



REGLAMENTO CAMPEONATO 2019-2020

LIGA DE FÚTBOL "JUAN N. CUEVAS"

OCTUBRE DE 2019

CONTENIDO

CAPÍTULO I - DE LA INAUGURACIÓN	1
CAPÍTULO II - INSCRIPCIÓN.....	2
CAPÍTULO III - JUGADORES	4
CAPÍTULO IV - CUERPO TÉCNICO Y AUXILIARES	6
CAPÍTULO V - ROL DE JUEGOS	9
CAPÍTULO VI - DE LOS JUEGOS	10
CAPÍTULO VII - UNIFORMES.....	16
CAPÍTULO VIII - DE LAS CANCHAS DE JUEGO	17
CAPÍTULO IX - SISTEMA DE COMPETENCIA	19
CAPÍTULO X - PREMIACIÓN.....	22
CAPÍTULO XI - PROTESTAS.....	23
CAPÍTULO XII - SANCIONES	24
CAPÍTULO XIII - DE LAS JUNTAS.....	28
CAPÍTULO XIV - DISPOSICIONES GENERALES	28
DEFINICIONES	29
NOTAS	30
AMONESTACIONES.....	30
EXPULSIONES.....	32
ENTRENADORES.....	33
TABLA DE SANCIONES A JUGADORES:	35
TABLA DE SANCIONES A ENTRENADORES:.....	36



**LIGA DE FUTBOL "JUAN N. CUEVAS"
REGLAMENTO DEL CAMPEONATO
2017-2018**

CAPÍTULO I - DE LA INAUGURACIÓN

- 1) La inauguración del campeonato 2019-2020 tendrá verificativo en el campo de fútbol de la Escuela Modelo, el domingo 20 de octubre de 2019 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 forfit el primer juego que le corresponda jugar.

CAPÍTULO II - INSCRIPCIÓN

- 4) La inscripción de los equipos se llevará a cabo en las oficinas de la Liga los lunes, martes, jueves y viernes de 9:00 a 16:00 hrs. y los miércoles de 13:00 a 19:00 hrs. y deberán cubrir los requisitos siguientes:
 - a) No adeudar cantidad alguna a la Liga.
 - b) Pagar la cuota de inscripción correspondiente.
 - c) Presentar la lista de jugadores.
 - d) Entregar 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) Presentar identificación de los jugadores, carta con fotografía expedida por la escuela donde realiza sus estudios estando la fotografía debidamente cancelada con el sello de la escuela.
 - f) Presentar seis fotografías tamaño infantil recientes de cada jugador. Si el jugador ya está registrado en la Liga, sólo deberá presentar 3 fotografías.
 - g) Presentar el diseño del uniforme con los colores, en el formato 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 presentar carta de autorización del propietario del campo conteniendo la información siguiente:
- Croquis de localización.
 - Medidas del campo.
 - Medidas de las porterías.
 - Días disponibles.
 - Horario disponible.

La información deberá ser por equipo (llenar debidamente los formatos sin dejar espacio en blanco) 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 9:00 a 16:00 hrs. y los miércoles de 16:00 a 18:00 hrs, y las credenciales se entregarán los viernes de 9:00 a 16:00 hrs.
- 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 e Infantil Niños Héroes, que no requieren firma del jugador.
- 7) Las listas permanecerán abiertas durante la primera vuelta de la categoría y quedarán cerradas al inicio de la segunda vuelta.
- 8) La cuota de inscripción cubre:
- Inscripción del equipo
 - Arbitrajes
 - Viáticos de los árbitros
 - Reglamento
 - Papelería
 - Anuario
 - Gastos de inauguración
 - Gastos de premiación.

CAPÍTULO III - JUGADORES

- 9) 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 el Presidente o el Secretario 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.

