



LIGA DE FUTBOL "JUAN N. CUEVAS"
REGLAMENTO DEL CAMPEONATO
2009-2010

CAPITULO I
DE LA INAUGURACIÓN

- 1) La inauguración del campeonato 2009–2010 tendrá verificativo en el campo de las Instalaciones deportivas de la Escuela Modelo, el domingo 25 de octubre de 2009 a las 9:00 horas
- 2) Todos los equipos participantes deberán asistir al acto inaugural debidamente uniformados y presentarse una hora antes de la programada.
- 3) El equipo que no participe en el desfile inaugural, que no esté debidamente uniformado o que lo haga con menos de 8 jugadores, perderá por forfait el primer juego que le corresponda jugar.

CAPITULO II
INSCRIPCIÓN

- 4) Para la inscripción de los equipos es necesario llenar los requisitos siguientes:
 - a) No adeudar cantidad alguna a la Liga.
 - b) Pagar la cuota de inscripción correspondiente.
 - c) Lista de jugadores.

- d) Acta de nacimiento certificada en caso de jugadores no registrados en la Liga. Para jugadores de Segunda Fuerza, original y copia de la Credencial de Elector.
- e) Identificación de los jugadores. Constancia expedida de estudios con fotografía cancelada para jugadores no registrados.
- f) Seis fotografías tamaño infantil reciente de cada jugador. Si el jugador ya esta registrado en la Liga, sólo 3 fotografías.
- g) Diseño con los colores del uniforme, en formas que proporciona la liga.
- h) Llenar solicitud de registro que proporciona la Liga.
- i) Carta responsiva del patrocinador del equipo.
- j) Si proporciona campo, deberá agregar la información siguiente:
 - Croquis de localización.
 - Medidas del campo.
 - Medidas de las porterías.
 - Días disponibles.
 - Horario disponible.

La información deberá ser por equipo y deberá contar con la autorización de la Liga para su utilización, de acuerdo a lo dispuesto en el artículo 48 (cuarenta y ocho) de este Reglamento.

- 5) Una vez iniciado el campeonato, la inscripción de jugadores se hará en la oficina de la Liga exclusivamente los martes de 16:00 a 20:00 horas, y las credenciales se entregarán los jueves en el mismo horario.

- 6) Los jugadores no registrados en la Liga, al inscribirse, deberán llenar personalmente la ficha de identificación y registrar su firma en presencia de un representante de la Liga, salvo los jugadores de las categorías de Microbios, Infantil Menor "A" y "B" e Infantil Niños Héroes, que no requieren firma del jugador.
- 7) Las listas permanecerán abiertas durante la primera mitad del campeonato y quedarán cerradas al inicio de la segunda mitad.
- 8) Las cuotas de inscripción por equipo, para el Campeonato 2007-2008, serán las siguientes:

Categoría	Importe
Microbios	\$ 2,850.00
Infantil Menor	\$ 3,950.00
Infantil Niños Héroes	\$ 4,300.00
Infantil Mayor	\$ 4,300.00
Juvenil Menor	\$ 4,700.00
Juvenil Mayor	\$ 4,700.00
Juvenil Benito Juárez	\$ 4,900.00

- 9) La cuota de inscripción cubre:

Inscripción del equipo, arbitrajes, viáticos de los árbitros, reglamento, papelería, anuario, gastos de inauguración, gastos de premiación.

CAPITULO III JUGADORES

- 10) Para poder participar en otro equipo o en otra liga, el jugador deberá obtener por escrito la baja de su equipo y recabar autorización firmada por un representante de la Liga. En caso de que algún equipo niegue la baja del jugador, éste podrá solicitarla a la Liga para que, previa investigación, resuelva lo conducente.
- 11) Las jugadoras de la rama femenil, podrán participar en otras ligas, previa solicitud por escrito y la autorización correspondiente de la Liga.
- 12) Al jugador que se le compruebe que presentó documentos falsificados o alterados, se le dará de baja del campeonato y quedará suspendido por 2 (dos) años. En las categorías de Microbios e Infantil Menor e Infantil Niños Héroes, la Liga determinará quien se hace acreedor al castigo que la Liga haya decidido imponer; esta decisión será inapelable.

13) Las categorías serán de acuerdo a la siguiente tabla

Categoría	Nacidos en	Año	Año
Microbios	Nacidos en	2004	
Infantil Menor	Nacidos en	2002	2003
Infantil Niños Héroe	Nacidos en	2000	2001
Infantil Mayor	Nacidos en	1998	1999
Juvenil Menor	Nacidos en	1996	1997
Juvenil Mayor	Nacidos en	1994	1995
Juvenil Benito Juárez	Nacidos en	1992	1993

14) El mínimo de jugadores por equipo será de 12 (doce) y el máximo de 22 (veintidós) en todas las categorías.

15) Los jugadores que participan en clubes que tengan equipos en diferentes categorías, podrán ser utilizados como sucursales en las categorías superiores a la cual pertenezcan. Los clubes que cuenten con equipos con distinto nombre, solo podrán tener como sucursal los del mismo nombre, salvo el caso en que por escrito soliciten que determinado equipo sea su sucursal.

