con el 50% de los puntos logrados en su categoría, manteniendo los goles anotados y recibidos hasta el momento, siempre y cuando el conjunto acceda a la promoción, o por algún equipo que en ese momento solicite su inscripción, a quien se le dará un punto por partido.

**ARTÍCULO 13.- PROGRAMACIÓN:** La Directiva de la Liga hará la programación semanal de los partidos correspondientes bajo las normas siguientes:

- a) La programación de juegos, se hará alternando los campos y horarios, y serán dados a conocer cada semana a los delegados, quienes tienen que llamar a la oficina para conocer su programación, y a través del boletín oficial y en la página en internet.
- b) Por ningún motivo salvo causas de fuerza mayor comprobable se deberá suspender un partido del calendario oficial programado y publicado.
- c) Cuando un equipo, por algún evento especial, solicite se le programe un partido en el campo y horario que mejor le acomode, podrá hacerlo solo una vez por torneo, solicitarlo por escrito con 15 días de anticipación, y pagar la cantidad que indique la Liga.
- d) Para poder programar a un equipo al inicio de la temporada o en el momento de su incorporación, es requisito indispensable cumplir con lo dispuesto; en los **ARTÍCULOS 7 y 9**.

## **CAPÍTULO VI SISTEMA DE COMPETENCIA**

**ARTÍCULO 14.-** La competencia se desarrollará en dos fases; de clasificación y final, en la fase de clasificación se observará el sistema de puntos, y su ubicación en la tabla general estará sujeta a lo siguiente:

- a) Por cada partido ganado se obtendrán tres puntos.
- b) Por cada juego empatado se adjudicará un punto.
- c) Por cada juego perdido no se concederán puntos.

**ARTÍCULO 15.-** En la fase de calificación participan **18** equipos en cada división (esto puede variar debido a la cantidad de equipos inscritos), con la finalidad de obtener la clasificación para disputar el campeonato y el no descenso.

- a) En la fase de calificación juegan todos contra todos, durante **17** jornadas.
- b) Califican a la fase de Liguilla quien ocupe los ocho primeros lugares de la tabla general.
- c) La Liguilla o fase final, se juega a eliminación directa, en un solo juego, uno vs ocho; dos vs siete, etc., (cuartos de final, semifinal y final).
- d) El único criterio de desempate en cuartos de final y semifinal será favorable para el equipo mejor colocado en la tabla general durante la fase regular.
- e) En caso de empate en la final se jugarán series de 5 tiros desde el punto penal alternados, si después de esta serie persiste el empate, se continúa con muerte súbita.

**ARTÍCULO 16.-** En el caso de que dos o más equipos terminen empatados en puntos al término de la fase regular, se tomarán los criterios de desempate siguientes:

- a) Mejor diferencia entre los goles anotados y recibidos.
- b) Mayor número de goles anotados
- c) Resultado entre ellos
- d) Partidos ganados
- e) Disciplina, equipo menos sancionado
- f) Sorteo

**ARTÍCULO 17.-** Los equipos que obtengan el derecho a participar en la Liguilla, lo perderán si tienen adeudados ante la Liga y su lugar será ocupado por el equipo que en forma descendente ocupe la posición inmediata siguiente en la tabla general de clasificación.

**ARTÍCULO 18.-** **Torneo Promocional:** Paralelo a la Liguilla se jugará el torneo con los equipos de nuevo ingreso y los que no califiquen a la citada Liguilla.

## **CAPÍTULO VII DE LOS PARTIDOS**

**ARTÍCULO 19.-** Todos los partidos de competencias oficiales o amistosas se regirán por:

- a) Las reglas de juego del Internacional Board, aprobadas por la F. I. F. A., y La FMF, adaptadas por esta Liga.
- b) El presente Reglamento.
- c) Tendrán carácter de partidos oficiales los que tengan efecto en los Torneos de Apertura y Clausura, con sus respectivas Liguillas.
- d) Los equipos participantes celebrarán sus partidos en las canchas y horarios que designe la Liga, conforme al calendario de juegos previamente establecido.
- e) Es obligatorio utilizar en todos los partidos los formatos emitidos por la Liga, Hoja de Alineación y Tarjetas de Cambio.
- f) Los juegos, sin importar la categoría, tendrán tripleta arbitral, con excepción de aquellos torneos que, por sus características, solamente requiera un central.

**ARTÍCULO 20.-** **PARTIDOS OFICIALES.** - Ningún equipo podrá negarse a jugar argumentando alguna falta administrativa del rival, deberá informar al árbitro del caso, jugar bajo protesta y presentar su inconformidad por escrito ante La Comisión Disciplinaria de la Liga quien dará el fallo al respecto.

- a) Cuando un partido ya iniciado se suspenda, únicamente, por causas de Fuerza Mayor, el marcador queda como se encontraba al momento de la suspensión.
- b) Cuando un juego ya iniciado se suspenda por causas ajenas a la Liga o por violaciones al Reglamento y se deba programar en otra fecha, los equipos deberán cubrir nuevamente la cuota correspondiente.
- c) Cuando un partido se suspenda antes de iniciar, por causas de Fuerza Mayor, se podrá programar para jugarlo en otra fecha.
- d) La falta de árbitros asistentes, no es motivo para que algún equipo se niegue a jugar.

**ARTÍCULO 21.-** **CONDICIONES PARA EL INICIO DE JUEGO.**

- a) Los equipos tienen la obligación de estar dentro del terreno de juego, 5 minutos antes de comenzar el partido, con un mínimo de 7 jugadores, debidamente registrados y uniformados.

- b) El capitán, antes de iniciar el partido, debe entregar al árbitro el recibo de pago o la ficha del depósito correspondiente al juego en turno. El árbitro no dará inicio al juego si algún equipo no muestra su comprobante de pago.
- c) Obligatoriamente el capitán entregará al árbitro la Hoja de Alineación con el nombre y apellido de los jugadores que iniciarán el encuentro, tal y como aparece en el registro, el portero y el capitán se deben anotar en el lugar señalado, para que el árbitro los pueda identificar y hacer las anotaciones respectivas.
- d) Los jugadores en su camiseta deben portar el mismo número que indica el registro, el cual no debe repetirse.
- e) Los equipos nombrarán un capitán y un sub capitán e informarán al árbitro. El capitán debe portar su gafete durante el juego.
- f) Los jugadores que inician, deberán entregar de manera individual al árbitro los registros correspondientes; y el árbitro o alguno de sus asistentes conjuntamente con el capitán del equipo rival, debe verificar que los registros correspondan al jugador y ser los mismos anotados en la hoja de alineación.
- g) Si se detecta alguna anomalía en algún registro o si no corresponde con quien lo presenta, el árbitro lo debe reportar en la cédula y anexar los registros correspondientes, aunque el jugador no participe en el partido, este hecho, se considerara como alineación indebida, se aplica también a quienes entren en sustitución de un compañero.
- h) Si antes de iniciar el partido, se detecta algún jugador con aliento alcohólico o bajo el influjo de alguna droga, no se le permitirá participar, solicitando al equipo lo sustituya, si se detecta ya iniciado el partido el jugador será expulsado.
- i) Cuando algún equipo al inicio del juego no presente los registros, debe presentar al árbitro la hoja de alineación con los nombres de quienes inician, para que el partido pueda comenzar, teniendo como plazo máximo para presentar los registros, al finalizar el primer tiempo, en este caso, los jugadores y los árbitros no pueden abandonar el terreno de juego, debiendo permanecer dentro del campo hasta que hayan sido identificados; si pasado ese tiempo, el equipo no cumple con presentar los registros, de todas formas será obligatorio jugar el segundo tiempo y terminarlo, sin embargo, será de manera extraoficial, el árbitro consignará este hecho en la cédula y el infractor perderá el partido por **dos goles a cero**. Si por esta razón, alguno de los equipos se niega a continuar el juego, será sancionado de acuerdo con los **Artículos 47 inciso b); 58 inciso p).**
- j) Los dos equipos están obligados a presentar 2 balones en las condiciones que señala la regla, a inicio del juego.
- k) En caso de que algún equipo al inicio del juego no presente ningún balón, se debe jugar con los balones del rival, el árbitro, reportara la situación en la cédula y el equipo infractor, perderá el juego.
- l) Si algún equipo presenta solo un balón en las condiciones que indica la regla, el juego podrá dar inicio, el equipo no perderá por esta causa, sin embargo, el capitán será castigado con un juego de suspensión. Siempre y cuando el árbitro lo reporte en la cédula.
- m) El árbitro es el único que puede determinar si a su criterio los balones están en condiciones de juego.

**ARTÍCULO 22.-** Los partidos de competencia oficial sea cual fuere su categoría, podrán dar inicio con un mínimo de **7** jugadores por equipo, pudiendo completar el número reglamentario de **11**, únicamente durante el desarrollo del primer tiempo. Una vez finalizado el primer tiempo el equipo que no haya completado su número de jugadores deberá terminarlo con los que finalizó el primer tiempo.

