

REGLAMENTO DE COMPETENCIA FÚTBOL SOCCER



TEMPORADA
2023 - 2024



SPORT GOL

Flor silvestre #65 San Pedro Mártir Cp14650 Del Tlalpan CDMX

Tel. 55733200 - 59265287 – 0445545038714.

ligasportgol@gmail.com

www.ligasportgol.com

INTRODUCCION

El presente Reglamento de Competencia es aplicable “Torneo de copa y liga 2022 - 2023”, y es de observación obligatoria para todos las Instituciones y clubes que integran la liga de clubes de fútbol soccer llevarlas a cabo.

CAPITULO 1. PROPOSITOS GENERALES

1. Fortalecer la unión de los colegios y clubes de la zona.
2. Impulsar la amistad y el respeto deportivo entre los participantes y los padres de familia.
3. Establecer una organización neutral donde prevalezca la formación integral de los participantes.

CAPITULO 2. COMITÉ ORGANIZADOR.

El Comité Organizador es el órgano que asume la responsabilidad total de determinados asuntos relacionados con la competencia, y cuyas obligaciones serán entre otras:

- 2.1 tiene la obligación de informar oportunamente de las actividades del torneo a todos los involucrados en ella.
- 2.2 Podrá dar de baja a los equipos ya inscritos que incurran en alguna falta que así lo amerite.
- 2.3 Convocar a presidir las juntas y asambleas ordinarias y extraordinarias que sean necesarias durante la competencia.
- 2.4 Dar el visto bueno a los acuerdos que sean tomados por delegados y subdelegados.
- 2.5 Decidirá las sedes y campos en Finales.
- 2.6 Registrar y verificar el registro de los jugadores cuando lo considere necesario.
- 2.7 Realizar el sistema de competencia y calendario de juegos.
- 2.8 Proporcionar la estadística por lo menos 1 veces por semana.
- 2.9 Aprobar la designación y clasificación de cancha de las Instituciones participantes.

El comité organizador será el encargado de sancionar cualquier violación o incumplimiento a las normas que rigen la competencia, en los términos del presente reglamento y ordenamientos aplicables.



CAPITULO 3. CATEGORÍAS Y RAMA.

Participan en la Temporada 2023 - 2024 de la LIGA SPORT GOL soccer las siguientes categorías y ramas las cuales se mencionan a continuación, cuadro 3 A

CUADRO 3 A

RAMAS	
VARONIL	FEMENIL
FUTBOL 9 2017 -2016 - 2015 – 2014 – 2013 – 2012	FUT 11 2011 – 2012 -2013-2014
FUTBOL 11 2011- 2010 – 2009 - 2008 - 2007	FUT 11 2008 – 2009 -2011
2006 - 2005 3ª.	FUT 11 2005 – 2006 – 2007

CAPITULO 4. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN.

5.1 Todo jugador deberá pertenecer a la institución que representan.

5.2 Tener la edad establecida de acuerdo con la categoría*

5.3 su cuota (Pago en una sola exhibición y en fecha designada por el comité organizador)

CAPITULO 5. REQUISITOS DE REGISTRO.

Todos los participantes deberán de entregar por cada jugador

6.1 La credencial del colegio, Acta de nacimiento y curp PARA TRAMITAR EL REGISTRO FEDERADO

6.2 Llenar formato de registros con todos los datos requeridos

En el presente Torneo 2023 -2024, se permitirá un registro de 20 jugadores máximo por equipo, un entrenador y un asistente.

6.3 Jugadores acreditados, en caso de presentar un jugador que no éste dado de alta en cedula o sabana de juego perderá 3-0 FECHA LIMITE JORNADA1

6.4 Ningún (a) jugador (a) y entrenador (a) podrá participar en los juegos si no ésta sellado y en micado sus registros, de lo contrario pierde 3 – 0

6.5 Todo jugador y/o entrenador podrá hacer uso de su REGISTRO AMARILLO DE LA LIGA siempre y cuando este registrado, con previa autorización de comité organizador, de lo contrario perderá 3 - 0

6.6 El registro de todos los jugadores (a) y cuerpo técnico, deberá hacerlo únicamente con el Comité Organizador. Reposición tendrá un costo \$100,00 por registro.

6.7 Ningún jugador podrá participar en 2 equipos de la misma categoría representando a diferentes instituciones de ser así perderán 3-0 los involucrados.

6.8 La liga DE CLUBES de futbol soccer no cuenta con ningún tipo de seguro para jugadores, entrenadores, delegados y/o padres de familia; Será responsabilidad de cada colegio y club la seguridad de sus integrantes o participantes los cuales deberán cubrir sus gastos. PARA



CAPITULO 6. ALTAS Y BAJAS.

- 3.1 Todo equipo podrá llevar a cabo movimientos de altas y bajas durante todo el año, excepto **4 fechas** antes de las fases finales de acuerdo con la competencia (Copa o Liga), sin rebasar el número de jugadores reglamentarios, (20 máximo)

CAPITULO 7. PROGRAMACION Y CANCELACIÓN DE JUEGOS.

