



**CENTRO DE FORMACIÓN DEPORTIVA
HERNÁN CRISTANTE S.C.
REGLAMENTO DE FÚTBOL
2012**

ÍNDICE

TITULO PRIMERO: DE LOS OBJETIVOS	2
CAPITULO ÚNICO: OBJETIVOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD DE FÚTBOL.....	2
TITULO SEGUNDO: DE LA COMISIÓN DE FÚTBOL.....	3
CAPITULO I: DE LA COMISIÓN DE FÚTBOL.....	3
CAPITULO II: GENERALIDADES	4
TITULO TERCERO: DE LA COMPETENCIA EN GENERAL	5
CAPITULO I: DE LA JUNTA DE REPRESENTANTES	5
CAPITULO II: DE LOS INGRESOS	5
CAPITULO III: DE LA MODALIDAD DE LA COMPETENCIA	6
CAPITULO IV: DE LA CANCHA DE JUEGO	8
CAPITULO V: DEL ARBITRAJE.....	8
CAPITULO VI: DE LA NORMATIVIDAD PARA EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS.....	9
CAPITULO VII: DEL REGISTRO DE EQUIPOS Y JUGADORES	11
CAPITULO VIII: DEL DIFERIMIENTO DE UN PARTIDO	12
CAPITULO IX: DE LAS RESPONSABILIDADES DE CAPITANES Y SUB CAPITANES	13
TITULO CUARTO: DE LAS MULTAS Y SANCIONES.....	14
CAPITULO I: GENERALIDADES	14
CAPITULO II: DE LOS JUGADORES	15
CAPITULO III: DE LOS CAPITANES DE LOS EQUIPOS.....	17
CAPITULO IV: DE LA BANCA DE LOS EQUIPOS	18
CAPITULO V: DE LOS EQUIPOS.....	19
CAPITULO VI: DE LAS PORRAS.....	20
T R A N S I T O R I O	20

TITULO PRIMERO: DE LOS OBJETIVOS

CAPITULO ÚNICO: OBJETIVOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD DE FÚTBOL

ARTICULO 1

Los objetivos generales de la actividad del fútbol del Centro de Formación Deportiva Hernán Cristante S.C. son el fomento y desarrollo del deporte del fútbol.

Para tal fin, se efectuará la práctica de este deporte con un alto sentido de disciplina, orden, honor y espíritu deportivo; teniendo en cuenta que es un Centro de Formación Deportiva donde el ejemplo para los niños es trascendental para la institución, promoviendo los valores y el respeto.

TITULO SEGUNDO: DE LA COMISIÓN DE FÚTBOL

CAPITULO I: DE LA COMISIÓN DE FÚTBOL

De las atribuciones de sus integrantes

Del Presidente R. Hernán Cristante:

El, o su representante, presidir la actividad del fútbol, tomar decisiones consensadas con los representantes de los equipos participantes, dirigir las Juntas de Representantes, tener voto de calidad en las decisiones que se tomen dentro de los torneos.

Del Secretario Aldo Da Pozzo / Milton Graniolati:

Ellos, o sus representantes, levantar las actas o minutas de cada junta de representantes de los equipos, con relación a los torneos exclusivamente, en ausencia del Presidente presidirá las mencionadas reuniones.

De la Comisión Disciplinaria:

Estará integrada por tres personas y su designación será avalada por el Centro de Formación Deportiva Hernán Cristante S.C. Será la encargada de sancionar las faltas cometidas por los equipos y/o jugadores de acuerdo a los reportes de las cédulas arbitrales y a las faltas que sean reportadas por algún miembro de la Comisión de Fútbol dentro y fuera de la cancha de juego; las sanciones se aplicarán en los términos del presente Reglamento

CAPITULO II: GENERALIDADES

ARTICULO 2

Este Reglamento solo puede modificarse por el Centro de Formación Deportiva Hernán Cristante S.C. atendiendo a las experiencias del torneo anterior de parte de la Comisión de Fútbol y de cualquier integrante de los equipos. Las modificaciones se harán durante el período en que no se esté celebrando torneo alguno.

TITULO TERCERO: DE LA COMPETENCIA EN GENERAL

CAPITULO I: DE LA JUNTA DE REPRESENTANTES

ARTICULO 3

La Junta de Representantes estará integrada por un representante propietario y un suplente por cada equipo participante; solo podrá asistir uno de los dos a la Junta de Representantes y tendrá derecho de voz y voto.