- 10) Las jugadoras de la rama femenil, podrán participar en otras ligas, previa solicitud por escrito y la autorización correspondiente de la Liga.
- 11) Al jugador que se le compruebe que presentó documentos falsificados o alterados, se le dará de baja del campeonato y quedará suspendido por dos años. En las categorías de Microbios, Infantil Menor e Infantil Niños Héroe, la Liga determinará quien se hace acreedor al castigo que la Liga haya decidido imponer; esta decisión será inapelable.
- 12) Las categorías serán de acuerdo a la siguiente tabla:

FÚTBOL 9			
Microbios	Nacidos en	2014	2015
Infantil Menor	Nacidos en	2012	2013
Infantil Niños Héroe	Nacidos en	2010	2011
FÚTBOL 11			
Infantil Mayor	Nacidos en	2008	2009
Juvenil Menor	Nacidos en	2006	2007
Juvenil Mayor	Nacidos en	2004	2005
Juvenil Benito Juárez	Nacidos en	2002	2003
Segunda Fuerza	Libre		

- 13) En las categorías infantiles se permite registrar hasta cinco niñas un año mayor al establecido.

- 14) El mínimo de jugadores por equipo será de doce y el máximo de veinticinco 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 y la Liga lo autorice por escrito.
- 16) Un jugador puede participar un jugador en una filial de categoría superior sin límite de partidos. 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 la liga respectiva.

CAPÍTULO 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 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 autorizadas, quienes deberán contar con la credencial de identificación correspondiente según lo establecido por el artículo 17 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 que podrán contar con un auxiliar adicional que deberá permanecer en la banca vigilando a los jugadores.
- 20) En la categoría de Microbios 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 cuatro partidos a 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 e Infantil Niños Héroe que se efectúen en el campo de la Escuela Modelo u otro campo de condiciones similares.

CAPÍTULO 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 o cambio de horario de los partidos por causas justificadas deberá presentarse a la Liga por escrito el viernes anterior 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 estipulado en el artículo 25 y deberá estar firmada por el representante acreditado ante la Liga. En ningún caso se aceptará solicitud alguna 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) Los partidos de la categoría de Segunda Fuerza que se efectúen los sábados no podrán efectuarse antes de las tres de la tarde salvo casos especiales y que los dos equipos participantes estén de mutuo acuerdo.

CAPÍTULO 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 número máximo de jugadores que podrán estar en el campo simultáneamente por equipo es:
- Microbios, Infantil menor y niños héroes 9 jugadores
 - Todas las demás categorías 11 jugadores
- 31) El mínimo de jugadores que se requiere para iniciar un partido es:

- a. Las categorías Microbios, Infantil Menor y niños héroes podrán iniciar con seis, pudiendo completarse durante el primer tiempo de juego.
- b. Todas las demás categorías podrán iniciar con ocho, pudiendo completarse durante el primer tiempo de juego.

En ambos casos, terminado el primer tiempo solo podrán ingresar por cambios. Si a la hora programada para iniciar el partido un equipo no tuviera el mínimo de jugadores requerido en los incisos A y B, éste perderá por forfit.

32) Los juegos se iniciarán a la hora programada en el rol de juegos definitivo publicado en la página de la Liga (<http://www.modelo.edu.mx/ligajnc>); el equipo que no se presente a la hora programada o no cumpla con lo dispuesto por el artículo 31 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 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, los equipos podrán retirarse e informar a la Liga en la junta siguiente. Si el árbitro llegase 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.

33) Antes de cada partido los integrantes de los equipos deberán acreditarse ante el árbitro 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.

- 34) El equipo que por expulsiones, lesionados o algún otro motivo quedase con menos de seis jugadores en las categorías microbios, infantil menor y niños héroes perderá el juego por forfit y de 8 jugadores en las demás categorías.
- 35) 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.
- 36) En los casos en que se decrete 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 cero y no contará para el goleo individual.

- 37) En las categorías de Microbios, Infantil Menor y niños héroes, el número de cambios será libre y el jugador que haya salido por cambio puede volver a participar en el partido.
- 38) En las categorías Infantil Mayor, Juvenil Menor, Juvenil Mayor y Benito Juárez el número de cambios será ilimitado y el jugador que haya salido no podrá volver a participar en el partido.
- 39) En la categoría Segunda Fuerza el máximo será de siete cambios sin reingreso.
- 40) La medida oficial de los balones a utilizar en el presente campeonato será de acuerdo a la siguiente tabla:

Categoría	Balón Número
Microbios	No. 3
Infantil Menor	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	25 minutos	10 minutos
Infantil Niños Héroes	30 minutos	10 minutos
Infantil Mayor	30 minutos	10 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

En la categoría de Microbios e Infantil Menor no habrá tiempo de compensación.