- 9.1 Los equipos que participen en la temporada 2023 – 2024 celebraran sus juegos oficiales en las canchas de juegos registrados con el Comité Organizador establecidos previamente como se detalla a continuación:
- a) Cada club deberá registra cancha oficial y cancha alterna al inicio de cada torneo, teniendo como plazo el mes de septiembre.
- 9.2 Los equipos locales deberán de otorgar día y hora de sus juegos programados en cada categoría, **dando 2 opciones al visitante en común acuerdo en sábado.**
- 9.3 Los equipos que no cuenten con cancha tendrán que realizar sus juegos de visitantes
- 9.4 Si ambos equipos no cuentan con terreno de juego el local tendrá que conseguir campo.
- 9.5 Los juegos serán realizados con los siguientes horarios:
- a) Los sábados antes de las 8 a 16:00 hora
 - b) Estos horarios y días podrán ser modificables siempre y cuando ambos equipos estén de acuerdo
 - c) Respetaran el horario de cada Institución con un margen de **1 hora 30 minutos** para poder trasladarse a la cancha local si cuentan con 2 equipos el mismo entrenador.
- 9.6 Los equipos locales deberán cumplir con lo siguiente:
- a) Facilitar el acceso a la instalación con 30 minutos de anticipación marcada en la ficha de programación para que se puedan instalar el cuerpo arbitral y el equipo visitante, así como sus unidades de transporte.
 - b) Los equipos locales deberán determinar un lugar apropiado para las porras, tanto del local como del visitante para prevenir cualquier situación y **otorgando todas las garantías** al cuerpo arbitral, equipo y porra visitantes
- 9.7 Cada equipo tendrá derecho **a 1 permiso de ausencia en el torneo de copa y 1 permiso de ausencia en el torneo de liga**, siempre y cuando sea comunicado con un mínimo de 8 días de anticipación al Comité Organizador. **SI FUERA EN JUNTA DE PROGRAMACIÓN DAR FECHA DE JUEGO POSTERIOS QUE NO AFECTE EL ROL DE JUEGO.**
- 9.8 Cada equipo tendrá derecho a 1 cancelación por torneo (1 en copa y 1 en liga), siempre y cuando sea comunicado con un mínimo de 48 horas, al equipo contrario y al Comité Organizador de lo contrario pierde 5 – 0
- 9.9 No existirá una segunda cancelación o de lo contrario perderán 5 - 0
- 9.10 El equipo que realice la cancelación de su juego automáticamente pierde su derecho de local.
- 9.11 El equipo que realice la cancelación del juego tendrá que avisar al equipo rival y al comité organizador o de lo contrario perderá 5 - 0.
- 9.12 **EL EQUIPO QUE CANCELE TIENE 10 DÍAS PARA REPROGRAMAR EL JUEGO DE LO CONTRARIO PIERDE 3-0**
- 9.13 El equipo tendrá hasta el inicio del 2do tiempo para presentar sus registros y con la lógica de que, si no presenta los registros al inicio del 2do tiempo, Perderá 3-0 y el juego tendrá que continuar por respeto a los padres de familia y jugadores; con la excepción en las categorías (3ª, 2006-2007 y femenino mayor) se suspenderá el juego, por falta de garantías.



CAPITULO 8. SUSPENSIÓN DE JUEGOS

La suspensión de un juego será definitiva por las siguientes situaciones:

- 10.1 **En contingencia ambiental**, es importante definir que el equipo local es el que deberá avisar al comité organizador y equipo rival si en su Institución se ha levantado la contingencia ambiental y la tendrá que comprobar vía carta de dicha eventualidad. Si no presentan esta carta formal respaldada con el comunicado, perderá 3 - 0
- 10.2 **Causa de fuerza mayor o estado de emergencia**. Siempre y cuando sea respaldada de manera formal, carta o documento del suceso. De no presentar la formalidad perderá 3 - 0
- 10.3 Lluvia que influya notablemente el desarrollo del juego. Decisión arbitral en conjunto con los profesores responsables del juego. (SI LLUEVE ANTES MONITOREAR CON EL RIVAL EL CLIAM)
- 10.4 Descargas eléctricas por lluvias.
- 10.5 Falta de balones en buenas condiciones. Agotando las posibilidades como lo marca la regla # 2 de juego, aquí enunciamos algunos puntos de balones que no están en condiciones:
 - Falta de aire
 - Desgajado
 - Y otros a consideración del árbitro y entrenador visitante
- 10.6 Falta de garantías.
 - Invasión al terreno de juego para agresión de la porra, entrenador o jugadores.
 - Poner en riesgo la integridad física del árbitro; jugadores; porra,
 - Por no acatar el procedimiento de control de porras
 - Batalla campal entre jugadores

Por todos estos puntos mencionados el equipo que no otorgue las garantías perderá el partido por 3 – 0

- 10.7 Por algún accidente impredecible que afecte a los participantes. Decisión arbitral en conjunto con los profesores responsables del juego
- 10.8 Si un juego es suspendido por las situaciones anteriores mencionadas, determinaremos el juego oficial si:
El partido llevaba el 60 % del tiempo total efectivo de juego en todas las categorías, como lo marca la regla # 7 del capítulo 11
- 10.9 El árbitro tiene la facultad de ampliar un reporte del juego en la cedula, si lo considera necesario para que tribunal de penas o comisión disciplinaria determine la solución del partido, es importante mencionar que el árbitro cuenta con 24 horas para la ampliación de la cedula. **SERÁ VALIDO SI LA COPIA DE LOS EQUIPOS PONE LA LEYENDA AMPLIACIÓN DE REPORTE.**
- 10.10 En caso de no presentar sus registros tendrán la opción de no llevar a cabo el juego cuidando la integridad de sus jugadores por no acreditar la edad.
- 10.11 En las categorías 2003 y menores si no llega el entrenador un papá o adulto con credencial INE se hará responsable y podrá llevarse a cabo el juego.