ARTICULO 4

La Junta de Representantes se reunirá por lo menos una vez a la semana, en esta reunión los representantes podrán hacer valer los derechos y obligaciones de sus equipos representados. Asimismo en esta reunión se darán a conocer las fechas y horarios de juegos de la jornada correspondiente, resultados, multas y sanciones, cobros de cuotas, registro de jugadores y todo lo relativo a la aplicación del presente reglamento. Las determinaciones que se tomen en la Junta de Representantes serán obligatorias para los equipos aún en caso de ausencia de algún representante de equipo a la junta.

ARTICULO 5

La Junta de Representantes se iniciará con la presencia del Presidente de la Comisión de Fútbol o, en su ausencia, la del Secretario; o del Tesorero y el acceso por suplencia de los vocales; así como la presencia por lo menos de un representante de equipo debidamente registrado.

ARTICULO 6

El representante de cada equipo tendrá la obligación de cubrir el pago de las sanciones que se le apliquen a su equipo, así como las cuotas u otros gastos que se originen por la aplicación de este Reglamento. Estos pagos deberán hacerse exclusivamente en la junta de Representantes que se celebre posteriormente a la jornada de la que se deriven dichos cobros y, en caso de no hacerlo el jugador sancionado y/o el equipo responsable no podrán jugar en las siguientes jornadas hasta en tanto no cubran el adeudo correspondiente.

CAPITULO II: DE LOS INGRESOS

ARTICULO 7

Los ingresos que se perciban por inscripción, registros (credenciales), multas, arbitrajes, seguro médico, y en su caso patrocinio y donaciones, etc. de cada uno de los equipos, será destinado para cubrir los gastos que se originen en el torneo correspondiente de la forma siguiente:

- a) Premiación.
- b) Eventos (Clausura del evento).
- c) Rehabilitación y mantenimiento de la cancha de fútbol.

d) Arbitrajes

CAPITULO III: DE LA MODALIDAD DE LA COMPETENCIA

ARTICULO 8

Los horarios regulares para la celebración de los encuentros serán de: lunes a viernes de 7:00 a 11:00 p.m. Los partidos pendientes y los de jornadas dobles, podrán celebrarse en horario distinto previa autorización de la comisión de fútbol, que deberá darlo a conocer a la gerencia con 24 horas de anticipación. Los horarios en día sábado, o en día domingo, deberán ser corridos, es decir, sin dejar horarios libres entre juegos. Ningún equipo volverá a jugar si no tiene por lo menos 48 horas de haber jugado su partido anterior, excepto acuerdo del delegado.

ARTICULO 9

El calendario general de juegos se sorteara al inicio del torneo y el orden para seleccionar los días y horarios de juego por jornada será sorteado en la junta de representantes que se celebre antes del primer partido y con los parámetros especificados durante la primera reunión del torneo.

ARTICULO 10

Toda competencia será amateur, es decir que ningún jugador podrá recibir algún beneficio económico por participar en uno o más juegos.

ARTICULO 11

El orden de los equipos en la Tabla General de Posiciones, corresponderá a los puntos obtenidos por cada uno y se presentara en forma decreciente bajo las siguientes normas:

- a) Por cada juego ganado, se obtendrán tres puntos.
- b) Por cada juego empatado, se obtendrá un punto
- c) Por cada juego perdido, no se obtendrá punto alguno.

Cuando 2 o más equipos tengan igual puntuación en la tabla general de posiciones, se determinará su ubicación de acuerdo al sistema de desempate siguiente:

- Primero: **Mayor diferencia entre goles anotados y goles recibidos.**
Segundo: **Mayor número de goles anotados.**
Tercero: **Marcadores particulares entre los equipos empatados.**
Cuarto: **Volado**

ARTICULO 12

Los juegos de la Fase Final se jugarán a eliminación directa. Estos partidos se desarrollarán en dos fases:

- a) Semifinal
- b) Final

ARTICULO 13

Participarán en la fase Final por el título de Campeón de Liga, los equipos ubicados en los dos primeros puestos de la Fase de Calificación, ocupando los lugares del No. 1 al No. 2 de acuerdo a su mejor posición en dicha Tabla y en esta forma jugarán los partidos de Semifinal que son:

1er. Grupo**1er. Lugar vs. 4º. Lugar****2º. Lugar vs. 3er. Lugar****2do. Grupo****1er Lugar A vs 2do Lugar B****1er Lugar B vs 2do Lugar A****ARTICULO 14**

Disputaran en la Final el título de Campeón, los dos equipos vencedores de la Semifinal y por el tercero y cuarto lugar los dos equipos perdedores de la semifinal. El equipo ganador de la Final será declarado Campeón.