16) El límite de juegos en los que puede participar un jugador en una filial de categoría superior será de 10 (diez) juegos. Aquellos equipos que sean sucursales de otros de la Liga de Primera "A", Primera Fuerza o de la Liga Premier, se sujetarán al reglamento de cada una de las ligas.

CAPITULO IV CUERPO TÉCNICO Y AUXILIARES

17) Tanto los entrenadores como el personal técnico de los equipos, deberán registrarse en la Liga, para contar con la credencial de identificación correspondiente, sin la cual no podrán permanecer en la banca.

18) El personal técnico de los equipos podrá estar integrado por un máximo de 3 (tres) elementos incluyendo al entrenador.

19) En la banca únicamente podrán permanecer jugadores del equipo participante debidamente uniformados y dos personas del cuerpo técnico debidamente autorizados, quienes deberán contar con la credencial de identificación correspondiente según lo establecido por el artículo 16 de este reglamento, salvo la categoría de Segunda Fuerza en la que podrán estar el entrenador y dos auxiliares, y en la de Microbios e Infantil Menor "A" y "B" que podrán contar con un auxiliar más que deberá permanecer en la banca cuidando a los jugadores.

- 20) En la categoría de Microbios e Infantil Menor "A" y "B" tanto el entrenador como un auxiliar, podrán dirigir a sus jugadores detrás de las líneas laterales de campo y en ningún caso podrán hacerlo detrás de las líneas de las porterías.
- 21) El entrenador que por cualquier motivo sea suspendido, no podrá dirigir ningún equipo, desde fuera del campo, ni podrá entrar al terreno de juego antes del partido o durante el descanso del medio tiempo. En caso de no acatar esta disposición se cambiará la sanción a no estar en las instalaciones donde se programen sus juegos.
- 22) Todos los equipos deberán contar con un representante mayor de edad, que deberá estar debidamente acreditado ante la Liga.
- 23) El jugador, entrenador o técnico que sea sorprendido durante el desarrollo del partido con aliento alcohólico o bajo los efectos de alguna droga, será suspendido de 4 (cuatro) partidos a 1 (un) año a partir de la fecha de la falta, según determine la Liga, previa investigación.
- 24) Ningún jugador o entrenador podrá permanecer dentro de las porterías laterales en partidos de Infantil Menor "A" y "B" e Infantil Niños Héroe que se efectúen en el campo de la Escuela Modelo u otro campo de condiciones similares.

CAPITULO V

ROL DE JUEGOS

- 25) Los roles de juego serán formulados semanalmente por la Liga, y no podrán variarse, salvo casos especiales a juicio de la Directiva. La solicitud de suspensión de partidos por causas justificadas deberá hacerse a la Liga por escrito con anticipación de cuando menos ocho días a la fecha de la junta de representantes en la que será dado a conocer el rol de la semana. El hecho de haber recibido la solicitud de suspensión no implica la aceptación de la Liga ya que dicha solicitud será estudiada por la Directiva y la resolución se dará a conocer en la junta de representantes correspondiente.
- 26) Toda solicitud de suspensión de partidos, cambio de horario o de campo, deberá de ser solicitado por escrito en el tiempo marcado por el artículo 24 y deberá estar firmada por el representante acreditado ante la Liga. En ningún caso se aceptará ninguna solicitud firmada por el entrenador
- 27) En caso de que en la junta de representantes se efectúe algún cambio de día, hora, o campo de algún partido, la Liga no tendrá la obligación de dar aviso a los equipos involucrados.
- 28) En la categoría de Segunda Fuerza, no podrá programarse ningún partido los sábados antes de las tres de la tarde (15 horas) salvo casos especiales y que los dos equipos participantes estén de mutuo acuerdo.

CAPITULO VI DE LOS JUEGOS

29) Tanto el juego inaugural como los primeros juegos a verificarse, se determinarán por medio de sorteos que se llevarán a cabo en la junta previa a la inauguración.

30) El mínimo de jugadores que se requiere para iniciar un partido es de 8 (ocho), pudiendo completarse durante el primer tiempo de juego. Vencido el plazo no podrán entrar otros jugadores, a no ser por cambios. Si vencido el tiempo reglamentario un equipo no tuviera el mínimo de jugadores para iniciar el partido, éste perderá por forfit.

31) Los juegos se iniciarán, precisamente a la hora programada en el rol de juegos definitivo; el equipo que no se presente a la hora programada o no cumpla con lo dispuesto por el artículo 29 de este Reglamento, perderá el juego por forfit, salvo en los casos de que un equipo juegue en otra población distinta a su residencia; en estos casos el equipo visitante podrá disponer hasta de 15 (quince) minutos de espera. El equipo local no dispondrá de tiempo de espera.

Si el juego se efectuase vencido el plazo señalado para su inicio, por mutuo acuerdo de los equipos, dicho acuerdo deberá ser asentado en la cédula, antes del inicio del juego y ratificado con la firma de los capitanes de los dos equipos, quienes no tendrán derecho a efectuar reclamación posterior alguna.