CAPITULO 9. SANCIONES ADMINISTRATIVAS

- 11.1 Todo equipo que pierda un partido por ausencia, abandono de cancha o no cancelar con 48hrs. de anticipación a **COMITÉ ORGANIZADOR Y RIVAL** perderán 5 – 0



11.2 En caso de perder 2 juegos por ausencia, abandono de cancha o no cancelar a tiempo, el equipo será dado de baja de la liga colegial

CAPITULO 12. REGLAS DE JUEGO.

Regla # 1.- El Terreno de Juego. -

Superficie de Juego:

Los partidos podrán jugarse en superficies naturales o artificiales de acuerdo con LAS INSTALACIONES DEPORTIVAS QUE PRESENTE CADA Institución participante y al reglamento de competencia.

QUEDA PROHIBIDO LA SUPEFICIE DE CEMENTO.

Marcación del terreno.

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más larga se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta

- a) Todo Equipo deberá registrar una cancha de local y una alterna si cuenta con ella, al inicio del torneo (máximo de tiempo, un mes de inicio de torneo) debidamente reglamentada para ser verificada por el Comité Organizador quien dará la aprobación y clasificación de la cancha.
- b) Los campos de juegos en donde se efectúen los partidos deben cumplir con las medidas y requisitos de acuerdo con la categoría del siguiente cuadro 2.

CUADRO 2. Dimensiones del terreno de juego y porterías

CATEGORIAS	MEDIDAS DE CANCHA	PORTERIAS
3ª división 2005 Femenil Mayor	100 X 65 MAXIMO	7.32 X 2.44
	85 X 45 MINIMO	7 x 2.30
2007 – 2008 – 2009 - femenil Intermedia	85 X 50 MAXIMO	6 X 2
	70 X 38 MINIMO	5 x 1.80
2009 – 2010 Primaria alta	65 X 35 MAXIMO	5 X 1.80
	55 X 28 MINIMO	4 x 1.70
2011 – 2012 – 2013 – 2014	60X 34 MAXIMO	3 X 1.60
2015 – 2016	45 X 25 MINIMO	2.50 x 1.60
+/- 5% de las medidas indicadas de acuerdo a su categoría		

- c) Se jugará en el terreno de juego que presente cada equipo, buscando que tenga las mejores condiciones y dimensiones para el desarrollo de este, de común acuerdo con los delegados.
- d) Los campos deberán estar en las mejores condiciones para llevarse de la mejor manera el desenvolvimiento del juego, clasificándose de la siguiente forma, cuadro 3

CUADRO 3

Cancha A	Toda Institución que cumpla con estos 3 puntos: • 81 al 100% de pasto natural o sintético. • Terreno de juego que cumpla con las especificaciones señalas en el cuadro 2.
-----------------	--



SPORT GOL

Flor silvestre #65 San Pedro Mártir Cp14650 Del Tlalpan CDMX

Tel. 55733200 - 59265287 – 0445545038714.

ligasportgol@gmail.com

www.ligasportgol.com

	seguridad
Cancha B	Toda institución que no reúna los 4 puntos de la cancha A 60 al 80 % de pasto natural o sintético - No reglamentado para 11 vs 11,
NOTA	Todos los campos deberán ofrecer las garantías suficientes para ambos equipos, cuerpo arbitral y público.

- e) El terreno de juego deberá estar debidamente delineado, con sus dimensiones correctas y contar con redes en buen estado y completas.
- f) Las finales se jugarán en los campos del mejor clasificado del sistema de competencias a menos que su campo no dé con las medidas reglamentarias sin importar la clasificación de su cancha, siempre y cuando reúna los requisitos. A y B
- g) Juego suspendido por causa de fuerza mayor serán reprogramadas donde el comité organizador decida.
- h) Los equipos que ya visitaron en el torneo de copa, y en el torneo de liga en el rol de juego vuelven a visitar, cambiara el sentido automáticamente y tendrán que recibir (ser locales) y luego visitaran, esto es con el propósito deportivo y formativo**
- i) Todos los equipos que cuenten con cancha deberán de mandar a Comité Organizador el croquis de su cancha con dimensiones.

Regla # 2.- El Balón. -

a) Reemplazo de un balón defectuoso:

- El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro

b) Numero de Balón para la competencia:

	RAMAS		
VARONIL	#	FEMENIL	#
2017	3		
2016 – 2015 – 2014 - 2013	4		
2012	4	Femenil baja 2009 – 2010	4
2008 – 2009 – 2010	5	Femenil intermedia 2006 – 2007 – 2008	5
3ª 2005 – 2006 -2007	5	Femenil mayor 2003 – 2004 – 2005	5

- c) Ambos equipos deberán presentar 2 balones reglamentarios y en buenas condiciones al inicio del juego, teniéndolo disponible hasta el término de este.
- d) Los equipos contarán hasta el inicio del 2º de tiempo para presentar balones reglamentarios.