- a) Una vez comenzado el partido, si uno de los contendientes quedase con un número inferior a siete jugadores, sea por lesión o expulsión, el árbitro acordará la suspensión del juego en ese momento, el equipo perderá, otorgándose los puntos al rival, bajo los siguientes criterios:
  - Si al momento de suspender el partido el equipo infractor va perdiendo al resultado se aumentarán 3 goles.
  - Si al momento de suspender el partido, el equipo infractor va ganando o empatando a más de cero goles, se le anulan los goles anotados y se respetan los del rival, si el partido se encuentra empatado a 0 el resultado será 2 a cero en contra del equipo infractor.
- b) Si un equipo cuenta con el mínimo de jugadores **7** para iniciar un partido y no ingresa al terreno de juego, tratando de esperar más jugadores afectando con ello al equipo rival que se encuentra debidamente acreditado y con el mínimo de jugadores requeridos, el capitán del equipo que no ingreso será amonestado por actitud antideportiva (retardar el inicio del juego).

**ARTÍCULO 23.- LA DURACIÓN:** Los partidos constarán de dos tiempos reglamentarios de **45 minutos**, con descanso intermedio de 15 minutos. salvo en los casos señalados en el **Artículo 24, inciso a).**

- a) Para evitar que los árbitros descuenten tiempo, los equipos obligatoriamente, deberán presentar al cuerpo arbitral su respectivo Recibo de Pago o ficha de Depósito, Hoja de Alineación y Registros, por lo menos 5 minutos antes de la hora señalada para el inicio del juego.
- b) Los delegados de cada equipo antes de iniciar el juego y antes de iniciar el segundo tiempo, deben sincronizar relojes con el árbitro, para evitar malos entendidos.
- c) La recuperación del tiempo perdido durante el juego queda a criterio del árbitro.

**ARTÍCULO 24.- LA TOLERANCIA:** **No hay tolerancia**, los equipos deben estar por lo menos 5 minutos antes de la hora señalada en cédula para entregar al árbitro el Recibo de Pago, la Hoja de Alineación, y los Registros.

- a) Cuando un equipo llegue tarde, los árbitros tienen la obligación de llevar el juego sin importar el retraso que haya, descontando del primer tiempo lo que se perdió en la espera. **Sin embargo, si el equipo infractor llega después de 15 minutos, perderá en la mesa por default.** El segundo tiempo siempre será de 45 minutos.
- b) Ninguno de los equipos puede negarse a jugar, quien lo haga podrá ser sancionado de acuerdo a los **Artículos 47 inciso b); 58 inciso p).**

**ARTÍCULO 25.- ALINEACIÓN DE JUGADORES:** Para que los jugadores de un equipo puedan alinearse válidamente en partidos de competencia oficial, se requiere:

- a) Que haya sido registrado por el equipo ante la Liga de Fútbol Aarón Padilla; que esté en posesión del Registro, que esté vigente y lo entregue al árbitro antes de iniciar el juego o al momento de ingresar.
- b) Presentarse uniformado reglamentariamente, la camiseta y el short deben ser iguales, el número de la camiseta es obligatorio, y debe ser el mismo que lleva el registro y tendrá durante toda la temporada. Es obligación del árbitro, no permitir la participación de los jugadores que no cumplan con la regla.
- c) Que no se encuentre suspendido por la Comisión Disciplinaria de la Liga.
- d) Cumplir con lo dispuesto en el Reglamento de Competencia.
- e) No podrán participar personas con algún efecto de drogas, alcohol o estupefaciente.
- f) **PERMISOS.** - Podrán jugar con permiso, todos aquellos jugadores nuevos o sin registro vigente, y que no estén castigados, anexando a dicho permiso la copia del INE.

**ARTÍCULO 26.- SUSTITUCIONES:** En los partidos oficiales de competencia, se podrán sustituir en cualquier momento, hasta **8** jugadores ya sea por lesión o por razones tácticas o técnicas. Los **jugadores sustituidos no podrán bajo ninguna circunstancia reingresar al campo de juego.**

- a) En la categoría de **veteranos mayores de 35 años** se podrán sustituir en cualquier momento, hasta **8** jugadores, se **permitirá** que un jugador sustituido pueda **reingresar** al terreno de juego, presentando la Tarjeta de cambio, contándose como un cambio más.
- b) En las categorías **Master y Diamante, los reingresos** están permitidos y los **cambios son ilimitados.**
- c) Para sustituir a un jugador será obligatorio; entregar al árbitro el Registro, acompañado de la Tarjeta de cambio oficial de la Liga.

**ARTÍCULO 27.- UNIFORMES:** Los equipos tienen la obligación de presentarse debidamente uniformados dentro del campo de juego.

- a) El Uniforme básico obligatorio para todos los jugadores participantes en un encuentro es: Camiseta con mangas y Número estampado, que lo identifique y no se repita, Pantalones (short), Medias, Espinilleras, Zapatos de fútbol.
- b) El Portero deberá usar colores que lo distingan de los demás jugadores y árbitro.
- c) El Capitán debe portar el brazalete que lo identifique como tal.
- d) Deberán registrar dos uniformes, cuyas camisetas sean distintas para evitar confusiones, el primero, lo usarán cuando jueguen de local y el suplente cuando sean visitantes y sus colores sean parecidos a los de su oponente
- e) El equipamiento protector moderno, tal como protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo confeccionados en material blando y ligero, no se considera peligroso y, por tanto, se permite su uso.
- f) Por ser las gafas deportivas cada vez más seguras, tanto para los jugadores que las usan como para los demás jugadores, los árbitros deberán permitir su uso, particularmente con los jugadores jóvenes.
- g) El árbitro no permitirá participar a jugadores de un mismo equipo con playera o short diferente, si el partido se juega y el equipo es reportado por esta circunstancia en la cédula del

- árbitro, **perderá el partido, sin otorgar puntos al rival.** (los vivos y/o marcas patrocinadoras, no serán causales de pérdida del partido).
- h) El árbitro **no** permitirá al jugador participar **sin** número o con número de playera repetido.
  - i) No está permitido jugar con la camiseta fuera del short, las medias deben estar alzadas, cubriendo completamente las espinilleras.
  - j) No se permitirá al jugador participar con accesorios que pueden ser peligrosas para él o para cualquier otro jugador, como son; collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc., los cuales deberá quitarse el jugador antes del partido. No se autoriza cubrir las joyas con cinta adhesiva.
  - k) No se permitirá al jugador actuar sin espinilleras.
  - l) No se permite jugar con tacos de aluminio.
  - m) Cuando el uniforme de los dos equipos es igual, el equipo que sea visitante administrativamente, deberá cambiar su uniforme o hacer uso de casacas.
  - n) Si el uniforme de los equipos es similar en el color, pero el árbitro determina iniciar el partido sin tener confusión por los uniformes, ningún equipo se podrá negar a jugar, si lo hace se considerará retiro del partido y perderá el juego.
  - o) El árbitro es el único facultado para solicitar el cambio de uniforme.

**ARTÍCULO 28.- EL BALÓN:** Ambos equipos están obligados a presentar **2** balones en las condiciones que especifican las Reglas de Juego.

**ARTÍCULO 29.- BANCAS:** El equipo que aparezca como local podrá elegir banda, debiendo el equipo visitante colocarse en la banda opuesta.

- a) No está permitido que el cuerpo técnico o los jugadores suplentes, intervengan de manera escandalosa o grosera,
- b) No está permitido que el cuerpo técnico, jugadores o acompañantes, deambulen por las bandas donde corre el árbitro asistente, ni detrás de las porterías.
- c) Queda estrictamente prohibido a los jugadores y sus acompañantes, ingerir bebidas alcohólicas durante los partidos, en la zona de bandas o alrededor de los campos.
- d) Durante los partidos, ningún integrante de la porra podrá utilizar micrófonos, altavoces o sonido local.

**ARTÍCULO 30.- PARTIDOS AMISTOSOS:** El pago correspondiente a este juego, deberá cubrirse por adelantado sin excepción alguna y si los equipos están registrados, deben presentar su Hoja de Alineación y Registros, si el equipo es nuevo o un invitado la Credencial de Elector hará las veces de Registro y presentar la Hoja de Alineación es obligatorio.