ARTICULO 15

Los premios o trofeos que se entregaran al final del torneo serán los siguientes:

- a) Campeón. Trofeo, Medalla, premios de patrocinador
- b) Segundo Lugar. Trofeo, Medalla
- c) Tercer Lugar. Trofeo
- d) Mejor Portero
- e) Jugador con mayor número de goles anotados.

ARTICULO 16

Cuando un equipo sea dado de baja en la primera vuelta perderá por default (1-0) todos los partidos.

ARTICULO 17

Cuando un equipo pierda por default antes de haber iniciado el encuentro el marcador será 1-0. Cuando el default se decrete ya iniciado el partido, en caso de que el equipo causante del default vaya ganando, perderá por 1-0; en caso de que el equipo causante de default vaya perdiendo, sus goles a favor se eliminarán y los goles en contra prevalecerán; en caso de que el partido este empatado el equipo causante perderá por 1-0.

En todos los casos que se decrete por default 1-0 el gol no se aplicará a jugador alguno.

CAPITULO IV: DE LA CANCHA DE JUEGO

ARTICULO 18

La cancha de juego deberá estar debidamente empastada, iluminada y con porterías con redes para todos y cada uno de los partidos del torneo.

La cancha de juego tendrá las siguientes características:

- a) Dimensiones. El campo de juego será un rectángulo de 68 m. de longitud y una anchura de 38 m.
- b) Modo de marcarlo. El campo de juego se marcará con líneas visibles de un ancho no mayor de 12 cm. El centro del campo estará visiblemente marcado con un punto, alrededor del cual se trazará una circunferencia de seis metros de radio.
- c) Área de meta. Deberá medir 12 metros de largo por 4 metros de ancho.
- d) Área penal. Deberá medir 22 metros de largo por 10 m. de ancho. En cada área penal se marcará el punto de ejecución del penal a una distancia de nueve metros. Tomando como centro los puntos del penal, se trazara al exterior de cada área penal un arco de circunferencia de seis metros de radio.
- e) Área de esquina. Medirá un metro de diámetro.
- f) Marcos: los postes verticales tendrán una separación de 5.80 metros (medida interior). El borde inferior del larguero horizontal estará a 2.15 metros del suelo.

CAPITULO V: DEL ARBITRAJE

ARTICULO 19

El arbitraje estará a cargo de la agrupación o Colegio de árbitros con la que celebre convenio la Comisión de Fútbol. Los árbitros deberán observar amplio criterio, buen comportamiento dentro de la cancha, aplicación de las reglas, puntualidad, pulcritud, buena condición física y los conocimientos generales de este reglamento.

La Comisión de Fútbol podrá sancionar por uno o varios partidos y hasta de expulsar del torneo así como una sanción económica (Art. 49-9) si así procede, a los árbitros que cometan alguna falta con base a las evaluaciones semanales.

El jugador y el equipo serán responsables de pagar las multas asociadas con las tarjetas recibidas durante los partidos, las cuales deberán estar pagadas al final del partido. Una tarjeta amarilla tiene una multa de \$50 y una tarjeta roja es de \$100. En caso de que la tarjeta no esté pagada antes del próximo partido, el jugador no podrá participar.

Para la aplicación de las sanciones a que se refiere cada uno de los puntos de este reglamento, la Comisión de Fútbol y la Comisión Disciplinaria se basarán en la cédula del árbitro.

Al finalizar los partidos, los árbitros deberán retener las credenciales de los jugadores Expulsados, las cuales se pasarán al representante de mesa.

Cuando algún equipo se inconforme con el arbitraje o la redacción de la cédula, deberá firmar esta bajo protesta, y presentarla en la siguiente junta de representantes por escrito, además de hacer un depósito de \$200 (doscientos pesos). Que en caso de proceder la inconformidad, éstos le serán devueltos.

CAPITULO VI: DE LA NORMATIVIDAD PARA EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS

ARTICULO 20

Cada equipo se integrará con ocho jugadores en la cancha.

Los jugadores deberán entregar al árbitro las credenciales autorizadas (enmicadas) por la institución antes del inicio del partido. No se permitirá que un equipo autorice a otro a jugar sin credenciales, es obligación del árbitro dar por finalizado el partido en este caso.

El no cumplir con lo anterior, aunque sea la credencial de un solo jugador, el equipo infractor perderá por default.