Regla # 3.- Número de Jugadores.

- a) Para iniciar un juego deberán presentarse un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 11, debidamente uniformados y acreditados. Teniendo el mínimo requerido no se otorga tolerancia.
- b) **En las categorías, 2016 a 2011 rama varonil y primaria baja, primaria intermedia rama femenil se jugará fútbol 9 sin fuera de lugar.** para iniciar un juego con el mínimo de 6 jugadores y un máximo de 9
- c) Deberán presentar el registro plastificado al árbitro, al inicio de cada juego de manera personal**
- d) Se podrán realizar como máximo 9 cambios. Un jugador que salga podrá entrar de nuevo, contabilizándose como cambio, **excepto si un jugador fue expulsado.**
- e) Todo entrenador podrá solicitar, de manera respetuosa, el/o los registros al árbitro, para su verificación y protesta si así lo desea. Para la protesta del jugador indebido se realiza con solo informar al árbitro quien es el jugador por verificar documentación. (NO SE PODRA INTERROGAR AL NIÑO POR PARTE DEL PROFESOR.)**



- f) Los jugadores de categorías inferiores podrán jugar en otra categoría superior, siempre y cuando estén debidamente registrados en ambas cédulas. **(MISMO REGISTRO FEDERADO)**
- g) Sólo podrán permanecer en la banca de juego los jugadores (as) y cuerpo técnico que estén debidamente registrados en cédula de participación y presentando su credencial debidamente requisitados.
- h) TODAS LAS CATEGORIAS SERAN POR AÑO DE NACIMIENTO, NACIDOS DEL 1º ENERO AL 31 DE DICIEMBRE DE CADA AÑO.**

Deportiva.

- i) La tolerancia de un juego es para completar el mínimo de jugadores no el máximo.**

Regla # 4.- Equipo de Jugadores (Uniformes).

- a) Todos los equipos deberán de presentar dos uniformes para la competencia, uno de local y otro de visitante de diferente color e informar al Comité Organizador.
- b) Cada jugador contará con camiseta, short, medias, **DEL MISMO COLOR** y espinilleras y calzado con tachones o el zapato multitacos
- c) El uniforme de portero deberá ser de diferente color al resto de los equipos, al portero contrario y al cuerpo arbitral.
- d) Los jugadores utilizaran de manera obligatoria en la camiseta un numero debidamente estampado que los identifique sobre la espalda, **Es importante que el número de la playera este plasmado en el registro del jugador, podrán utilizar stiker (NO MARCADOR, NO MASKIN, NO TELA ADESIVA) para colocar el numero en el registro y con ello no tengan consecuencias. Pierden 3-0**
- e) Tendrán como fecha límite el **15° de octubre** para presentarse debidamente uniformados y requisitados. Si para esa fecha no cuentan con los uniformes por retraso del proveedor es importante hacer llegar su carta membretada de prórroga, anotando para cuando contarán con ellos y no tendrán más que dos fechas más de la misma.
- f) No se permitirá jugar con zapatos de tachones intercambiables.
- g) Ningún jugador portará objetos peligrosos, que representen peligro para la integridad física, tanto para él, como para otros jugadores. De lo contrario no podrán jugar
- h) Deberán presentarse los jugadores con los números vulcanizados, a excepción del portero, si así lo requiere éste.
- i) En todas las categorías es obligatorio el uso de las espinilleras, sin excepciones, quien no la presente no podrá jugar. si el entrenador insiste el árbitro llevará el juego, pero EL ENTRENADOR SERA RESPONSABLE POR LA LESION O LESIONES QUE EL JUGADOR SUFRA POR SU NEGLIGENCIA.**
- j) Si los uniformes coinciden, el equipo visitante tendrá que ponerse casacas o su segundo uniforme.
- k) Los juegos en los estadios tendrán que presentarse con tenis suela lisa o multitacos. Según sea el caso.
- l) Los equipos cuentan con el tiempo para a completar el número de jugadores reglamentario, es decir que lo podrán hacer en cualquier momento del partido.**

Regla # 5.- Árbitros. -

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado.

- a) Será designado por la comisión de arbitraje del comité organizador.
- b) Las decisiones arbitrales serán inapelables.
- c) En la cédula hay un apartado para hacer un reporte por parte de los equipos espacio disponible para los entrenadores.



SPORT GOL

Flor silvestre #65 San Pedro Mártir Cp14650 Del Tlalpan CDMX

Tel. 55733200 - 59265287 – 0445545038714.

ligasportgol@gmail.com

www.ligasportgol.com

Regla # 6.- Árbitros Asistentes. -

- a. Los árbitros asistentes ayudaran igualmente al árbitro a dirigir el juego conforme a las reglas.
- b. Podrán entrar al terreno de juego para ayudar a controlar que se respete la distancia en cada tiro libre directo o indirecto
- c. Únicamente serán designados por el comité organizador.