## **CAPÍTULO VIII ALINEACIÓN INDEBIDA**

**ARTÍCULO 31.-** Se establecen como alineaciones indebidas las siguientes:

- a) Cuando el jugador haya sido registrado irregularmente, ya sea por alteración, modificación, suplantación en el acta de nacimiento y, consecuentemente, en la documentación que de ella se derive.
- b) Cuando el jugador sea suplantado por otra persona.
- c) Los registros presenten alteraciones, tachaduras o enmendaduras.
- d) Que el número de playera no coincida con el número que indica el registro.
- e) Cuando el jugador se encuentre suspendido y juegue en un partido.
- f) Cuando el equipo realice más de los cambios autorizados.
- g) Cuando el jugador que haya sido sustituido, reingrese a la cancha como otro cambio, (no aplica en veteranos).
- h) Cuando el jugador participe en el encuentro y no presente su credencial que lo acredite como jugador de ese equipo, o no presente el permiso emitido por la Liga.
- i) Alinear un jugador que, habiéndose registrado con antelación en otro equipo, de la misma división, en el mismo torneo, haya jugado por lo menos en un partido.
- j) Cuando exista duda en la identidad de un jugador por parte del rival o el propio árbitro y el jugador no comparezca ante el árbitro para aclarar la duda, o/a firmar para su identificación a petición del árbitro.
- k) **Cachirul:** Intentar meter un cachirul, debidamente comprobado, es motivo de default, (sin otorgar los puntos al rival), el árbitro debe asentar el hecho en la cedula y como respaldo anexar, la hoja de alineación, la papeleta de cambio y el registro, aunque el jugador no participe en el partido se considera alineación indebida.

**ARTÍCULO 32.-** Durante el desarrollo del torneo se podrán recibir las denuncias en relación a jugadores registrados de manera irregular, enviando las pruebas respectivas.

**ARTÍCULO 33.-** La alineación indebida de un jugador será sancionada de oficio por la Comisión Disciplinaria y el procedimiento para protestar esta alineación se verá sujeta a la siguiente reglamentación.

- a) Deberá reportarse el hecho con el árbitro, en cualquier momento, al inicio, al medio tiempo, cuando ingrese el jugador de cambio o al final del juego.
- b) Cuando exista duda en la identidad de un jugador por parte del rival o el propio árbitro, éste, solicitará al capitán o al delegado del equipo que haga comparecer al jugador para aclarar la duda y pedirle, el nombre completo, edad, fecha de nacimiento y recabar la firma del jugador en la cedula para cotejarse en la Liga; La negativa del jugador a dar los datos solicitados y firmar, constituye plena prueba de suplantación. El árbitro debe asentar el hecho en la cedula y como respaldo anexar, la hoja de alineación, la papeleta de cambio y el registro.
- c) El partido debe haberse jugado por completo.
- d) El equipo que emita la protesta, deberá hacerlo por escrito en tiempo y forma y estar debidamente registrado.

**ARTÍCULO 34.-** El equipo al que le protestaron algún jugador, podrá defenderse, presentándose el jugador con los documentos originales que acrediten su identidad y edad, cuando así corresponda; el miércoles siguiente al juego, en la sesión ordinaria de la Comisión Disciplinaria.

**ARTÍCULO 35.-** Los equipos que alineen indebidamente a jugadores en partidos oficiales, serán sancionados conforme a lo señalado en los **ARTÍCULOS 47 inciso c); 54, y 58**; en lo referente a los goles el procedimiento será el siguiente.

- a) Si el equipo infractor gana el partido, los tres puntos en disputa se adjudicarán al equipo contrario, los goles anotados, por del equipo infractor serán anulados y se contabilizarán los que el equipo contrario haya anotado, si los hubiere, de no haber anotaciones de parte de este último el resultado será 2 – 0 a su favor.
- b) Si el resultado es empate a 0 – 0 el equipo infractor perderá 0 x 2 y si el empate es a mayor cantidad de goles, no se contabilizarán los goles anotados por el equipo infractor.
- c) Si el equipo infractor pierde el partido, se le anularán los goles anotados en ese encuentro.
- d) Si los dos equipos contendientes cometen las infracciones señaladas, se declarará perdido el juego para ambos y se anularan los goles en caso de haberlos, aplicándose, según el caso, las sanciones previstas en este Reglamento.
- e) Se le quitarán los puntos que hubiera conseguido en partidos oficiales, **en los cuales alineo indebidamente**, y se le acreditarán a su contendiente en turno.
- f) Si se detecta una alineación indebida en la Liguilla, el equipo infractor queda eliminado automáticamente en la lucha por el campeonato y si fuera el caso no procede su ascenso, otorgándose su lugar al equipo que fue eliminado por ellos.

## **CAPÍTULO IX SUSPENSIÓN DE PARTIDOS**

**ARTÍCULO 36.-** Un partido de competencia oficial sólo podrá ser suspendido por las siguientes causas:

- a) Agresión al Árbitro; Batalla Campal; Falta de Garantías, ocasionada por jugadores o cuerpo técnico de los equipos; Invasión de la Porra al terreno de juego.
- b) Causas de fuerza mayor o estado de emergencia (Lluvia, tormenta eléctrica).
- c) Mal estado del terreno de juego (cuestión climatológica), en este caso el árbitro junto con los capitanes y el responsable del campo podrán decidir.
- d) Que no se presente el árbitro ni los abanderados y no se pongan de acuerdo los clubes en la designación de alguna otra persona.
- e) Incomparecencia de uno de los contendientes o no cuente con el mínimo de **7** para iniciar.
- f) Por inferioridad numérica: Cuando un equipo se quedase con menos de **7** jugadores durante el desarrollo de un partido.
- g) Por falta de balones.
- h) La falta de uno o dos abanderados no es causa de la suspensión de un partido.
- i) No hay permisos para dejar de jugar un partido oficial ya programado.

**ARTÍCULO 37.-** Cuando el partido se suspenda en forma temporal por algún incidente como sería un conato de bronca, o por invasión de las porras, el árbitro, dará un plazo máximo de 3 minutos, para que se calmen o en su caso desalojar la cancha.

- a) Para poder continuar el juego, los capitanes deben ofrecer al árbitro las garantías de seguridad necesarias, y los equipos seguir las indicaciones que este dicte, si algún equipo se niega a continuar, se considera retiro, el árbitro hará el reporte correspondiente y el equipo o los dos, podrán perder el partido,
- b) Cuando el árbitro suspenda el juego en forma definitiva por falta de garantías, porque considera que está en riesgo la seguridad de los equipos o del mismo árbitro; el equipo o los equipos perderán el juego y podrán ser suspendidos en sus siguientes encuentros, llegando incluso a la baja de la competencia, previa investigación de la Comisión Disciplinaria
- c) Para que proceda la falta de garantías, cuando un juego se suspenda temporalmente por un hecho aislado, en el que participen uno o dos elementos de los equipos, estos deberán ser expulsados y agotar todos los recursos para que el juego continúe, debiendo dirigirse al capitán del equipo involucrado y solicitar su apoyo, en caso que el capitán se niegue, o que él sea el involucrado, se debe recurrir al sub capitán y si este no puede apoyar, suspenderá el juego.

**ARTICULO 38.-** Si el árbitro suspende el partido porque algún miembro de uno de los equipos, amaga, amenaza o intenta sacar un arma de fuego, esto será motivo para la expulsión del jugador, el equipo perderá los puntos, y previa investigación de la Comisión Disciplinaria el equipo podrá ser suspendido o expulsado de la competencia.

**ARTÍCULO 39.-** Si un partido se suspende temporalmente por algún fenómeno natural, el árbitro y los equipos deben esperar un tiempo aproximado a 15 minutos y si a criterio del árbitro existen las condiciones necesarias se podrá reanudar el juego.

**ARTÍCULO 40.-** El árbitro es el único facultado para determinar si existen las suficientes garantías para iniciar o continuar un partido.

**ARTICULO 41.-** Cuando un partido no inicia por causa de fuerza mayor debidamente justificada, el juego quedara pendiente.

## **CAPÍTULO X INCOMPARENCIAS Y RETIROS**

**ARTÍCULO 42.-** En caso de señalarse un default por incomparecencia, retraso o no completar el número de jugadores, la tripleta estará obligada a llevar una práctica con los jugadores que se encuentren en la cancha y reportar en la cedula lo sucedido; en este caso, uno o los dos equipos perderán los puntos en disputa, con marcador de 0 x 2, salvo causa de fuerza mayor debidamente justificada.

- a) Para que al equipo rival se le otorguen los puntos, se debe presentar dentro del campo, debidamente uniformado y acreditado con su registro, el árbitro revisara que los registros correspondan a quien lo presenta.
- b) El equipo programado que confirmo su asistencia y no se presentó a su juego, para poder considerarlo en siguientes partidos, tendrá que haber pagado el importe del juego al que no se

- presentó, más una multa, que será el equivalente a la mitad de la cuota semanal y tendrá un plazo máximo para realizar el pago a las 15 horas del jueves anterior al día del siguiente partido.
- c) En el caso que un equipo abandone el juego para evitar que lo sigan goleando o se retire injustificadamente del campo, y con ello impida que éste se juegue por entero, se considerará Retiro, el equipo perderá el partido; los puntos se le adjudicarán al equipo contrario; referente a los goles éste será castigado con **3** goles más, que se agregaran en favor del equipo contrario, y se castigara de acuerdo a lo señalado en el **Artículo 47, inciso b).**
  - d) Si algún equipo se niega a iniciar un juego alegando alguna falta administrativa del rival, será sancionado de acuerdo al **Artículo 47 inciso a).**

**Artículo 43.-** Si un equipo no se presenta a celebrar su partido por haber sufrido un accidente en el trayecto, se informará por escrito a la directiva de la Liga, presentando la documentación correspondiente emitida por alguna institución oficial que de fe de los hechos ocurridos en el accidente. De presentarse este caso el partido quedará pendiente.