Las credenciales a que se refiere este artículo tendrán que ser las de los jugadores que ingresen a la cancha.

ARTICULO 21

Todos los jugadores de cada equipo deberán presentarse correcta y completamente uniformados (playera, short y medias iguales en todos los jugadores a excepción del portero) portando en el dorso de la camiseta un número diferente entre sí, y que coincida con el número de la credencial del jugador. Con zapatos tenis que no pongan en peligro la integridad física de los demás jugadores (se aceptan zapatos conocidos como "turf soccer", así como todos aquellos para fútbol "indoor soccer"; no se aceptan zapatos de aluminio, ni intercambiables) Todo lo anterior al inicio de cada partido y no se aceptará participar por ningún motivo si no se cumplen las condiciones anteriores.

ARTICULO 22

No podrán participar en un partido los jugadores que presenten las siguientes anomalías:

1. Que no corresponda la fotografía de la credencial (será decomisada por el árbitro, y entregada con un reporte a la comisión de fútbol).
2. Que no corresponda el número de la credencial al que el jugador porte en su camiseta y en su pantaloncillo.
3. Que el número de la camiseta, haya sido puesto con tela adhesiva o similar, a excepción del número del portero.
4. Que el número de alguna o algunas de las credenciales esté sobrepuesto con tela adhesiva o similar.
5. Que el número de la credencial no coincida con el de la cédula de registros.

(Ver sanciones Art. 49-15)

Los cuatro primeros puntos, serán obligación del árbitro principal y del árbitro suplente checarlos antes y durante cada partido, así como levantar el informe correspondiente,

los capitanes de los equipos, tendrán derecho a verificar en el momento en que así lo deseen los puntos anteriores. El quinto punto es obligación de la Comisión de Fútbol. Al momento de detectar alguna de las anteriores anomalías durante el curso del partido, ya sea el árbitro o el árbitro auxiliar y los rivales en general, el jugador con problemas debe salir del campo, para corregir la irregularidad, pudiendo regresar al juego, o bien, utilizando un cambio si todavía le quedan al equipo, o abandonando el juego si ya no se cuenta con cambios. Si estas faltas se detectan al final del partido, el resultado en cuestión no cambia.

ARTICULO 23

El número mínimo de jugadores por equipo para poder jugar en un partido será de cinco, pudiendo entrar los restantes durante el transcurso del primer tiempo exclusivamente.

ARTICULO 24

El tiempo de tolerancia para el inicio de los partidos, será de 15 minutos computados por el árbitro a partir de la hora programada (primer silbatazo), perdiendo por default el equipo que no se complete o no se presente. En caso de que ninguno de los dos contendientes se presentara a jugar, ambos perderán por default.

El equipo que no se complete o no se presente sin avisar a la gerencia para hacer una cancelación recibirá una multa de \$500; 50% de esta multa será pagada al equipo que se presentó a la hora programada.

ARTICULO 25

La duración de los partidos será de dos tiempos de 30 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos. En los juegos de semifinales y finales en caso de empate en el número de goles al finalizar los 60 minutos de juego, se jugarán dos tiempos extras de 10 minutos cada uno para decidir el encuentro, sin descanso y con cambio de cancha. En caso de persistir el empate durante los finales, se procederá a lanzar tiros penales, en la forma que a continuación se describe, hasta encontrar el vencedor. Cada equipo lanzará cinco tiros penales, alternándose los jugadores y equipos en su ejecución, en forma rotativa, declarando vencedor al equipo que anote mayor número de goles.

Solamente ejecutarán los tiros penales, los jugadores que se encuentren alineados en el momento de la terminación del último tiempo adicional.

Si por cualquier causa, un jugador en su oportunidad dejare de ejecutar un tiro penal, este se considerará como no anotado.

Si después de que cada equipo haya tirado una serie única de cinco tiros penales alternadamente y los dos obtuvieran el mismo número de goles o ninguno, se continuarán ejecutando los tiros penales que sean necesarios, uno por uno, en el mismo orden, hasta el momento en que cada equipo ejecute el mismo número de tiros y que uno haya marcado un gol más que el otro. Ningún jugador podrá ejecutar un segundo tiro hasta después que todos los jugadores que terminaron los tiempos reglamentarios, lo hayan realizado.

ARTICULO 26

Durante el transcurso del juego, incluidos los tiempos extras si los hay, se permitirán ocho cambios como máximo, incluyendo al portero. Los jugadores que sean sustituidos no podrán reingresar al campo de juego en otro cambio.