Regla # 7.- Duración del Partido.

Los tiempos de juego se llevan a cabo de acuerdo como lo marca el cuadro 5 TIEMPO EFECTIVO.

CUADRO 5

Duración de juego		
Varonil	Tiempos de juegos	Femenil
2015 – 2016 - 2017	2 tiempos de 25 minutos c/uno	
2012 – 2013 – 2014	2 tiempos de 25 minutos c/uno	
2011	2 tiempos de 28 minutos c/ uno	Femenil menor
2009 - 2010	2 tiempos de 30 minutos c/ uno	Femenil intermedia
2007 – 2008	2 tiempos de 35 minutos c/ uno	Femenil mayor
3ª 2005	2 tiempos de 40 minutos c/ uno	

- a) Todas las categorías cuentan con un descanso en el medio tiempo de 5 y 10 minutos
- b) Todo encuentro contará con una tolerancia de 10 minutos, descontables del tiempo de descanso.
- c) La recuperación del tiempo perdido quedara a criterio del árbitro con el descanso.
- d) Es importante que el inicio de cada juego los cronómetros del árbitro y entrenadores empiecen al mismo tiempo, el tiempo empieza a correr desde el momento en que el balón es tocado por el jugador que inicia el juego.
- e) **La hora de inicio de juego será exclusivamente del mismo (NO PARA CALENTAR O CHARLA TACTICA) Esto se tiene que hacer previamente.**

LAS SIGUIENTES REGLAS SERÁN SANCIONADAS DE ACUERDO CON EL REGLAMENTO DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE FÚTBOL ASOCIACIÓN ADECUADAS A LA LIGA COLEGIAL:

Regla # 8.- El inicio y la reanudación de juego.

Si el balón está en juego y el árbitro debe interrumpir el juego por cualquier motivo no indicado en las reglas de juego, el partido se reanudará con un balón a tierra.

Regla # 9.- Balón en juego o fuera de juego

Balón fuera de juego El balón estará fuera de juego cuando:

- Haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire
 - El juego haya sido interrumpido por el árbitro

Balón en juego El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando:

- rebote de los postes, travesaño o poste de esquina y permanezca



En el terreno de juego

- rebote del árbitro o de un árbitro asistente ubicado en el interior

Del terreno de juego

Regla # 10.- El gol marcado.

Gol marcado Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego.

Regla # 11.- El Fuera de Juego.

Posición de fuera de juego. Un jugador estará en posición de fuera de juego si:

- Se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón
- Y el penúltimo adversario

Un jugador no estará en posición de fuera de juego si:

- Se encuentra en su propia mitad de campo o está a la misma altura que el penúltimo adversario o está a la misma altura que los dos últimos adversarios

VARONIL		FEMENIL	
2014 A 2012	NO SE SANCIONA	Femenil menor	NO SE SANCIONA
2011 A 2005	SI SE SANCIONA	Femenil intermedia	SI SE SANCIONA
		Femenil mayor	SI SE SANCIONA

Regla # 12.- Faltas e Incorrecciones.

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

- TIRO LIBRE DIRECTO
- TIRO PENAL
- TIRO LIBRE INDIRECTO

Regla # 13.- Tiro Libre. Estos son directos e indirectos.

CUANDO

- Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las diez infracciones que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón esté en juego.
- Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.
- Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los periodos del tiempo suplementario. **CON LOS JUGADORES QUE TERMINARON EL JUEGO.**
- **Está permitido el cambio de portero con los jugadores que hayan terminado el mismo juego**

Regla # 15.- Saque de Banda.

- El saque de banda es una forma de reanudar el juego.
- El saque de banda se concede a los adversarios del último jugador
- que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por
- aire.
- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Regla # 16.- Saque de Meta.



SPORT GOL

Flor silvestre #65 San Pedro Mártir Cp14650 Del Tlalpan CDMX

Tel. 55733200 - 59265287 – 0445545038714.

ligasportgol@gmail.com

www.ligasportgol.com

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

- Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se
- haya marcado un gol conforme a la Regla 10.
- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta,

Regla # 17.- Saque de Esquina.

- Es una forma de reanudar el juego.
- Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y un gol no se haya marcado conforme a la Regla 10.
- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

CAPITULO 10. SISTEMA DE COMPETENCIA Y PUNTUACIÓN.

- 1. Competencia.** - De acuerdo con el número de equipos inscritos.
- 2.- Sistema de Puntuación.** -

Por juego ganado	3 puntos
Por juego empatado	1 punto
Por juego perdido	0 puntos
- 3.- En caso de empate, se jugará un punto extra mediante series de Penales de la siguiente forma:**
 - a) El tiro de 3 penales por equipo, con diferente jugador.
 - b) En caso de persistir el empate, muerte súbita.
 - c) Repetirá un jugador sólo que haya concluido la ronda de número total de jugadores que término el juego.
- 4.- Criterios para la ubicación de los equipos en las tablas de posiciones.**
 - a) Puntos.
 - b) Mayor Diferencia de Goles.
 - c) Mayor número de goles anotados.
 - d) Marcador particular entre sí. - Se considera en su caso el marcador en penales.
 - e) Equipo que no cancele durante el torneo.
 - f) Mejor cancha.
- 5.- Marcadores Oficiales por Default 5 – 0.**
- 6.- Serán contabilizados los goles del equipo no infractor y anulado los de éste en los siguientes casos:**
 - Falta de garantías.
 - Quedarse con menos de 7 o 5 si es fútbol 9 jugadores.
 - Abandono del terreno de juego.