Si los árbitros no se presentan a la hora programada, podrán retirarse e informar a la Liga en la junta siguiente. Si el árbitro llegare tarde y los equipos, de mutuo acuerdo decidieran jugar, se procederá como en el caso antes mencionado, asentando en la cédula el acuerdo ratificado con las firmas de los capitanes de ambos equipos.

32) Antes de cada partido los integrantes de los equipos deberán acreditarse ante el arbitro por medio de las credenciales debidamente autorizadas. En caso de que algún equipo no presente sus credenciales, se le esperará el tiempo máximo que marca el presente reglamento; y si al vencimiento de éste no las ha podido presentar perderá el juego por forfit. En ningún caso se permitirá jugar sin credenciales tiempo alguno, ni se reconocerá acuerdo entre equipos a este respecto.

33) El equipo que por expulsiones, lesionados o algún otro motivo quedare con menos de ocho jugadores, perderá el juego por forfit.

34) Antes de iniciar un partido, cada equipo deberá presentar al árbitro un balón reglamentario en condiciones de juego. El equipo que no lo haga, perderá el juego por forfit, salvo el caso en que el equipo contrario acepte jugar. Si un juego se inicia en estas condiciones, se deberá asentar en la cédula y ninguno de los dos equipos podrá reclamar nada al respecto durante o después del partido.

35) En los casos en que se decreta un forfit por cualquiera de las causas antes citadas, el equipo ganador conservará el número de goles anotado y el perdedor quedará con cero. Si el ganador no anotó goles en el partido, el resultado quedará dos a cero y no contará para el goleo individual.

36) En las categorías de Microbios e Infantil Menor "A" y "B", el número de cambios será libre y el jugador que haya salido por cambio puede volver a participar en el partido.

37) En las categorías de Infantil Niños Héroes, Infantil Mayor, Juvenil Menor el número de cambios será ilimitado y el jugador que haya salido no podrá volver a participar en el partido.

38) En la categoría de Juvenil Mayor, Juvenil Benito Juárez y Segunda Fuerza el máximo será de 5 (cinco) cambios.

39) La medida oficial de los balones a utilizar en el presente campeonato será de acuerdo a la siguiente tabla:

40) Los balones que se utilizarán serán de acuerdo a la categoría y de acuerdo a la tabla siguiente:

Categoría	Balón Número
Microbios	No. 3
Infantil Menor "A" y "B"	No. 4
Infantil Niños Héroes	No. 4
Infantil Mayor	No. 4
Todas las demás categorías	No. 5

41) La duración de los juegos será como sigue

Categoría	Dos tiempos de:	Descanso
Microbios	20 minutos	10 minutos
Infantil Menor A y B	25 minutos	10 minutos
Infantil Niños Héroes	30 minutos	10 minutos
Infantil Mayor	30 minutos	15 minutos
Juvenil Menor	35 minutos	15 minutos
Juvenil Mayor	35 minutos	15 minutos
Juvenil Benito Juárez	40 minutos	15 minutos
Segunda Fuerza	40 minutos	15 minutos
Femenil - Secundarias		
Femenil - Libre		

En la categoría de Microbios e Infantil Menor "A" y "B" no habrá tiempo de compensación.

42) Es responsabilidad de los representantes, en las categorías de Microbios e Infantil Menor "A" y "B" e Infantil Niños Héroes, y de los capitanes en las demás categorías firmar la cédula del juego; su firma avalará el resultado del partido, la lista de jugadores participantes y quiénes anotaron los goles; en ningún caso podrán, posteriormente, rectificar el resultado del partido ni los goles anotados.

43) Los juegos suspendidos por causa de fuerza mayor, se verificarán en días, horas y campos que la Liga designe.

44) En caso de suspensión de un partido por causa de fuerza mayor antes de terminarse el primer tiempo, el juego se volverá a reprogramar completo. Si la suspensión ocurre en el segundo tiempo se jugarán los minutos faltantes, salvo el caso en que falten diez minutos, o menos en cuyo caso el juego se dará por concluido. Si la reanudación de un partido es en un plazo de 72 horas, los equipos deberán alinear con los mismos jugadores que tenían al momento de la suspensión y si es después de dicho plazo, podrán alinear cualquier jugador que no se encuentre sancionado.

45) En las categorías de Microbios e Infantiles "A" y "B", en caso de ser necesario, se jugarán jornadas entre semana y en días festivos y los juegos suspendidos se volverán a reprogramar en los campos y horarios que designe la Liga.

CAPITULO VII UNIFORMES

46) Ningún jugador podrá participar en el juego si no está debidamente uniformados, camisa, pantaloncillos, medias con los colores de su equipo, espinilleras y deberá tener número de identificación colocados claramente visibles en la espalda de la camisa. En ningún caso podrán jugar dos o más jugadores con el mismo número; si el caso se presentare, uno de los jugadores deberá de cambiar de número para poder ingresar al terreno.