- 42) Es responsabilidad de los representantes, en las categorías de Microbios, Infantil Menor 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 que se suspenda un partido por causa de fuerza mayor antes de finalizado 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 todas las categorías en caso de ser necesario, se programarán jornadas entre semana y en días festivos. Los juegos suspendidos se volverán a programar en los campos y horarios que designe la Liga.

CAPÍTULO VII - UNIFORMES

- 46) Ningún jugador podrá participar en el juego si no está debidamente uniformado, playera, pantaloncillos, medias con los colores de su equipo, espinilleras y deberá tener número de identificación claramente visible 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. El equipo cuyo representante no se presente a la junta será el obligado a usar "casacas".
- 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 programar y los equipos involucrados, pagarán los gastos de arbitraje.

CAPÍTULO 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 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 autorización para su uso.

- 51) En las categorías Infantil Menor e Infantil Niños Héroes 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.

CAPÍTULO IX - SISTEMA DE COMPETENCIA

52) La duración del campeonato será de acuerdo al número de equipos participantes en cada categoría, de la forma siguiente:

Para el torneo de apertura:

- a) En categorías formadas por menos de ocho equipos, se sorteará el orden de los equipos y se jugarán únicamente las primeras 4 jornadas, posteriormente se jugará la liguilla entre los primeros 4 equipos de la tabla general, jugando el cuarto lugar contra el primero y el segundo contra el tercero. A los equipos que no califiquen opcionalmente se les podrá programar un partido amistoso.
- b) En categorías formados entre ocho y once equipos se jugarán únicamente las primeras 4 jornadas, posteriormente se jugará la liguilla entre los primeros 8 equipos de la tabla general. A los equipos que no califiquen opcionalmente se les podrá programar un partido amistoso.

- c) En categorías formadas por 12 equipos o más se jugarán únicamente las primeras 4 jornadas, posteriormente se jugará la liguilla entre los primeros 8 equipos de la tabla general. Entre los equipos que no califiquen se programará una liguilla formativa de acuerdo al número de equipos.
- d) En los casos donde la liguilla sea entre 8 equipos se jugará de la siguiente manera:

Cuartos de final

Partido 1: Equipo1 grupo A Vs Equipo4 Grupo B

Partido 2: Equipo2 Grupo A Vs Equipo 3 Grupo B

Partido 3: Equipo 3 Grupo A Vs Equipo 2 Grupo B

Partido 4: Equipo 4 Grupo A Vs Equipo 1 Grupo B

Semifinales

Partido 5: Ganador Partido 1 Vs Ganador Partido 3

Partido 6: Ganador Partido 2 Vs Ganador Partido 4

Final

Partido 7: Ganador Partido 5 Vs Ganador Partido 6

- 53) La liguilla formativa se jugará de acuerdo al número de equipos disponible y se informará en la junta previa la forma en la que se llevará a cabo.

Para el torneo de clausura se proporcionará el sistema de competencia en la junta previa o por este medio en el mes de diciembre 2019.

- 54) En caso de empate en cuartos de final, semifinales y juegos por tercer lugar, se decidirán por serie de cinco tiros penales rotativos y a continuación por muerte súbita. En caso de empate en finales, se jugarán dos tiempos extras de diez minutos cada uno en Microbios e Infantiles Menor y Niños Héroes y de quince minutos en las demás categorías y si persistiera el empate se decidirá por serie de cinco tiros penales rotativos y a continuación por muerte súbita.
- 55) En caso de que en alguna de las categorías hubiese empate por puntos, se tomará en cuenta para desempatar los siguientes criterios en el orden siguiente:
- 1.- La diferencia de goles
 - 2.- El mayor número de goles anotados
 - 3.- Los goles entre ambos clubes
- 56) El sistema de puntuación para el presente campeonato será de un punto por partido empatado y tres puntos por partido ganado. En los partidos ganados por forfit por no haberse efectuado, el marcador será de dos a cero y los goles no se le acreditarán a ningún jugador.

CAPÍTULO X - PREMIACIÓN

- 57) Se otorgará trofeos al campeón, subcampeón y tercer lugar, así como al campeón goleador, y diploma al subcampeón goleador. Cuando la categoría este integrada por dos grupos a los equipos del 2ª grupo se les otorgará trofeo al primer lugar y reconocimiento al segundo.