ARTICULO 27

El árbitro aplicará las reglas de juego vigentes de la F.I.F.A., salvo en los casos mencionados en los artículos anteriores de este Reglamento y en los casos siguientes:

- a) En el cobro de faltas que se cometan y se sancionen, la barrera y hombres del equipo contrario deberán estar como mínimo a cinco metros (5 m) de distancia, incluyendo el tiro de esquina.
- b) No habrá fuera de juego

ARTICULO 28

Únicamente podrán ingresar a la cancha de fútbol los equipos participantes; por ningún motivo se admitirá la presencia de persona alguna ajena a los contendientes.

Hasta en tanto no concluya el juego que se esté celebrando no podrá ingresar jugador alguno de equipo diferente a los participantes.

CAPITULO VII: DEL REGISTRO DE EQUIPOS Y JUGADORES**ARTICULO 29**

Los equipos que deseen participar en el torneo a celebrarse, deberán hacerlo en los términos del presente Reglamento y de la Convocatoria que al efecto se publique.

ARTICULO 30

Cada equipo deberá registrar un mínimo de 8 y un máximo de 16 jugadores hasta antes del inicio de la octava jornada, los cuales deberán estar protegidos por un seguro de gastos médicos suyos, El representante del equipo firmara una Carta Responsiva por las lesiones y daños que pudieran sufrir sus jugadores o estos pudieran ocasionar a terceros.

ARTICULO 31

El cierre de registro de jugadores será hasta antes del inicio de la octava jornada, pudiéndose hacer 2 movimientos de alta y de baja.

Los movimientos de baja y alta de jugadores únicamente se podrán llevar a cabo durante la junta de Representantes.

El jugador que reemplace a un jugador suspendido podrá participar hasta que se cumpla el castigo del jugador sustituido.

ARTICULO 32

Los equipos deberán depositar el total de su inscripción para garantizar su seriedad durante el desarrollo del torneo.

ARTICULO 33

El Centro de Formación Deportiva Hernán Cristante S.C. tiene la autoridad suficiente para impedir la participación de un jugador en algún partido o en el mismo torneo, por irregularidades administrativas o por alguna indisciplina cometida dentro de las instalaciones del propio Centro, lo cual se podrá llevar a cabo si así lo determina, la Comisión de Fútbol, enviando por escrito la resolución.

ARTICULO 34

Por cada jugador registrado se elaborará una credencial que contenga fotografía, nombre completo, nombre del equipo y número, debiendo ser firmada por el jugador y con el sello del Centro de Formación Deportiva Hernán Cristante S.C. sobre la fotografía.

Se expedirán dos gafetes especiales para dos personas mayores de 18 años, que haya acordado el equipo como directores técnicos, masajistas o auxiliares, no pudiendo ingresar al campo ninguna otra persona aparte de estas quienes deberán contemplar la disciplina y disposiciones de este Reglamento, en caso contrario serán expulsados del campo y no podrán sustituirse y la o las sanciones que merezcan serán fijadas por la Comisión de Fútbol. No se permitirá que los jugadores registrados en otro equipo, puedan estar en la banca de otro equipo de la misma fuerza.

ARTICULO 35

Los equipos deberán, desde la primera jornada del torneo, presentar sus credenciales debidamente enmascaradas y con el número correspondiente de playera de cada uno de sus jugadores. A un jugador sin credencial no se le permitirá jugar después de la tercera jornada.

ARTICULO 36

Las credenciales personales podrán ser verificadas en cualquier momento durante el desarrollo del juego, por los capitanes de los equipos los que podrán hacer las objeciones que deseen siendo obligación del árbitro registrarlas en la cédula correspondiente.

CAPITULO VIII: DEL DIFERIMIENTO DE UN PARTIDO**ARTICULO 37**

No se concederá permiso para diferir la fecha de un partido, aún cuando los representantes de ambos equipos estén de acuerdo, perdiendo por default el o los equipos que no se presenten o no quieran jugar en la fecha y horario que les corresponda.

ARTICULO 38

Los partidos podrán ser diferidos o suspendidos, única y exclusivamente por las siguientes situaciones.

- a) Ausencia del árbitro.
- b) Por condiciones climatológicas adversas para la práctica del fútbol y/o que pongan en peligro la integridad física de los jugadores a criterio del árbitro.
- c) Por mal estado de la cancha a criterio del árbitro y, en ausencia de este, por el Administrativo del Centro de Formación Deportiva Hernán Cristante.
- d) Por suspensión de labores en el Centro de Formación Hernán Cristante S.C.
- e) Por insultos y/o difamaciones, falta de garantías amenazas y/o agresión al árbitro por parte de jugadores, entrenadores, directivos, porra y/o acompañantes de alguno de los equipos en juego; siendo esto a criterio del árbitro.