47) Si en la junta semanal se toma el acuerdo de que un equipo deba usar "casacas" en su partido y no cumple con este requisito o no use camisa de otro color, perderá el juego por forfit, si el juego no se efectúa por esta causa.

48) Si por similitud de colores en los uniformes, situación no prevista en la junta de representantes, no se pudiera efectuar un partido, este se volverá a reprogramar y los equipos involucrados, pagarán los gastos de arbitraje.

CAPITULO VIII DE LAS CANCHAS DE JUEGO

49) Los juegos se efectuarán en los terrenos de la Escuela Modelo, Club Escuela Modelo, Universidad Modelo y en los que designe la Liga. Los juegos de desempate y finales se efectuarán en los campos de la Escuela Modelo, del Club Escuela Modelo y de la Universidad Modelo.

50) Campos o sedes complementarias:

- a) Los equipos que presenten campos de juego e instalaciones a disposición de la Liga desde el inicio del torneo, tendrán la posibilidad, de acuerdo a las necesidades y según determine la Liga, de jugar a visitas recíprocas.
- b) Los equipos que hagan lo propio a partir de la jornada número 5 (cinco), únicamente jugarán como locales en sus campos, de ser posible y según determine la Liga, contra los equipos que no tuvieran sede.
- c) Los equipos que no tuvieran campo o sede, jugarán en los campos que designe la Liga.

- d) Todos los campos propuestos deberán contar con la autorización y visto bueno de la Liga para su utilización.
 - e) La Liga se reserva el derecho de aceptar o dejar de utilizar cualquier campo, aún cuando este contara con su autorización para su utilización.
- 51) En las categorías Infantil Menor "A" y "B" e Infantil Niños Héroe cuando los partidos se efectúen en los campos de la Escuela Modelo u otro campo de condiciones similares, al tocar el balón alguno de los postes de las porterías laterales, se considerará el balón fuera y se marcará saque de banda.

CAPITULO IX SISTEMA DE COMPETENCIA

- 52) La duración del campeonato será de acuerdo al número de equipos participantes en cada categoría, de la forma siguiente:
- a) En categorías formadas hasta por 5 (cinco) equipos, se jugarán dos vueltas dobles y los ocupantes del primer lugar de cada vuelta, decidirán el campeonato en un solo partido. El tercer lugar se decidirá entre los ocupantes del segundo lugar de cada vuelta. En caso de que dos equipos ocupen el primero y segundo lugar en cada una de las vueltas, el tercer lugar se decidirá por mejor puntuación y diferencia de goles anotados en las dos vueltas.
 - b) En categorías formadas de 6 (seis) a 8 (ocho) equipos, se jugarán 3 (tres) vueltas y los que obtengan las mayores puntuaciones obtendrán los 3 (tres) primeros lugares. En caso de empate en el

- primer o segundo lugar se decidirá el campeonato en un solo partido. El tercer lugar se decidirá por diferencia de goles y mayor número de goles anotados.
- c) En categorías formadas de 9 (nueve) a 12 (doce) equipos se jugará una vuelta todos contra todos y al término de la misma se dividirán en dos grupos: uno formado por la mitad de los equipos participantes clasificados en los primeros lugares, y otro formado por los equipos clasificados en los últimos lugares. Cada grupo jugará dos vueltas continuándose con la puntuación acumulada. Del primer grupo saldrán campeón, subcampeón y tercer lugar. Del segundo grupo se otorgará un reconocimiento al equipo que obtenga la mejor puntuación y diferencia de goles.
- d) En categorías formadas de 13 (trece) a 16 (dieciséis) equipos, se jugará una vuelta de todos contra todos y al término de la misma se formarán dos grupos: uno integrado por la mitad de los equipos que clasificaron los primeros lugares de la tabla y otro integrado por los que ocuparon los últimos lugares. Cada grupo jugará una vuelta, continuándose la puntuación acumulada. Del primer grupo saldrá el campeón, subcampeón y tercer lugar. Al equipo del segundo grupo que obtenga la mejor puntuación y diferencia de goles, se le otorgará un reconocimiento.
- e) En categorías formadas por 17 (diecisiete) o más equipos, se formarán dos grupos mediante sorteo. Cada grupo jugará una vuelta de todos contra todos, y al término de la misma, clasificarán la mitad de cada grupo de acuerdo con la mejor puntuación y diferencia de goles, formándose dos

nuevos grupos que jugarán una vuelta de todos contra todos sin tomarse en cuenta la puntuación de la primera vuelta. El grupo de arriba disputará los tres primeros lugares del campeonato y el de abajo disputará el reconocimiento por obtener el primero lugar. En la segunda vuelta, en caso de empate por puntos en el primero y segundo lugares, el campeonato se decidirá en un solo partido. En caso de haber empate por puntos de tres o más equipos, se tomará en cuenta la diferencia de goles y el mayor número de goles anotados. El tercer lugar se decidirá por diferencia de goles y mayor número de goles anotados.