AREA TECNICA: Es el espacio con que cuenta el entrenador para llevar a cabo su trabajo durante el encuentro de futbol, es importante mencionar las siguientes características:



SPORT GOL

Flor silvestre #65 San Pedro Mártir Cp14650 Del Tlalpan CDMX

Tel. 55733200 - 59265287 – 0445545038714.

ligasportgol@gmail.com

www.ligasportgol.com

- a) No interrumpir el espacio del equipo rival
- b) No deberán de estar dos o más entrenadores alrededor de la cancha
- c) El árbitro le determinara el espacio permitido para realizar su trabajo
- d) Solo una persona está autorizada para dar instrucciones técnicas.
- e) Se deberá identificar a los ocupantes del área técnica antes del inicio del partido

CAPITULO 11. OBLIGACIONES.

I.- DELEGADOS. -

- a) Mayores de 18 años.
- b) Asistir a las juntas de programación de no asistir tendrá 12 horas para programar el partido contando de la 8:00 horas posteriores al día de la junta, perdiendo la Localia.
- c) Cumplir y hacer cumplir los estatutos, aun cuando vayan de por medio sus propios intereses.
- d) Presentar debidamente la documentación requerida, para el registro de los jugadores.
- e) Asistir puntualmente a las asambleas cuando se le requiera, en caso de no poder asistir, mandar al sub. Delegado.
- f) Deberán presentar sus protestas por escrito y en hoja membretada de lo contrario no podrá hacer uso de palabra en la asamblea.
- g) Son el enlace directo con el comité organizador y su institución que representan, por ningún motivo se aceptaran protesta por otro medio que no sea el delegado
- h) Son los responsables directos para la programación de sus partidos, es el único responsable para la cancelación, reprogramación, etc. de los partidos de su Institución.
- i) Para aclaración de protestas con respecto al arbitraje deberá presentarse el día de reunión arbitral.
- j)

II.- ENTRENADORES. -

- a.- Deberán de tener postura de absoluto respeto durante los juegos y en asambleas si es requerido.
- b.- responsables únicos de sus jugadores, porras y todo lo referente a lo de su equipo.
- c.- Deberán acreditarse antes de cada juego.
- f.- No hará uso indebido de un registro. (Cachirul).
- i.- Deberá presentarse a cada uno de los partidos.
- j.- Deberá firmar la cédula arbitral.
- k.- **CUERPO TÉCNICO EN BANCA 3ª, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011.**
(4 PERSONAS DT. AUX. PF. MEDICO)
CUERPO TÉCNICO EN BANCA 2012 a 2017 (2 ENTRENADORES)
SOLO PODRA ESTAR DE PIE EL DT. Y SU AUXILIAR EN CADO DE SER NECESARIO, LAS
LAS INTERVENCIONES DEL P.F. Y MEDICO DE ACUERDO CON SU ROL DURANTE EL
JUEGO.
- l.- **No existen arreglos ni acuerdos entre los entrenadores para la modificación de reglas. Y el Comité organizador no se hará responsable por efectos secundarios que estos ocasionen.**

III.- JUGADORES. -

- a.- Guardar respeto a los entrenadores y delegados de la institución.
- b.- El capitán deberá firmar la cédula.
- c.- Acatar respetuosamente las disposiciones del árbitro.
- d.- El guardameta deberá utilizar un color que lo distinga de los demás jugadores y del árbitro.
- e.- Deberá de hacer uso correcto de las instalaciones.
- f.- Deberá demostrar respeto deportivo con el adversario al inicio y final de un encuentro.



IV.- PORRA.

- a.- Los equipos Locales deberán designar un lugar apropiado para las porras.
- b.- Todo acompañante de los jugadores se considera porra.
- e.- Deberá de hacer uso correcto de las instalaciones.
- f.- No podrá acudir a ninguna asamblea, ya que, para ello existe su representante.
- g.- Mostrar absoluto respeto con los jugadores, entrenadores, árbitros y porra adversa.

CAPITULO 12.

SANCIONES.

Regla # 1.- Terreno de Juego. -

Se perderá 3 – 0 en los siguientes casos:

- a) Terreno de juego que no esté debidamente pintado y delineado Al 80%
- b) Redes que no permitan la visibilidad del gol.
- c) Para llevarse a cabo un juego el campo local se encuentra ocupado en tiempo programado, (tiempo de desfase 10 minutos)

Regla # 2.- El Balón.

Se perderá 3 – 0 en los siguientes casos:

- a) Si un equipo no presenta balón al inicio y al término del primer tiempo.
- b) En caso de no presentar un balón en condiciones. (2) POR EQUIPO
- c) En caso de no presentar el balón reglamentario.
- d) En caso de presentar un balón para la competencia**
- e) De no tener los balones durante todo el juego**

Regla # 3.- Número de Jugadores.