**ARTÍCULO 44.-** Si un equipo falta a su partido dentro de las últimas **TRES** jornadas sin justificación y con esto perjudica a otros equipos se aplicará la siguiente sanción:

- a) Si el equipo que no se presenta, logró su calificación a la liguilla, perderá el partido correspondiente por 5 goles a 0; no podrá participar en dicha liguilla, ocupando su lugar el equipo que este mejor clasificado en la tabla general siempre y cuando no tenga alguna sanción similar o por cumplir.
- b) Si el equipo no tiene opción de calificar a la liguilla y tampoco tiene problemas con el descenso, perderá el partido por 5 goles a 0; y jugará el siguiente torneo de liga con SEIS PUNTOS MENOS.
- c) Si el equipo esta descendido, perderá su partido correspondiente por marcador de 5 goles a 0; y jugará la temporada siguiente con SEIS PUNTOS MENOS
- d) Si en cuartos de final, semifinal o en la final, algún equipo falta sin causa justificada, se presenta incompleto o no paga y por esa razón no se celebra su partido, jugara el siguiente torneo de liga con SEIS PUNTOS MENOS.

**ARTÍCULO 45.-** El equipo que se retire de la competencia sin justificación alguna, antes de finalizar el campeonato, automáticamente descenderá a la división o categoría inferior y perderá el derecho de participar en cualquier otro evento de la temporada.

## **CAPÍTULO XI CAMPOS DE JUEGO**

**ARTÍCULO 46.-** Los partidos oficiales, se jugarán invariablemente en los campos registrados, mismos que se encuentran dentro de las estipulaciones de las Reglas de Juego, con medidas oficiales, totalmente empastados, postes metálicos y cilíndricos etc., los cuales cuentan además con instalaciones sanitarias, estacionamiento, área de comida, etc.

Se contará con los siguientes campos oficiales

- a) Los que posea la Liga (Jopa)

- b) Los que alquile la Liga.

Para mantener los campos en buenas condiciones

Las instalaciones deportivas propiedad de la Liga o las rentadas deberán conservarse y mantenerse adecuadamente a fin de que puedan ser utilizadas por todos los participantes.

- El jugador que dañe las instalaciones de forma intencional, tendrá la obligación de reparar el daño.
- El calentamiento previo deberá ser fuera del campo
- La entrada de jugadores al campo, será 5 minutos antes de la hora señalada para el inicio del juego.
- No se pueden realizar tiros a gol en el área de porterías, antes de iniciar, durante el medio tiempo ni al finalizar el juego.
- Queda estrictamente prohibido a los acompañantes o porra, el ingresar a las canchas de juego para jugar o pelotear, antes, al medio tiempo o después de finalizar los partidos.
- Se prohíbe ingresar a los campos con mascotas, perros, gatos, etc.
- No se permite ingresar con alimentos y/o bebidas de cualquier tipo.
- Está prohibido tirar basura de cualquier tipo en los campos y sus alrededores, salvo en los lugares habilitados para ello.
- Como una medida de seguridad, sólo podrán tener acceso al campo, los jugadores y el cuerpo técnico, debiendo quedarse la porra y/o acompañantes en el sitio destinado para ellos (gradas).

## CAPÍTULO XII MULTAS

**ARTÍCULO 47.-** Los equipos sancionados por los casos siguientes, tendrán de plazo para pagar la multa correspondiente, el martes siguiente al día que se dicte la sanción, de no hacerlo, **no será programado** y perderá los partidos siguientes, hasta que cubra la deuda.

- a) **INASISTENCIA.** - El equipo que no se presente a su partido, no juegue por no completar el número reglamentario de jugadores, por llegar después de la tolerancia, debe pagar el importe correspondiente, más una multa equivalente a la mitad de la cuota semanal. Y para poderlo programar nuevamente debe pagar la multa y depositar en la Liga una **“fianza de garantía;”** que será el equivalente al importe de la cuota semanal.
- b) **POR RETIRARSE DEL CAMPO.** - Cuando un equipo se retire del campo una vez iniciado un partido, impidiendo se juegue por entero, tendrá una multa equivalente a la mitad de la cuota semanal, salvo casos de fuerza mayor debidamente comprobada.
- c) **“CACHIRUL”** la suplantación se castiga con multa, que será el equivalente a la cuota semanal.
- d) **FALTA DE GARANTÍAS, RIÑA O CONATO DE BRONCA** y/o Cuando se reporte invasión a la cancha por parte de las porras y se suspenda el juego, el equipo responsable del hecho, tendrá una multa equivalente a dos veces la cuota semanal.

- e) **POR AGRESIÓN AL CUERPO ARBITRAL** de parte de un jugador, un integrante del cuerpo técnico o porra, **el equipo se hará acreedor a una multa de \$ 1,500.00 más los gastos médicos ocasionados por dicha agresión. En caso de no pagar los gastos, el equipo no podrá participar en la competencia.**

**ARTÍCULO 48.-** Al equipo que deba depositar “fianza,” al inicio de un torneo, de no presentarse algún incidente durante el mismo, le será devuelta en el momento que el equipo decida retirarse de la competencia.

### **CAPÍTULO XIII SANCIONES**

#### **PARA LOS EQUIPOS**

**ARTÍCULO 49.-** **Serán expulsados los equipos involucrados en BATALLAS CAMPALES,** previa investigación de la Comisión Disciplinaria.

Si una Batalla Campal sucede antes o después de un partido y el árbitro la reporta, se sancionará como si hubiera ocurrido durante el partido.

**ARTÍCULO 50.-** De acuerdo con el reporte arbitral, los equipos serán sancionados por las faltas cometidas por sus directivos, jugadores, acompañantes o porras, contra el presente Reglamento. Los castigos podrán ser, desde jugar sin porra, suspensión de uno o más juegos, hasta la baja del equipo, previa investigación de la Comisión Disciplinaria.

- a) El cuerpo técnico, acompañantes o porristas, bajo ninguna circunstancia pueden ingresar al terreno de juego sin permiso del árbitro, en caso de no respetar esta disposición, se podrá considerar como invasión de cancha con la consiguiente pérdida del partido.
- b) El ingreso de personas a la cancha en caso de emergencia no constituye una invasión de cancha.
- c) Cuando algún jugador que no esté participando en el juego, integrantes del cuerpo técnico, o acompañantes (porra) participen en agresiones al rival o invadan el terreno de juego y este se suspenda, no se le programará al equipo en la siguiente jornada, perdiendo por default y se sancionara a los participantes de acuerdo al reporte arbitral.
- d) Cuando el dueño, delegado o director técnico, sea responsable de alguna falta al reglamento o la suspensión del juego, el castigo que resulte se podrá aplicar al capitán, independientemente de la sanción al equipo, la cual puede consistir en: pérdida de los puntos, multa o la suspensión.
- e) Cuando el dueño, delegado, personas del cuerpo técnico, acompañantes, o porra impidan el desarrollo normal del juego, el árbitro está facultado para retirar a dicha(s) persona(s) incluso de las instalaciones, de no retirarse, podrá amonestar o expulsar al capitán del equipo, o suspender el juego hasta que no se retiren dichas personas de las inmediaciones del campo.

**ARTÍCULO 51.-** Cuando un equipo venga reportado por falta de garantías siendo reincidente, o sea declarado culpable dos veces por Conato de Bronca durante la temporada, quedará excluido del resto de la misma, sin responsabilidad alguna para la Directiva de la Liga

**ARTÍCULO 52.-** En caso de Conato de Riña (Bronca), en donde el árbitro no pueda identificar quienes intervinieron, pero el partido se dé por suspendido o terminado anticipadamente al tiempo reglamentario. Los capitanes o delegados, quedan obligados a proporcionar a la Comisión Disciplinaria el o los nombres de los responsables, en caso de no hacerlo, se castigará al capitán conforme a lo señalado en el **Artículo 63 inciso i).**

En este caso, la negativa también podrá ser motivo para suspender al o los equipos, no siendo programados hasta obtener la información, y perdiendo los juegos que no sean programados.

**ARTÍCULO 53.-** El equipo que pierda en el campeonato tres partidos por default, por cualquiera de las causas señaladas en el **Artículo 58**, será excluido de la competencia, perderá el derecho de participar en cualquier otro evento de la temporada y descenderá automáticamente a la división inferior.

**ARTÍCULO 54.-** El equipo que haya inscrito irregularmente a un jugador, ya sea por alteración de identidad y/o edad, modificación, suplantación en el acta de nacimiento o INE; le **será cancelado el registro, perderá todos los puntos ganados en sus partidos oficiales** en que haya participado el jugador.

De acuerdo a la investigación de la Comisión Disciplinaria, se podrá castigar al responsable o delegado del equipo infractor, llegando incluso a la posible expulsión del equipo.