- f) En caso de que en alguna de las categorías hubiera número impar de equipos, el primer grupo se formará con número par y el segundo con número impar de equipos.
- g) En las categorías formadas por dos grupos de equipos, el goleo individual de la primera vuelta no se tomará en cuenta, por lo que el campeonato de goleo se decidirá en la segunda vuelta y tomando en cuenta exclusivamente a los jugadores del grupo No1.

51 En las categorías de Microbios a Juvenil "Benito Juárez", en caso de empate por puntos en el primero o segundo lugar, se efectuará un solo partido para decidir el lugar que ocupen y si el partido terminare empatado se jugarán dos tiempos extras de 10 (diez) minutos cada uno en Microbios e Infantiles Menor y Niños Héroe y de 15 (quince) minutos en las demás categorías y si persistiera el empate se decidirá por serie de cinco penaltis rotativos y a continuación por muerte súbita. En

Segunda Fuerza se tomará en cuenta la diferencia de goles y el mayor número de goles anotados.

53) En los segundos grupos, el primer lugar se determinará por puntos; y en caso de empate, por diferencia de goles y si persistiere el empate por mayor número de goles anotados.

54) En caso de que en alguna de las categorías hubiere empate por puntos entre más de dos equipos, en el primero o segundo lugar, se tomará en cuenta la diferencia de goles y mayor número de goles anotados. El tercer lugar se decidirá por diferencia de goles y mayor número de goles anotados.

55) El sistema de puntuación para el presente campeonato será de 1 (un) punto por partido empatado y 3 (tres) puntos por partido ganado. En los partidos ganados por forfait por no haberse efectuado, el marcador será de 2 (dos) a cero (0) y los goles no se les acreditarán a ningún jugador.

CAPITULO X PREMIACIÓN

56) Se otorgará trofeos al campeón, subcampeón y tercer lugar, así como al campeón goleador, y diploma al subcampeón goleador así como un reconocimiento al equipo que ocupe el primer lugar del segundo grupo.

CAPITULO XI PROTESTAS

- 57) Las protestas deberán hacerse al árbitro del partido y se asentarán en forma breve en la cédula del juego. Toda protesta que no sea ratificada y ampliada por escrito a la Liga en la junta semanal de representantes que se verifique después del partido, quedará sin efecto.
- 58) Cuando un jugador sea protestado por alguna irregularidad de identidad, éste deberá firmar en la sección correspondiente de la cédula del partido para las investigaciones correspondientes.
- 59) Cuando un jugador sea protestado por la causa citada en el artículo anterior o por edad, deberá presentar constancia de estudios con fotografía sellada, expedida por la escuela donde esté cursando sus estudios, credencial del CURP y los documentos que la Liga le requiera. Si en un plazo de 14 (catorce) días hábiles a partir de la notificación no presentare los documentos solicitados, su equipo perderá por forfait el juego protestado y los siguientes en los que haya participado el jugador, y este será dado de baja de la Liga por el resto del campeonato.
- 60) En las protestas por edad o identidad, deberá ser depositada una fianza de \$100.00 (cien pesos) en efectivo por jugador protestado, al momento de la ratificación de la protesta ante la Liga. Esta cantidad será reembolsada si la protesta procede.
- 61) Las protestas serán resueltas por el Comité de Penas de la Liga. En caso de inconformidad con alguna

sanción impuesta, ésta podrá ser apelada por escrito y después de efectuarse una investigación, el Comité de Penas resolverá lo conducente, siendo esta última resolución inapelable.

CAPITULO XII SANCIONES

- 62) Los jugadores que participen en el presente campeonato, no podrán participar simultáneamente en otros. En caso de comprobarse esta falta, el jugador será expulsado de la Liga. Al término de la primera vuelta, los equipos o jugadores que hayan quedado en el segundo grupo, quedarán eximidos de esta disposición, pero deberán presentar a la Liga una solicitud para su conocimiento y registro.
- 63) El equipo que perdiera dos juegos por forfait en una misma vuelta sin causa justificada, a juicio de la Liga será eliminado del campeonato y no tendrá derecho a reclamar cantidad alguna de su cuota de inscripción.
- 64) Cada equipo es responsable de la conducta y actuación de sus seguidores, porras, padres de familia, jugadores y cuerpo técnico. En caso de agresiones a los integrantes de otros equipos, autoridades deportivas o árbitros, el equipo podría ser expulsado del campeonato y de la Liga, según la gravedad de la falta.
- 65) Si por agresión física o verbal de cualquiera de los mencionados en el artículo anterior el árbitro suspende un partido, el equipo responsable perderá el juego por forfait.

66) La aplicación de sanciones de jugadores y entrenadores, se regirá por el Reglamento de Sanciones de la Liga.

67) Cuando se compruebe que algún jugador violó alguno de los artículos del presente reglamento que amerite forfit para su equipo, éste perderá únicamente el o los juegos en que se haya presentado la protesta correspondiente.

68) A) El equipo que utilice algún jugador no inscrito ó inscrito al margen del presente reglamento, y haya sido reportado por el árbitro ó algún visor de la Liga, perderá el juego por forfit, aunque el juego no haya sido protestado.