CAPÍTULO XI - PROTESTAS

- 58) 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.
- 59) 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.
- 60) 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, 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 forfit 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.

- 61) En las protestas por edad o identidad, deberá ser depositada una fianza de \$200.00 (doscientos 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.
- 62) Las protestas serán resueltas por el Comité de Sanciones 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 Sanciones resolverá lo conducente, siendo esta última resolución inapelable.

CAPÍTULO XII - SANCIONES

- 63) 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.

- 64) El equipo que perdiera dos juegos por forfit 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.
- 65) 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.
- 66) 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 forfit.
- 67) La aplicación de sanciones de jugadores y entrenadores, se regirá por el Reglamento de Sanciones de la Liga.
- 68) 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.
- 69) 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.
- 70) El entrenador que intente alinear a un jugador en forma indebida de acuerdo al artículo 68 será sancionado de conformidad con lo establecido en la tabla de castigos.
- 71) 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.
- 72) La forma en que se aplicarán las sanciones en los juegos de la categoría Microbios serán las siguientes.
- a) **NO** se les enseñará 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.

CAPÍTULO XIII - DE LAS JUNTAS

- 73) 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.
- 74) 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.

CAPÍTULO XIV - DISPOSICIONES GENERALES

- 75) 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.

76) 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.

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

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

DEFINICIONES

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

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

INTENTO DE AGRESIÓN: 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

- En categorías de Microbios e Infantiles las sanciones a jugadores se aplicarán en un 50%
- Las reincidencias en una misma falta, duplicarán los castigos.
- 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.
- Las faltas no previstas en el presente Reglamento, serán resueltas por el Comité de Penas de la Liga de Fútbol "Juan N. Cuevas"
- 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:

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

- Burlarse del adversario, compañero o árbitro.
- Engañar o tratar de engañar con la voz a un adversario.
- Fingir una lesión o falta.
- Faltar al respeto a un compañero o adversario.
- Festejar un gol en forma exagerada.
- Jugar el balón con las manos, cortando un avance prometedor.
- Sujetar o empujar a un adversario, cortando un avance prometedor.
- Jugar en forma estimada brusca.

EXPULSIONES

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

- Actuar con ademanes injuriosos en contra de cualquier persona.
- Insultar en forma grosera al adversario.
- Insultar en forma grosera a un compañero.
- Insultar en forma grosera al árbitro o abanderados.
- Faltar al respeto con insultos, señas o gestos obscenos al público.
- Cometer una falta cortando una oportunidad manifiesta de gol.
- Jugar intencionalmente el balón con las manos, cortando una oportunidad manifiesta de gol.
- Juego brusco grave. Utilizar una fuerza desmedida e innecesaria al disputar el balón con el adversario.

- Conducta violenta. Acto voluntario de causar daño físico a un adversario sin que esté en disputa el balón entre ambos.
- Escupir a un adversario, compañero, árbitro u otras personas.
- Dar una patada a un adversario.
- Golpear con la mano, puño, codo o cabeza a un adversario.
- Actuar con mala intención sobre un adversario.
- Incitar o inducir a un compañero para que cause daño al adversario.
- Participar activamente en una riña.
- Golpear a alguna persona al saberse expulsado.
- Pisar intencionalmente a un adversario.
- Agredir a un contrario o a algún compañero.
- Contestar la agresión del adversario.
- Intentar agredir al árbitro o a un juez de línea.
- Agredir al árbitro o a un juez de línea.
- Internar o agredir al cuerpo técnico adversario.
- Contestar la agresión del público que invada la cancha, usando las manos, pies u objetos para lastimarlo.
- Agredir al público arrojándole cualquier objeto
- 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:

A - Jugadores	# Part
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	2
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	3 a 12

	meses
Participar en un juego con aliento alcohólico o bajo los efectos de alguna droga	1 a 12 meses
Intento de riña	1
Intento de agresión	2

TABLA DE SANCIONES A ENTRENADORES:

B - Entrenadores	Partidos
Entrar al terreno de juego sin autorización	0
No acatar diligentemente una decisión arbitral	0
Ordenar a sus jugadores no acatar una decisión arbitral	2
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	3 a 12 meses
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 10 de octubre de 2019

PRESIDENTE	SECRETARIO
LI. JUAN R. CUEVAS LUNA	ING. CARLOS A. BRICEÑO VÁZQUEZ