**ARTÍCULO 55.-** Si se comprueba que un equipo propicia la **corrupción** la comisión disciplinaria sancionara a los involucrados conforme al **Artículo 63 inciso h).**

- a) Si el árbitro devuelve registros de jugadores expulsados, los delegados deben informar a la Liga de este hecho
- b) Si los jugadores tratan de sobornar a los árbitros para que les devuelvan registros, serán castigados con 6 juegos adicionales al castigo correspondiente.

**ARTÍCULO 56.-** Si durante el desarrollo de un partido hay intimidación o amenazas a los árbitros por parte de jugadores, cuerpo técnico, o acompañantes de los equipos y esto viene reportado en la cédula arbitral, la Liga aplicará al equipo el default correspondiente, aunque el partido hubiese continuado. Oficialmente a partir de ese momento el partido ya no tendría validez.

- a) Las porras y acompañantes son responsabilidad de los equipos.
- b) Toda persona no registrada se considera como porra o acompañantes de los equipos.

**ARTÍCULO 57.-** Un equipo podrá ser suspendido en forma temporal o ser dado de baja, cuando incurra en las siguientes faltas.

- Falta de pago de la cuota semanal
- Mala conducta
- Por determinación de la comisión disciplinaria

La suspensión temporal por falta de pago será hasta que salde el adeudo correspondiente siendo deudores solidarios los jugadores registrados en dicho equipo.

La suspensión temporal por mala conducta será determinada por la comisión disciplinaria la cual podría ser de un año por lo menos y si el equipo decide regresar será en la última división.

**ARTÍCULO 58.- Un partido se pierde por default, por las siguientes causas:**

- a) Dejar de cubrir la cuota correspondiente al pago de arbitraje, o no pagar las multas en el tiempo estipulado. (sin otorgar puntos al rival).
- b) No presentarse en el campo de juego.
- c) Presentarse en el campo de **juego 15 minutos después de la hora señalada en la cédula arbitral.**
- d) Por presentar menos de siete jugadores al inicio o durante el transcurso del partido.
- e) Por no presentar por lo menos un balón, en las condiciones que indica la regla, siempre y cuando exista protesta en tiempo y forma del equipo contrario.
- f) Si el equipo es reportado en la cédula por falta de uniforme perderá el partido, sin otorgar puntos al rival.
- g) Cambiar más de ocho jugadores, en partidos oficiales.
- h) Reingreso, alinear nuevamente a un jugador previamente sustituido en el mismo partido (con excepción de las categorías de veteranos).
- i) Alinear a uno o varios jugadores castigados.
- j) Alinear a un jugador que previamente estuviera registrado, en otro equipo de la misma división y que por lo menos, haya jugado un partido durante el mismo torneo.
- k) Por suplantación (cachirul), es decir, hacer jugar a un futbolista registrado o no en la Liga, usando para ello el registro de otro.
- l) **El intento de meter un cachirul es motivo de default. Sin otorgar puntos al rival.**
- m) Por inscribir irregularmente a un jugador alterando, modificando, suplantando el acta de nacimiento o el IFE.
- n) No presentar los registros vigentes de los jugadores a más tardar al finalizar el primer tiempo.
- o) Cuando el jugador no presente el registro o permiso que lo acredite como integrante de ese equipo.
- p) Por negarse a iniciar, continuar o retirarse del campo de juego a antes de que el árbitro dé la señal de haberse terminado el partido.
- q) Cuando un partido se suspenda por batalla campal, (Entendiéndose por batalla campal aquella en la que participen simultáneamente tres o más jugadores o entrenadores por equipo).
- r) Cuando un partido se suspenda por conato de bronca (empujones, discusiones, insultos), esta pena se aplicará al equipo que resulte culpable, o a los dos contendientes de serlo ambos, pudiendo suspenderse por uno o más juegos al equipo responsable.
- s) Cuando un partido se suspenda por falta de garantías motivado por actitud antideportiva, rebeldía de jugadores, cuerpo técnico o invasión de la cancha por parte de gente externa al desarrollo del juego.
- t) Por golpear un jugador o directivo de un equipo, a un árbitro y éste debido a la gravedad de la falta decida suspender el partido en turno.

## PARA LOS JUGADORES

**ARTÍCULO 59.-** Se castigará con **UN** partido de suspensión, al jugador expulsado por cometer alguna de las faltas que se señalan.

- a) Acumular una segunda amonestación durante el mismo partido.
- b) Acumular las primeras cuatro amonestaciones durante un mismo torneo.
- c) Impedir en forma ilícita una oportunidad manifiesta de gol con una falta o mano intencionada.
- d) Reclamar constantemente las decisiones arbitrales, no importando si es el capitán.
- e) Conducta antideportiva.
- f) Por jugar sin espinilleras, no atendiendo la indicación del árbitro.
- g) Insultar a un compañero.
- h) Contestar la agresión de un contrario. (respuesta considerada como reflejo o reacción natural defensiva).
- i) Por seguir reclamando al árbitro cuando termine el primer tiempo o después de que finalice el juego.
- j) Al jugador de banca que ingrese al terreno de juego sin autorización del árbitro.
- k) Será castigado el capitán, cuando el equipo solo presente 1 balón, al principio del juego en condiciones reglamentarias.
- l) El capitán por no presentar al inicio del juego la hoja de alineación oficial.
- m) Por no presentarse o negarse a firmar la cédula arbitral al final del juego, o hacer mal uso de la citada cédula.

**ARTÍCULO 60.-** Se castigará con **DOS** partidos de suspensión al jugador expulsado por ser responsable de alguna de las faltas siguientes.

- a) Juego brusco grave.
- b) Por intento de agresión, a un compañero o jugador contrario.
- c) Tener registradas 8 amonestaciones, las segundas (4), durante un mismo torneo.
- d) Por incitar a que sus compañeros realicen acciones mal intencionadas.
- e) Al jugador que venga reportado por insultar o amenazar al árbitro central o sus asistentes, antes, durante o después de efectuado el partido, se aplica también a jugadores de banca, y cuerpo técnico o acompañantes.
- f) Por participar o intentar participar en el juego en estado inconveniente o con aliento alcohólico.
- g) Retarse a golpes con un jugador rival.
- h) Insultar o hacer gestos o señas que impliquen un comportamiento obsceno a los acompañantes o porra del equipo rival.

**ARTÍCULO 61.-** Se castigará con **TRES** partidos de suspensión al jugador expulsado por.

- a) Ser reportado por tercera ocasión por juego brusco grave.
- b) Burlarse de un rival.

- c) Expresiones o actos de discriminación racial.
- d) Arrojar el balón con las manos o pies en forma violenta golpeando a un adversario o compañero cuando el balón no esté en juego.
- e) Al jugador que habiendo sido expulsado se niegue a salir del campo o reingrese al mismo.
- f) Al jugador que arrebate la tarjeta al árbitro en el momento de expulsarlo.
- g) Al jugador que quite el registro al árbitro cuando sea expulsado.
- h) Destruir la cédula del partido.
- i) Retar a un árbitro dentro o fuera del terreno de juego.

**ARTÍCULO 62.-** Se castigará con **CUATRO** partidos de suspensión al jugador expulsado por.

- a) Conducta violenta. (podrían ser más juegos de castigo).
- b) Agresión a un compañero o rival, sin estar en disputa el balón.
- c) Contestar una agresión por un compañero.
- d) Cuando un jugador al saberse expulsado del encuentro agrede a otro jugador.
- e) Entrar al terreno de juego para insultar a jugadores.
- f) Ser reincidente en Insultar al cuerpo arbitral después de ser expulsado.
- g) Hacer un ademán de pegar o agredir algún miembro del cuerpo arbitral y no llegar a realizarlo por propio desistimiento.

**ARTÍCULO 63.-** Se castigará con **SEIS** partidos de suspensión al jugador expulsado por.

- a) Ser reportado por segunda ocasión por conducta violenta.
- b) Reincidir en agredir después de ser expulsado.
- c) Al jugador de banca que ingrese al campo y agrede a jugadores rivales.
- d) Corretear a un rival con la intención de agredirlo.
- e) Intentar agredir algún miembro del cuerpo arbitral, sin llegar a realizarlo por impedirlo otras personas o el propio árbitro.
- f) Será sancionado el capitán cuando algún jugador agrede al árbitro y este no lo pueda identificar, y el delegado, entrenador o el mismo capitán, se nieguen a dar la identidad del agresor
- g) Sera castigado el capitán del equipo que haga o intente hacer una suplantación (Cachirul), o que se niegue a dar los nombres de los jugadores reportados e involucrados en el intento de cachirul.
- h) Cuando algún miembro del equipo incurra en actos de **corrupción** con los árbitros para obtener los registros de jugadores expulsados; será sancionado el capitán o el jugador si está debidamente identificado, (esta sanción será adicional a la sanción a que sean acreedores por su expulsión durante el juego).
- i) Cuando el árbitro no logre identificar a los jugadores que participen en un conato de bronca se castigará al capitán que se niegue a dar los nombres de dichos jugadores.