B) El entrenador que intente alinear a un jugador en forma indebida de acuerdo al párrafo anterior A será sancionado de conformidad con lo establecido en la tabla de castigos.

69) El equipo que sin causa justificada se retire del campeonato sin terminar su rol de juegos, quedará expulsado de la Liga y no podrá participar en el siguiente campeonato, y no tendrá derecho a la devolución de su cuota.

70) La forma en que se aplicarán las sanciones en los juegos de la categoría Microbios serán las siguientes.

- a) **NO** se les enseñara tarjeta alguna, ni amarilla ni roja, a los jugadores de la categoría Microbios.
- b) Cuando se den casos de conductas antideportivas o faltas INTENCIONALES que ameriten sanciones, el árbitro le indicará al entrenador del equipo del jugador que haya incurrido en la falta, para que le

llame la atención y prevenga al niño de que existe la posibilidad de ser sujeto de expulsión en caso de reincidir.

c) Teniendo en cuenta que los cambios son libres en esta categoría, cuando el entrenador, haya retirado a un jugador por una falta que no amerita expulsión, el jugador podrá reingresar al terreno de juego, si así lo determina su entrenador.

d) Cuando, en casos extremos, la falta amerite expulsión, el árbitro se dirigirá al entrenador del equipo del jugador que cometió la infracción y le pedirá que retire al jugador.

e) Cuando el entrenador, haya retirado a un jugador por una falta que amerita expulsión, el jugador NO podrá reingresar al terreno de juego y tampoco podrá ser sustituido, por lo que el equipo jugará el resto del partido con 10 elementos.

f) En cualquiera de estos casos, el jugador no recibirá suspensión de juegos como castigo por la falta cometida, salvo casos de niños que sean reincidentes o tengan conductas francamente antisociales. En estos casos la Directiva de la Liga acordará las medidas disciplinarias que se deberán aplicar.

CAPITULO XIII DE LAS JUNTAS

71) Las juntas de representantes de equipos se efectuarán los miércoles de cada semana a partir de las ocho (20:00 horas) en el local de la Escuela Modelo que designe la Liga y la asistencia a las mismas es obligatoria.

72) Los acuerdos tomados en las juntas de representantes, serán válidos para todos los

equipos, aunque el representante de algún o algunos equipos no hayan asistido.

CAPITULO XIV DISPOSICIONES GENERALES

73)En la categoría de Segunda Fuerza, si el campeonato no termina a tiempo cuando la AFEYAC comunique por escrito a la Liga la fecha de iniciación del Torneo de Ascenso, los equipos que ocupen los primeros lugares en la fecha de recibir la notificación de acuerdo a la puntuación, diferencia de goles y/o mayor número de goles anotados, según corresponda, serán los equipos que representen a la Liga, sin que los equipos que resultaren campeón y subcampeón tengan derecho a reclamación alguna posteriormente.

74)La Liga estará facultada para designar la presencia de un visor en determinados juegos a efecto de que este de fe del cumplimiento de lo que dispone el presente reglamento, para el adecuado desarrollo de un partido.

75)El campeonato se regirá por el presente reglamento interno y por el oficial de fútbol vigente de la Federación Mexicana de Fútbol.

76)Los puntos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por la Junta Directiva de la Liga de Fútbol "Juan N. Cuevas".

Mérida, Yucatán a de octubre de 2008.

PRESIDENTE

SECRETARIO

**MVZ Rafael Gómez
Medina**

**C. Carlos A. Briceño
Vázquez**

DEFINICIONES

JUEGO BRUSCO GRAVE: (causal 1) Utilizar una fuerza desmedida e innecesaria al disputar el balón a un adversario.

CONDUCTA VIOLENTA: (causal 2) Acto voluntario de daño físico a un adversario estando o no en disputa el balón entre ambos.

INTENTO DE AGRESIÓN: (causal 2) Derribar, empujar, dar empujones o jalones, lanzar el balón o cualquier otro objeto con intención de golpear; o bien contacto físico con ánimo de burla o de animadversión

NOTAS

- o En categorías de Microbios e Infantiles las sanciones a jugadores se aplicarán en un 50%
- o Las reincidencias en una misma falta, duplicarán los castigos.
- o En caso de inconformidad por alguna sanción impuesta, podrá ser apelada por escrito, y después de una investigación, el Comité de Penas resolverá lo conducente, siendo esta última resolución inapelable.
- o Las faltas no previstas en el presente Reglamento, serán resueltas por el Comité de Penas de la Liga de Fútbol "Juan N. Cuevas"
- o Las sanciones se impondrán sobre la base del reporte arbitral o de algún Visor de la Liga, y de las investigaciones que crea conveniente el Comité de Penas.