Perderá 3 – 0 en los siguientes casos:

- a) Si no presenta un mínimo de jugadores, para iniciar un juego. y el mínimo en las otras categorías especificadas en esta regla.
- b) De quedarse con menos del mínimo de jugadores, durante el juego, o el de las categorías especificadas
- c) Por no presentar los registros de jugadores plastificados.**
- d) Por exceder el número reglamentario de cambios
- e) CAT. 2017 ,2016, 2015, 2014 CAMBIOS ILIMITADOS
- f) CAT. 2013, 2012, 2011 9 CAMBIOS + 4 RECAMBIO
- g) CAT. 2010, 2009,2008, 2007, 9 CAMBIOS +3 RECAMBIO
- h) Por no presentarse dentro de la tolerancia.
- i) Por no tener registrado de manera formal al o los jugadores extranjeros
- j) El equipo que se niegue a iniciar el juego con el mínimo de jugadores requerido
- k) Por presentar registro de otra liga.



Regla # 4.- Equipo de Jugadores.

Perderá 3 – 0 en los siguientes casos:

- a) Por no presentar número de jugador vulcanizado en su camiseta.
- b) Por presentar un jugador indebidamente uniformado.
- c) Por presentar dos jugadores con el mismo numero
- d) Por no presentar el número correspondiente entre la camiseta y el registro
- e) Por alinear jugadores que no tiene la edad de competencia de la categoría
- f) Por tener jugadores externos que no pertenezcan a la Institución que representan.
- g) Por no presentar uniforme de visitante o casacas. Siempre y cuando sea del mismo color que el local.
- h) Por alinear jugadores con números en maskin, cinta canela u otro material que no sea número vulcanizado.
- i) Por alinear jugadores que no estén en sabana.

Regla # 5.- Arbitro. -

Aplicable por comisión disciplinaria interna de la organización.

Regla # 6.- Árbitro Asistente. -

Aplicable por comisión disciplinaria interna de la organización.

Regla # 7.- Duración del Partido. -

De acuerdo con el reglamento de competencia.

EN LAS SIGUIENTES REGLAS LAS CONSIDERADAS POR LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE FÚTBOL ASOCIACIÓN.

Regla # 8.- Saque de Salida.

Regla # 9.- Balón de Juego.

Regla # 10.- Tanto Marcado.

Regla # 11.- Fuera de Juego. 2017 a 2012 NO APLICA de 2011 a 3ª División SI APLICA

Regla # 12.- Faltas y Conductas Antideportivas.



CATALOGO DE EXPULSIONES PARA JUGADORES:

CAUSALES	FALTA	SANCIÓN
1	Culpable de Juego brusco grave	2 juegos de suspensión
2	Culpable de Conducta violenta	2 juegos de suspensión
3	Insultar verbalmente, emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza a un árbitro entrenador, adversario, compañero, porrista, etc.	3 juegos de suspensión
4	Escupir a un adversario o a cualquier otra persona,	3 juegos de suspensión
5	impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)	1 juegos de suspensión
6	malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal	1 juego de suspensión
8	Agredir físicamente a un árbitro, entrenador, adversario, compañero, porrista, etc.	Seis meses de suspensión
9	En caso de reincidencia de agresión del mismo jugador.	Quedará dado de baja del torneo
10	Por participar en una batalla campal	Seis meses de suspensión.
11	Ningún jugador ni entrenador podrá presentarse con aliento alcohólico.	5 juegos de suspensión.
12	Intento de agresión	5 juegos de suspensión
13	Jugador que haya sido expulsado será sancionado en las categorías que participa.	Pierde el equipo 3 – 0
15	Amenazas	2 juegos de suspensión

NOTA. - Los registros de los jugadores expulsados, serán recogidos por el árbitro, y entregados a COMITÉ ORGANIZADOR la cual los devolverá al delegado una vez cumplida su sanción.

Jugador expulsado por doble amarilla no aplica sanción y el árbitro deberá entregar el registro para su siguiente juego.

I.- SANCIONES A DELEGADOS. -

- De llegar más de 50 minutos tarde a las asambleas solicitada perderá el derecho de local.
- De no llegar a la asamblea de programación, sin previo aviso a la organización por carta, Horarios de junta 19:30 -21:00 horas. **y tendrá 12 horas para programar el partido contando de la 8:00 horas posteriores al día de la junta, perdiendo la Localia.**
- Ningún delegado deberá dejar pendientes partidos por más de 10 días, al dejar pendientes, se perderá automáticamente, según el roll de juegos.
- Podrán realizar apelaciones a tribunal de penas con carta Membretada de la Institución que representan.



II.- FALTA DE GARANTIAS

Los equipos perderán 3-0

CAUSAL	FALTA
1	Poner en riesgo la integridad física del árbitro
2	Invadir el terreno de juego participantes por parte de la porra y participantes expulsados. Con la intención de golpear.
3	Por no acatar el procedimiento de control de porras y agresión
4	Confrontación de porras
5	Batalla campal entre jugadores.
6	No acreditarse los responsables de los equipos, de acuerdo a las categorías.