**ARTÍCULO 64.-** Se castigará con **OCHO** partidos de suspensión al jugador expulsado por.

- a) Quién inicie u origine un Conato de Bronca.
- b) Escupir a un contrario y estar reportado en la cédula del árbitro.
- c) Quien muerda a otro jugador en cualquier parte del cuerpo.

- d) Empujar, Jalar o Sujetar de cualquier de cualquier parte del cuerpo al Árbitro.
- e) Golpear intencionalmente con un balón al árbitro.
- f) Participar activamente en una Pelea o Riña, siendo expulsado o no, pero estando debidamente identificado.

**ARTÍCULO 65.-** Se castigará con **DOCE** partidos de suspensión.

Al jugador de banca que ingrese al terreno de juego e intente agredir al árbitro.

**ARTÍCULO 66.-** Se castigará con **SEIS MESES** de suspensión.

- a) Al jugador que corree al árbitro o sus asistentes con la intención de agredirlo.
- b) Al jugador de banca que ingrese al terreno de juego y corree al árbitro o sus asistentes.
- c) Ser el causante de la Suspensión del Partido.
- d) Por seis (6) meses o el resto del torneo a los elementos involucrados en el intento de cachirul.
- e) Al jugador que participe en algún juego con un registro modificado o alterado.
- f) Seis (6) meses o el resto del torneo, al jugador inscrito con dos equipos al mismo tiempo, en el mismo torneo.
- g) El jugador cuyo registro sea utilizado para una suplantación

**ARTÍCULO 67.-** Se castigará con **UN AÑO** de suspensión.

Al (los) jugador(es) que agreda(n) físicamente al cuerpo arbitral o a cualquier integrante de la Directiva de la Liga; será multado de acuerdo al **ARTÍCULO 47 e)** y **Se Levantará Demanda en el Ministerio Público Contra el (los) Agresor(es)**, si el árbitro no puede identificar al responsable el capitán o delegado del equipo tiene la obligación de hacerlo.

- a) Se enviará reporte al Consejo Directivo del Sector Aficionado de la FMF, para que este dictamine la suspensión de un año de toda actividad dentro del fútbol federado, siendo boletinado a nivel nacional.
- b) Serán notificadas del hecho las Ligas de la zona.
- c) Por escupir al árbitro y/o sus asistentes.

**ARTÍCULO 68.-** Se inhabilitará.

- a) Al o los jugadores que con o sin intención, incurran en faltas causando daño o lesión grave a un contrario, que sea certificada médicamente, la Comisión Disciplinaria, a petición de la parte afectada, les abrirá una investigación para determinar la responsabilidad del jugador que causó lesión y procederá, si así lo considere aplicable, a su inhabilitación inmediata, hasta que el jugador lesionado pueda volver a jugar.
- b) Cuando un jugador lesionado sea dado de alta antes del tiempo previsto para su recuperación, y pueda reintegrarse a sus actividades:
  - El club al que pertenece deberá dar aviso a la Comisión Disciplinaria a efecto de que se trate y se levante la inhabilitación que se le haya impuesto al infractor.

**ARTÍCULO 69.- Será expulsado de la Liga.**

**Los equipos o jugadores involucrados en una BATALLAS CAMPAL serán expulsados inmediatamente del torneo.** Previa investigación de la Comisión Disciplinaria.

- a) El integrante del cuerpo técnico, delegado o jugador que agrede con cualquier objeto a un rival, porrista o compañero y /o saque durante una riña un arma de fuego o blanca; esta pena también puede aplicarse al equipo responsable.
- b) Cualquier integrante del cuerpo técnico, delegado o jugador que insulte a los directivos de la Liga o dañe la imagen y reputación de la Liga. Por cualquier medio de comunicación Facebook, WhatsApp, etc.
- c) El equipo cuando algún integrante del cuerpo técnico, delegado o jugador agrede a un directivo de la Liga.
- d) El integrante del cuerpo técnico o delegado que agrede a un jugador del equipo rival.
- e) El equipo será expulsado si su porra invade la cancha y agrede a jugadores o cuerpo técnico del equipo rival, previa investigación de la liga.

**ARTÍCULO 70.-** Cuando se cometan dos o más infracciones al reglamento estas se sumarán a la primera, las reincidencias y la desobediencia, duplicaran el castigo.

**ARTÍCULO 71.-** Los castigos que resulten por las faltas cometidas contra el Árbitro señaladas en los **Artículos 64 incisos d) y e); 65; y 66 inciso a) y b); 67; tendrán** efecto en todos los equipos donde juegue el agresor, sin importar que sea otro torneo o categoría.

**ARTÍCULO 72.-** Cuando un árbitro reporte a un jugador y no acompañe el registro, porque se lo quitaron o porque equivocadamente el árbitro lo entrego o bien porque se lo cambiaron y el capitán o el delegado del equipo no entregue el registro por su voluntad, **se le impondrá al jugador el doble de la falta impuesta por la Comisión Disciplinaria.**

**ARTÍCULO 73.-** Los jugadores que hayan sido castigados durante la temporada oficial y no hayan acabado de cumplir sus castigos a la terminación de ésta, lo harán en la temporada siguiente, aun cuando cambien de equipo.  
Para que puedan cumplir sus castigos necesitan estar registrados en cualquier equipo.

**ARTÍCULO 74.-** Los jugadores suspendidos: no podrán participar en los partidos, lo cual significa, no jugar, no dirigir, no estar o permanecer en la banca.

**ARTÍCULO 75.-** El jugador que conteste una agresión en una riña tendrá la mitad del castigo ya que la respuesta es considerada como una reacción defensiva natural.

**ARTÍCULO 76.-** En todo lo referente a castigos de jugadores se atenderá únicamente lo reportado por el árbitro en su cédula.

No proceden los acuerdos entre capitanes, sobre cualquier incidente sucedido durante el juego.

**ARTÍCULO 77.-** Las faltas cometidas contra del árbitro por los jugadores en juegos amistosos, se sancionarán en la misma forma que en partidos oficiales, teniendo que cumplir el castigo en juegos oficiales.

**ARTÍCULO 78.-** El jugador que dañe las instalaciones de forma intencional, tendrá la obligación de reparar el daño, de no hacerlo el equipo será el responsable solidario y tendrá la obligación de pagar los gastos o repara el daño ocasionado.

#### **CAPITULO XIV DE LAS PROTESTAS**

**ARTÍCULO 79.-** Para cualquier protesta sobre violaciones al reglamento de competencia, se procederá de la siguiente manera:

- a). - El capitán solicitará al árbitro que asiente en su acta de juego la protesta que desea presentar y jugar el partido completo.
- b). - El delegado del equipo, debidamente acreditado, presentará en forma limpia y bien redactada los hechos o motivo de su protesta que deberá acompañar de las pruebas necesarias.
- c). - Las protestas deberán presentarse por escrito, a más tardar a las 18:00 horas, del martes siguiente a la fecha que efectuó el partido. O en su caso, antes de ocho días, posteriores a la resolución de la Comisión Disciplinaria.

**ARTÍCULO 80.- Una protesta por alineación indebida de un jugador, estará sujeta a la siguiente reglamentación:**

- deberá reportarse al árbitro al inicio, al medio tiempo, cuando ingrese de cambio o al final.
- deberá asentarse en la cédula, llevar la firma del jugador que se protesta, acompañada de la papeleta de cambio y el registro como respaldo.
- haberse jugado por completo el juego.
- presentar por escrito la protesta.
- el equipo que emita la protesta deberá estar debidamente registrado.
- Si se protesta una alineación indebida en la LIGUILLA y es comprobada, el equipo infractor queda eliminado automáticamente.

**ARTÍCULO 81.-** El equipo al que le protestaron algún jugador, PODRA DEFENDERSE PRESENTANDO en la Liga al jugador y los documentos originales para comprobar identidad y edad, el miércoles siguiente en la sesión ordinaria del tribunal de penas.

**ARTÍCULO 82.-** Por ningún motivo se aceptarán protestas por decisiones arbitrales de cancha; las decisiones del árbitro sobre reglas de juego durante el desarrollo de un partido son inapelables.

**ARTÍCULO 83.-** La Comisión Disciplinaria; es la encargada de resolver las protestas que se presenten durante la competencia y las resoluciones que dé a las mismas, serán inapelables.

## **CAPITULO XV ÁRBITROS**

Es tarea de los árbitros asegurar que el juego sea conducido de acuerdo a un comportamiento deportivo y disciplinado, pero este principio no puede ser sostenido exclusivamente por el árbitro, su cumplimiento también depende de los jugadores, entrenadores y directivos de los equipos.