AMONESTACIONES

Se es acreedor a una amonestación cuando ocurre alguno de los siguientes casos:

- o Entrar al terreno de juego en un cambio, sin autorización.
- o No penetrar al terreno de juego en un cambio, por la línea intermedia.
- o Cambiar su posición con el guardameta, sin previo aviso.
- o Abandonar el terreno de juego sin autorización del árbitro.
- o Incorporarse o reincorporarse a su equipo sin autorización
- o Protestar una decisión arbitral.
- o No acatar diligentemente una decisión del árbitro o juez de línea.
- o No colocarse a la distancia reglamentaria en un tiro libre.
- o Perder tiempo en forma deliberada.
- o Desaprobar con palabras o gestos una decisión arbitral.
- o Impedir que el guardameta despeje el balón.
- o Tirar un objeto al balón en la ejecución de un tiro libre.
- o Bailar, saltar, gesticular o pararse frente del ejecutor de un tiro libre, saque de banda o tiro de esquina.
- o Llevarse o alejar el balón después de marcada una falta en su contra.
- o Intento de riña.
- o Apoyarse en los hombros de un compañero para jugar el balón.
- o Burlarse del adversario, compañero o árbitro.
- o Engañar o tratar de engañar con la voz a un adversario.
- o Fingir una lesión o falta.
- o Faltar al respeto a un compañero o adversario.
- o Festejar un gol en forma exagerada.

- o Jugar el balón con las manos, cortando un avance prometedor.
- o Sujetar o empujar a un adversario, cortando un avance prometedor.
- o Jugar en forma estimada brusca.

EXPULSIONES

Se es acreedor a una expulsión cuando ocurre alguno de los siguientes casos:

- o Actuar con ademanes injuriosos en contra de cualquier persona.
- o Insultar en forma grosera al adversario.
- o Insultar en forma grosera a un compañero.
- o Insultar en forma grosera al árbitro o abanderados.
- o Faltar al respeto con insultos, señas o gestos obscenos al público.
- o Cometer una falta cortando una oportunidad manifiesta de gol.
- o Jugar intencionalmente el balón con las manos, cortando una oportunidad manifiesta de gol.
- o Juego brusco grave. Utilizar una fuerza desmedida e innecesaria al disputar el balón con el adversario.
- o Conducta violenta. Acto voluntario de causar daño físico a un adversario sin que esté en disputa el balón entre ambos.
- o Escupir a un adversario, compañero, árbitro u otras personas.
- o Dar una patada a un adversario.
- o Golpear con la mano, puño, codo o cabeza a un adversario.
- o Actuar con mala intención sobre un adversario.
- o Incitar o inducir a un compañero para que cause daño al adversario.
- o Participar activamente en una riña.
- o Golpear a alguna persona al saberse expulsado.
- o Pisar intencionalmente a un adversario.
- o Agredir a un contrario o a algún compañero.

- o Contestar la agresión del adversario.
- o Intentar agredir al árbitro o a un juez de línea.
- o Agredir al árbitro o a un juez de línea.
- o Internar o agredir al cuerpo técnico adversario.
- o Contestar la agresión del público que invada la cancha, usando las manos, pies u objetos para lastimarlo.
- o Agredir al público arrojándole cualquier objeto
- o Acumular dos amonestaciones en un mismo juego.

ENTRENADORES

Los entrenadores serán expulsados al:

- a)** Entrar al terreno de juego sin autorización.
- b)** No acatar diligentemente una decisión arbitral.
- c)** Ordenar a sus jugadores no acatar una decisión arbitral.
- d)** Retardar en cualquier forma el inicio o reanudación del juego.
- e)** Protestar una decisión arbitral.
- f)** Insultar a los jugadores del equipo contrario.
- g)** Agredir o intentar agredir al árbitro o juez de línea.
- h)** Faltar al respeto o insultar al árbitro o juez de línea.
- i)** Insultar o provocar en cualquier forma al equipo adversario.
- j)** Hacer señas obscenas a cualquier persona.

TABLA DE SANCIONES A JUGADORES Y ENTRENADORES :

A - Jugadores	Partidos
Intentar agredir al árbitro o a un juez de línea	6 a 8
Golpear con la mano, puño, codo o cabeza a un adversario	4 a 8
Intentar o agredir al cuerpo técnico adversario	4 a 6
Iniciar una riña	8
Hacer declaraciones ofensivas contra directivos de la Liga	6 meses
Agredir a un contrario o algún compañero	4 a 8
Conducta violenta	4
Contestar la agresión del adversario	2 a 4
Escupir a un adversario, compañero, o cualquier persona	4
Golpear a alguna persona al saberse expulsado	4
Pisar intencionalmente a un adversario	4
Agredir al público, arrojando cualquier objeto	6
Contestar la agresión del público que invada la cancha, usando las manos, pies u objetos para golpearlo	3
Faltar al respeto con insultos, señas o gestos obscenos al público	3
Insultar al árbitro o abanderados	2
Participar activamente en una riña colectiva	1
Incitar o inducir a un compañero para que cause daño al adversario	2
Insultar al adversario o a un compañero	1
Juego brusco grave	2
Insultar dentro de la cancha de juego	0
Agredir al árbitro o a un juez de línea	1 año
Participar en un juego con aliento alcohólico o bajo los efectos de alguna droga	De 4 partidos a 1 año
Intento de riña	0