III.- CATALOGO DE SANCIONES A ENTRENADORES. -

CAUSAL	FALTA	SANCIÓN
1	Por insultar al árbitro, entrenador, jugadores, porristas, etc.	Tres juegos de suspensión
2	Por agredir físicamente al árbitro, entrenador, jugadores, Porristas.	Seis meses de suspensión
3	En caso de reincidencia	Será dado de baja de la organización
4	Por reclamación reiterada al árbitro	Expulsión del juego y un juego de Suspensión
5	En caso de hacer uso indebido de un registro (cachirul)	Se suspende del torneo que participa
En caso de que un entrenador se rehúse a:		
6	Entregar un registro que le haya sido solicitado por el árbitro para su Verificación	Dos juegos de suspensión
7	En caso de presentarse con aliento alcohólico	Tres juegos de suspensión y pierde 3 – 0
8	En caso de que permita la participación de un jugador con aliento alcohólico	Tres juegos de suspensión y pierde 3 – 0
9	Si su equipo abandona el terreno de juego sin autorización	Cinco juegos de suspensión y pierde 3 – 0
El entrenador será el responsable directo de la porra. Que acompaña al equipo y por tal motivo tendrá que controlarla o de lo contrario será expulsado. Bajo el siguiente procedimiento: 1. EL árbitro le dará una llamada de atención 2. De reincidir la porra será amonestado 3. De continuar la porra será expulsado		
14	Entrenador expulsado será suspendido en todas sus categorías que representa	
15	Entrenador expulsado y no haya un responsable en las categorías 2002 – 2003 – 2004 - 20005 y Bach. Femenil	El equipo pierde 3 – 0 y el juego es suspendido
16	Fumar en el área técnica	1 juego de suspensión
17	Por intentar ingresar a un jugador con otra credencial	6 juegos de suspensión y pierde 3-0
18	Amenazas	2 juegos de suspensión



SPORT GOL

Flor silvestre #65 San Pedro Mártir Cp14650 Del Tlalpan CDMX

Tel. 55733200 - 59265287 – 0445545038714.

ligasportgol@gmail.com

www.ligasportgol.com

IV.-CATALOGO DE SANCIONES A LAS PORRAS. -

CAUSAL	FALTA	SANCIÓN
1	Invasión del terreno de juego	Un juego de suspensión
2	Hacer uso indebido de las instalaciones.	un juego de suspensión
3	Insultar al árbitro, entrenador, jugadores, porristas, etc.	Un juego de suspensión
4	Reiterados insultos	Dos juegos de suspensión
5	Agredir físicamente al árbitro, jugadores, porristas, entrenadores, etc.	Seis meses de suspensión
6	Insultar al árbitro, entrenador, jugadores, porristas, etc. Por segunda vez	Tres juegos suspensión para el papá o mamá

V.- SANCIONES AL EQUIPO. -

Las sanciones son aplicadas cuando los equipos presentan anomalías en la programación, asistencia y cancelación de juegos y está clasificado en dos Tipos

I. DEFAULT DE AUSENCIA. -

- a.- Cuando el equipo no se presenta al terreno de juego. 5-0
- b.- Cuando abandonan un juego.
- c.- Entrenador expulsado y no contar con un adulto responsable del equipo el juego será terminado oficialmente

II. DEFAULT DE ADMINISTRATIVO. -

- a.- Cuando se presenta el equipo y no reúne el mínimo de jugadores para iniciar un encuentro.
- b.- Cuando un equipo no llega dentro de la tolerancia.
- d.- Cuando un juego no es cancelado antes de las 48 horas. 5-0
- e.- Por falta de garantías.

MANEJO. -

Ausencia	Administrativo	Sanción
2	0	Baja
0	2	Baja

13.- PROTESTAS Y APELACIONES.

1. Las protestas son llevadas a cabo cuando algún equipo no está de acuerdo en alguna aplicación al reglamento por parte del árbitro, regla, comité organizador, equipo, jugador, etc.
2. El plazo para presentar protesta ante la Comisión Disciplinaria será hasta las 18:00 del lunes o jueves siguiente a la fecha del partido, debiendo presentar hoja de protesta o carta membretada por su Institución.



3. Comisión Disciplinaria, resolverá las protestas presentadas durante la Temporada en un plazo no mayor a 8 días.

Todos los equipos tienen derecho a la **apelación por alguna decisión Comisión Disciplinaria o Tribunal de Penas** vía carta membretada para que sea analizada y respondida a la brevedad posible.

No se aceptan protestas sobre decisiones arbitrales de apreciación.

NOTA. - A NINGUN EQUIPO QUE CAUSE BAJA O HAYA FALTADO A SANCIONES ADMINISTRATIVAS, NO SE LE REEMBOLSARA EL IMPORTE DE LA INSCRIPCIÓN.

Las infracciones no mencionadas en este reglamento serán sancionadas por el Comité Organizador.

ATENTAMENTE

COMITÉ ORGANIZADOR



SPORT GOL

Flor silvestre #65 San Pedro Mártir Cp14650 Del Tlalpan CDMX

Tel. 55733200 - 59265287 – 0445545038714.

ligasportgol@gmail.com

www.ligasportgol.com