**ARTÍCULO 84.-** De conformidad con los poderes y deberes que señala la Regla

- El árbitro es la autoridad deportiva suprema, **sus decisiones en el campo son inapelables**, por lo tanto, los jugadores, entrenadores, delegados y demás acompañantes, deben aceptar sus fallos sin discusión alguna.
- La autoridad del árbitro impera dentro y fuera del campo, antes durante y después del partido.
- El árbitro no es responsable de cualquier tipo de lesión que pueda sufrir un jugador, pero **su principal obligación es cuidar la integridad física del jugador**, aplicando con todo rigor las prescripciones reglamentarias sobre mala conducta de jugadores, y muy especialmente las encaminadas a reprimir el juego mal intencionado, violento o brutal. Para evitarlo, harán uso de su energía, imponiendo la máxima severidad en su juicio.
- Es facultad del árbitro amonestar o expulsar al capitán, cuando alguna persona del cuerpo técnico o la porra, insulte a los rivales o al mismo árbitro, o cometan alguna **OTRA** infracción al Reglamento de Competencia.
- El Árbitro está facultado para detener el juego y retirar al Cuerpo Técnico, acompañantes o porra, de alguno de los equipos, que no muestre un comportamiento adecuado.
- Los equipos, durante la temporada, tendrán derecho a recusar a un árbitro, lo que será comunicado por escrito al colegio respectivo. Ningún árbitro recusado por un club podrá actuar como tal, ni como abanderado en los partidos en que tome parte el equipo recusante, durante la temporada respectiva

De manera enunciativa y no limitativa se señalan algunas de sus principales funciones:

- Hará cumplir las Reglas de Juego y el Reglamento General de Competencia.
- Controlará el partido en cooperación con sus asistentes
- Se asegurará de que los balones utilizados cumplan con las exigencias de la **Regla II**
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla con las exigencias de la **Regla IV**
- Actuará como cronometrador y cuidará que el partido tenga la duración reglamentaria.
- Cuando un equipo llegue tarde, los árbitros tienen la obligación de llevar el juego sin importar el retraso que haya, descontando del primer tiempo lo que se perdió en la espera. El segundo tiempo siempre será de 45 minutos.
- Tomará medidas contra el dueño, delegado o entrenador del (los) equipo(s) que no se comporte(n) de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlo(s) del terreno de juego y sus alrededores, o amonestar, incluso expulsar al capitán.

- No permitirá que entren al terreno de juego personas sin su autorización.
- En caso de lesión de algún jugador, el árbitro deberá reportar el hecho en la cédula.

#### Procedimiento

- Tiene la obligación de ingresar al terreno de juego 5 minutos antes de la hora señalada con el fin de identificar a los jugadores de los equipos que participan, mediante la presentación de los registros. Esta identificación deberá efectuarse en forma personal, conforme a la hoja de alineación y en presencia del capitán rival.
- Cuando exista duda en la identidad de un jugador el árbitro solicitará al capitán o delegado del equipo que haga comparecer al jugador para aclarar la duda y le pedirá le diga su nombre, edad, fecha de nacimiento y recabar la firma del jugador en la cedula para cotejarse en la Liga. El árbitro debe consignar el hecho en dicha cedula; la hoja de alineación, la papeleta de cambio y el registro deberán estar anexas a la misma cedula como respaldo. La negativa del jugador a dar los datos solicitados y firmar, constituye plena prueba de suplantación.
- Cuando un partido se suspenda temporalmente por, invasión al terreno de juego, o conato de bronca, el árbitro debe informar a los capitanes que dará un plazo máximo de 3 minutos para que se calmen o se desaloje el campo y pedirá a los capitanes de los 2 equipos le den todas las garantías de seguridad necesarias para poder continuar el juego, de lo contrario el encuentro podrá ser suspendido; apreciando el árbitro las circunstancias, bajo su buen criterio y llegando a la suspensión, sólo que ésta sea inevitable,
- Cuando se trate de la suspensión de un partido por falta de garantías, por algún “hecho aislado” en el que participe un solo elemento de alguno de los equipos, este deberá ser expulsado y para que proceda la falta de garantías, el árbitro deberá agotar todos los recursos para que el partido continúe, debiendo dirigirse al capitán del equipo involucrado y solicitar su apoyo y colaboración, en caso que el capitán se niegue, o sea el involucrado se debe recurrir al sub capitán y si este no puede apoyar, suspenderá el partido.
- En caso de que un partido sea suspendido en forma definitiva porque el Árbitro sienta en riesgo su integridad física, debe hacer su reporte por separado con las causas que originaron dicha suspensión.
- Es obligación del Árbitro y/o sus asistentes, solicitar a los Capitanes que firmen la cédula al finalizar el partido.

#### CAPITULO XVI DE LOS PREMIOS

**ARTÍCULO 85.-** Los premios que se otorgarán al final de cada torneo serán:

- Trofeo y medallas al campeón cada división.
- Trofeo y medallas al subcampeón de cada división.
- Trofeo al tercer lugar de cada división.
- Trofeo al Equipo líder de goleo de cada división.

## **CAPITULO XVII DISPOSICIONES FINALES**

**ARTÍCULO 86.-** Comportamiento y obligaciones del Capitán, del cuerpo técnico, directivos y acompañantes de los equipos.

### **DELEGADO**

Asistir puntualmente a las juntas que arriba se citan, y dar a conocer a los miembros de su equipo cualquier acuerdo a que se llegue en las mismas.

Conocer el presente Reglamento, así como cumplir y hacer cumplir a jugadores y acompañantes las disposiciones del mismo.

Al momento de recoger los registros nuevos, principalmente los expedidos por el sector aficionado de la FMF, se deben revisar, de tal forma que si existiera un error pueda ser corregido. En caso de no hacerlo se responsabiliza al equipo en cuestión de las protestas que puedan surgir.

Cada semana, entre martes y jueves, deberá llamar a la Liga para confirmar su participación y conocer la cancha y horario de juego.

Debe pasar a la oficina de la Liga, a recoger los registros de los jugadores castigados al momento de cumplir su suspensión.

Es responsable de tomar las medidas necesarias para erradicar la violencia y reducir los riesgos implícitos en la práctica del fútbol, sabedores que esta actividad física, es sólo con fines lúdicos que permiten la utilización positiva del tiempo libre.

Deberá evitar el uso de vocabulario grosero y ser ejemplo ante los jugadores de buena educación, buena conducta, respeto, disciplina y buenos modales en la forma de dirigirse a los árbitros, jugadores y acompañantes en general.

Tiene la obligación de reconocer al árbitro como máxima autoridad y brindar todas las garantías a fin de ayudar a que desarrolle mejor su trabajo.

### **EL CAPITÁN**

Es su obligación, antes de iniciar el juego, presentar al árbitro la Hoja de Alineación Oficial debidamente llenada, con letra clara, con nombre, apellido y número de cada jugador que inicia el partido, el portero y capitán deben anotarse en el lugar señalado.

Tiene la obligación de revisar los registros del equipo rival antes de iniciar los juegos.

Debe abstenerse de discutir las decisiones del árbitro, y evitar que sus compañeros lo hagan.

Es responsable del comportamiento del Cuerpo Técnico, banca y acompañantes (porra) y podrá ser amonestado o castigado por el mal comportamiento de los mismos.

Cuando el partido haya finalizado, solamente se podrá acercarse a los Árbitros, el Capitán del Equipo, para recoger los registros y firmar la cédula.

No está permitido que se acerquen a los árbitros, otros Jugadores, Directivos, Porristas o Cuerpos Técnicos de los Equipos. En caso de hacerlo, se podrá castigar al capitán de acuerdo a lo siguiente:

Si en la cédula arbitral viene reportado que algún integrante del equipo, que no sea el capitán, se acercó a la Triplete Arbitral para hacer observaciones o reclamaciones, se sancionará al Capitán del Equipo con 1 partido de suspensión. Si a consecuencia de este acercamiento hay agresiones verbales o físicas se sancionará de la forma siguiente:

a) Si el reportado está registrado se le aplicará la sanción que corresponda de acuerdo al Reglamento de Sanciones y además 1 partido de sanción al Capitán.

b) Si el reportado no está registrado la sanción que le correspondería a esta persona se le aplicará al Capitán del Equipo. Si hay insultos serían 2 partidos y si hay agresión física sería 1 año de sanción al capitán y la pérdida del partido por Default.

#### **ACOMPAÑANTES DE LOS EQUIPOS.**

Las porras o acompañantes están obligados durante la celebración de los partidos a mantener el orden, y respeto a todos los asistentes sean o no jugadores, así como la limpieza dentro de las instalaciones deportivas.

Los acompañantes y familiares. Ocuparán los lugares destinados al público y por ningún motivo invadirán el terreno de juego. Ocupando las porras las banderas contrarias. Su participación es de espectador, colabore para que su equipo sea ejemplo de disciplina y actitud deportiva.

Los equipos deben vigilar el consumo de bebidas alcohólicas, principalmente en los juegos de liguilla que es cuando más acompañantes asisten a los juegos ya que esta gente después de consumirla ocasiona problemas que pueden ser motivo de castigo como pérdida del partido o suspensión de programación de partidos incluso la expulsión de un equipo.