A - Entrenadores	
Entrar al terreno de juego sin autorización	0
No acatar diligentemente una decisión arbitral	0
Ordenar a sus jugadores no acatar una decisión arbitral	0
Retardar en cualquier forma el inicio o reanudación del juego	0
Protestar una decisión arbitral	0
Hacer señas obscenas a cualquier persona	2 a 4
Insultar o provocar en cualquier forma al equipo adversario	3 a 5
faltar al respeto o insultar al árbitro o juez de línea	3
Intentar agredir al árbitro o juez de línea	6 a 8
Agredir al árbitro o juez de línea	De 3 meses a 1 año
Participar con aliento alcohólico o bajo los efectos de alguna droga	De 4 partidos a 1 año
Alinear o intentar alinear indebidamente a algún jugador	4 partidos

Mérida Yucatán, a de octubre de 2008.

PRESIDENTE

SECRETARIO

**MVZ Rafael Gómez
Medina**

**C. Carlos A. Briceño
Vázquez**

INDICE ANALÍTICO

- A -

AGRESIONES.- ARTS. 63, 64.
ARBITRAJE.- ARTS. 9, 30, 31, 46

- B -

BALON.-ARTS. 33, 38, 39.
BANCA.- ART. 18.

- C -

CAMBIOS.- ARTS. 35, 36, 37.
CAMPOS.- ARTS. 48, 4 K), 39, 23.
CAPITANES DE EQUIPO.- ARTS. 30, 40.
CASACAS.- ART. 45.
CATEGORÍAS.- ARTS. 12, 39, 14, 15, 50.
CEDULAS ARBITRALES.- ARTS. 30, 33,
57, 40, 56.
COMITÉ DE PENAS.- ART. 60.
CREDENCIALES.- ARTS. 5, 16, 31.
CUERPO TÉCNICO.- ARTS. 16, 18.
CUOTA DE INSCRIPCIÓN.- ARTS. 8, 9.

- D -

DESEMPATE.- ART. 47.
DURACIÓN CAMPEONATO.- ART. 50.

- E -

EQUIPOS.- ARTS. 2, 3, 48, 4, 21, 61, 30,
31, 32, 33, 26, 63, 67.
EMPATE.- ART. 50 e), 51, 52, 53, 54.
ENTRENADORES.- ARTS. 16, 20, 22, 23.

- F -

FORFIT.- ARTS. 3, 45, 30, 31, 32, 58, 34,
62, 64, 66, 67, 54.

- G -

GRUPOS.- ARTS. 61, 51, 52.

- I -

INAUGURACIÓN.- ARTS. 1, 2, 3.
INFANTIL MENOR .-ARTS. 12, 6, 18, 19,
8, 35, 11, 39, 50, 51, 43.
INFANTIL MENOR .-ARTS. 12, 6, 8, 38,
35, 23, 11, 39, 40, 51, 43.
INFANTIL NIÑOS HEROES.-ARTS. 12, 6,
8, 39, 36, 23, 11, 39, 40, 51, 43.
INFANTIL MAYOR.- ARTS. 12, 8, 36, 39,
51, 43.
INSCRIPCIONES.- ARTS. 4, 5, 6, 8, 20,
56.

- J -

JUNTAS.- ARTS. 45, 11, 26, 56, 69, 70.
JUEGOS.- ARTS. 28, 47, 30, 31, 32, 33,
62, 26, 39, 41.
JUGADORES.- ARTS. 13, 21, 9, 29, 10,
61, 44, 58, 14, 22, 23, 11, 66.
JUVENIL MENOR.- ARTS. 12, 8, 36, 38,
51, 43.
JUVENIL MAYOR.- ARTS. 12, 8, 37, 38,
51.
JUVENIL BENITO JUAREZ.- ARTS. 12, 8,
37, 38, 51.

- L -

LISTAS.- ARTS. 4 c), 11, 40.

- M -

MICROBIOS.- ARTS. 12, 6, 18, 19, 8, 35,
11, 39, 40, 51, 43.

- P -

PROTESTAS.- ARTS. 57, 58, 56, 59, 60,
66.

- R -

REPRESENTANTES.- ARTS. 21, 10, 11, 24,
26, 40, 69, 70.
ROL DE JUEGOS.- ARTS. 24, 27.

- S -

SUCURSALES.- ARTS. 14, 15.
SEGUNDA FUERZA.- ARTS. 12, 18, 8, 37,
38, 27, 51, 71.
SEGURO CONTRA ACCIDENTES.- ART.
9.
SUSPENSION DE PARTIDOS.- ARTS. 41,
42, 43.
SISTEMA DE PUNTUACIÓN.- ART. 54.

- T -

TIEMPOS DE ESPERA.- ART. 30.
TIEMPOS EXTRAS.-51.
TROFEOS.- ART. 55.

- U -

UNIFORMES.- ARTS. 2, 3, 8, 24, 11.

- V -

VISOR.- ART. 71.
VUELTAS.- ARTS. 61, 50.