Es obligación de los equipos mantener el orden dentro y fuera de la cancha antes, durante y después de cada partido.

**ARTÍCULO 87.-** En los partidos que organice la Liga Aarón Padilla prevalecerán los principios básicos del FAIR PLAY (Juego Limpio) promulgados por la FIFA. Por lo tanto, existe la obligación fundamental para los jugadores de respetar las reglas del juego y cumplir con dichos principios, Es por eso, que la Liga no puede tolerar a quienes trampean el reglamento para sacar ventaja, ni permitir las

agresiones físicas o verbales entre los participantes de un partido, antes durante o al término del mismo.

**ARTÍCULO 88.-** Las decisiones del Árbitro son definitivas y prevalecen aun cuando sean equivocadas, ningún jugador incluido el Capitán está facultado para hacer reclamaciones al Árbitro durante o al término del juego.

**ARTÍCULO 89.-** Todo jugador de la Liga debe saber que quien infrinja el reglamento será castigado sin ningún tipo de contemplaciones, porque está atentando contra el juego y le está faltando el respeto a la gente.

**ARTÍCULO 90.-** Los equipos que sean sancionados, no podrán sostener como defensa de sus faltas e incorrecciones el desconocimiento de los presentes reglamentos.

**ARTÍCULO 91.- Para una mejor interpretación del presente Reglamento.**

**Causas de fuerza mayor** o caso fortuito, se identifica como: Inundaciones temporales, tormentas eléctricas, u otros estados de emergencia originados por fenómenos naturales o por falta de luz natural o artificial.

**Se entiende por riña o batalla campal** aquella en la que participan simultáneamente tres o más jugadores o entrenadores por equipo con intercambio de golpes, patadas u otros análogos.

**No podrán ser castigados quienes intervengan para separar a los que participan en una pelea, sin golpear o agredir a ninguno de ellos.** Sin embargo, quien inicie la reyerta será sancionado con mayor severidad que el resto de los participantes.

**Falta de garantías:** se considera como falta de garantías, cuando un equipo o su porra provocan una situación de riesgo en la seguridad del cuerpo arbitral o jugadores

**Se entiende por gresca o conato de bronca:** La contienda entre jugadores y/o cuerpo técnico que participen en un encuentro a base de empujones, discusiones, insultos, reclamos y otros análogos, en cancha e inmediaciones de la misma.

**Por agresión se entiende:** La acción o hecho intencional, que tiene como propósito causar daño físico a un contrario o compañero por medio de:

- Aplicar golpe utilizando mano, pie, rodilla, codos y cabeza.
- Escupir a un contrario, compañero o Árbitro.
- Pisar al adversario sin estar en disputa el balón.
- Derribar, embestir zarandear violentamente del cuello, de los cabellos o de otra parte del cuerpo.

**Se entiende por intento de agresión:**

- Empujar
- Dar jalones
- Usar el balón o cualquier otro objeto con intención de golpear

**Por invasión de cancha se entiende:** El ingreso de una o más personas al terreno de juego sin autorización del árbitro y que sea motivo de la suspensión del partido.

El ingreso indebido de cualquier persona, que tenga la intención de agredir a jugadores o cuerpo arbitral.

**Alineación indebida es:**

Cuando el jugador haya sido inscrito irregularmente.

Cuando un jugador suspendido alinee, en un partido oficial.

Cuando el jugador sea suplantado por otra persona.

Cuando el equipo realice más de los cambios autorizados.

Cuando el jugador que haya sido cambiado reingrese a la cancha.

Cuando el jugador no presente el registro vigente que lo acredite como jugador de ese equipo.

**Default**

**Se consideran dos tipos de default:** uno será por hechos ocurridos en el campo de juego y afectará al infractor y de acuerdo a la resolución emitida por la comisión disciplinaria el resultado podrá o no trascender a favor del otro equipo, cuando este haya perdido en el campo. El otro es administrativo y si trasciende a favor del rival en este caso el marcador será de acuerdo a lo señalado en el **Artículo 35**.

**FALTAS QUE AMERITAN AMONESTACIÓN:** La amonestación (tarjeta amarilla) se saca para sancionar a un jugador por comportamiento antideportivo, esto puede ser antes, durante o después de un partido.

- Ausentarse del campo sin permiso del Árbitro o reintegrarse a él sin autorización.
- Retardar el inicio o la reanudación del juego en forma deliberada.
- No acatar diligentemente las disposiciones del Árbitro.
- Insultar, amenazar, burlarse, provocar con palabras, acciones o gestos a un jugador contrario o a sus propios compañeros.
- La simulación de una lesión o falta.
- Protestar las decisiones del Árbitro en forma ostensible y burlona, con palabras, acciones o gestos.
- Ser culpable de Juego brusco.
- Quitarse la camiseta para celebrar un gol.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre.
- Marcar el terreno de juego, con el zapato, pintura, etc.
- Infringir persistentemente las reglas de juego.

**FALTAS QUE AMERITAN EXPULSIÓN DEL PARTIDO:** La expulsión (tarjeta roja) es una decisión de la árbitro adoptada en el transcurso de un partido, que implica que el jugador debe abandonar el terreno de juego, y sus inmediaciones e incluye el banco de los suplentes.

- Juego brusco grave.
- Intentar agredir a jugadores contrarios o a sus propios compañeros lanzando golpe sin hacer contacto.
- Dirigirse al cuerpo arbitral en forma irrespetuosa, antes durante y después del partido.
- Conducta violenta.
- Incitar o inducir a jugador o jugadores durante el desarrollo del partido para que causen daño o lesión a jugador contrario.
- Arrojar el balón con las manos o pies en forma violenta golpeando a un adversario o compañero cuando el balón no esté en juego.
- Fingir agresiones por parte de la porra (público).
- Hacer señas o actitudes que impliquen un comportamiento obsceno e injurioso para el público o adversarios.
- Hacer constantes reclamaciones al cuerpo arbitral solicitando la aplicación de amonestaciones.
- Festejar los goles con actitudes groseras como ademanes o burlas o francamente antideportivas.
- Impedir con mano intencionada un gol (no aplica para el portero dentro de su área).
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal.
- Escupir a un adversario o un compañero.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
- Jugar sin espinilleras (después de recibir la instrucción del árbitro de colocárselas).
- Insultar o burlarse de un compañero o rival.
- Participar con aliento alcohólico.

### **FAIR PLAY**

Tengamos presente que: el fútbol es un deporte altamente competitivo, en donde el contacto físico entre los jugadores, es un aspecto normal y aceptable del juego, por lo mismo, tiene peligros implícitos, que obligan a que los jugadores jueguen el partido cuidando su seguridad y la de los rivales, respetando las reglas y los principios del juego limpio.

- 1.- Jugar para ganar
- 2.- Jugar actuando con caballerosidad
- 3.- Conocer las reglas de juego
- 4.- Respetar a los contrarios, compañeros, árbitros y espectadores.
- 5.- Aceptar la derrota con dignidad
- 6.- Promover los intereses del Fútbol
- 7.- Rechazar la corrupción, las drogas, el racismo, la violencia y otros peligros que pudieran dañar a nuestro deporte.

**El juego limpio** significa más que respeto por las reglas; abarca los conceptos de amistad, respeto del adversario y del espíritu deportivo. Es más que un comportamiento, es un modo de pensar. El concepto

se extiende a la lucha contra las trampas, contra el dopaje, la violencia física y verbal, la desigualdad de oportunidades, la discriminación de género, raza o situación social, y **por supuesto la corrupción**.

El juego limpio es una concepción del deporte que trasciende en un entorno de respeto, caballerosidad, consideración del adversario, y aceptación de los reglamentos, quienes participan en la Liga de Fútbol Aarón Padilla, aceptan el compromiso de ser deportivos y éticos.

**ARTÍCULO 92.-** El jugador es el único responsable de las posibles lesiones que pudieran ocurrir por su intervención en una riña personal o colectiva, antes, durante o después de un partido de fútbol, por lo cual, libera a la Liga de cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por este incidente.

**ARTÍCULO 93.-** El seguro de gastos médicos no cubre lesiones ocasionadas por una riña.

**ARTÍCULO 94.-** La Liga Aarón Padilla antes del inicio de cada torneo y la liguilla, celebrará una junta donde informará sobre las modificaciones al reglamento o las nuevas disposiciones, incorporación de nuevos equipos, sistema de competencia, etc.

**¡¡¡EN ESTA INSTITUCIÓN FOMENTAMOS LA PRÁCTICA HONESTA DEL FÚTBOL, CON RESPETO A LOS ADVERSARIOS Y LAS REGLAS DEL JUEGO!!!**

**¡¡¡HAGAMOS CON LA PRÁCTICA DEL FÚTBOL, TAMBIÉN UNA Y SANA CONVIVENCIA FAMILIAR!!!**

**¡¡¡POR UN FÚTBOL SIN VIOLENCIA!!!**

**¡¡¡POR UN DEPORTE DE EXCELENCIA!!!**

**JULIO 2023**