Los partidos diferidos o suspendidos deberán ser reprogramados como máximo dentro de los partidos de la siguiente jornada, en caso de que los equipos involucrados sobre la fecha a jugar, la comisión de fútbol decidirá una fecha y el equipo que no se presente perderá por default.

CAPITULO IX: DE LAS RESPONSABILIDADES DE CAPITANES Y SUB CAPITANES

ARTICULO 39

Será responsabilidad del capitán de cada uno de los equipos previo al inicio del partido nombrar a un subcapitán; el capitán deberá cumplir con lo siguiente.

- a) Portar en el brazo un gafete de capitán, durante todo el partido.
- b) Presentar al árbitro al inicio de cada partido las credenciales de los jugadores de su equipo, teniendo como límite para la presentación de las credenciales hasta antes del inicio del segundo tiempo.
- c) Pedir autorización al árbitro para los cambios de jugadores en el transcurso de cada juego.
- d) Informar al árbitro, de cualquier anomalía que observe en el partido y solicitar las sanciones que correspondan.
- e) Apoyar al árbitro, para que sus compañeros de equipo, entrenador, directivos, porra y/o acompañantes cumplan este reglamento.
- f) Firmar la cédula arbitral, al término de cada partido, recogiendo inmediatamente las credenciales de su equipo.

TITULO CUARTO: DE LAS MULTAS Y SANCIONES

CAPITULO I: GENERALIDADES

ARTICULO 40

Los jugadores, capitanes, porras y/o acompañantes de los equipos, así como estos mismos, se harán acreedores a las siguientes sanciones y multas, por faltas mencionadas a continuación:

- 1) Las sanciones deberán cumplirse en el siguiente partido programado que efectivamente sea jugado.
- 2) El jugador que tenga la obligación de pagar gastos médicos a un adversario no podrá jugar fútbol en este Centro de Formación Deportivo hasta que la persona lesionada sea médicamente dada de alta para poder realizar cualquier actividad deportiva. El criterio será únicamente el del médico del torneo o del que en su caso expresamente designe la Comisión de Fútbol.
- 3) Las amonestaciones acumuladas al término de la fase de calificación permanecerán para entrar a la Fase Final.
- 4) Los adeudos y sanciones que queden pendientes de aplicar al término de un torneo, serán vigentes para el inicio del torneo inmediato posterior.
- 5) En caso de no cubrirse el monto de la multa en la Junta de Representantes próxima siguiente al juego en cuestión, el equipo o los jugadores sancionados no podrán participar en la siguiente jornada, y su sanción será válida e iniciará hasta que sea cubierto el pago.
- 6) Si en tres jornadas no realiza su pago, el jugador y/o equipo será dado de baja del torneo, si faltan cuatro jornadas o menos para terminar el torneo, el castigo y baja será para el próximo torneo, y; para jugar en un posterior torneo, tendrá que pagar el doble de la sanción original aunque ya sea en otro equipo esta y toda sanción personal deberán de ser válidas aunque el jugador cambie de equipo o el equipo cambie de nombre.

CAPITULO II: DE LOS JUGADORES

ARTICULO 41

Las sanciones para los jugadores de campo y banca serán las siguientes:

CAUSA O MOTIVO SUSPENSIÓN/MULTA

- | | | |
|----|-----------------------|----------|
| 1) | AMONESTACIÓN AMARILLA | \$50.00 |
| 2) | AMONESTACIÓN ROJA | \$100.00 |

Las causales de amonestación son las siguientes:

Conducta Incorrecta:

- Entrar o salir del terreno de juego sin previa autorización del árbitro.
- Cambiar su puesto con el portero sin avisar.
- Infringir con persistencia las reglas de juego.
- Protestar las decisiones del árbitro.
- Desaprobar con palabras o gestos las decisiones del árbitro.
- Protestar las decisiones de los árbitros auxiliares.
- No colocarse a la distancia (5 m) en un tiro libre.
- Hacer tiempo en forma deliberada.
- Impedir que el portero despeje el balón.
- Bailar, saltar, gesticular, etc., con el fin de distraer o estorbar la ejecución de un saque, de un saque de banda o un tiro de esquina.
- Apoyarse en hombros de un compañero para cabecear un balón.
- Burlarse del adversario.
- Provocar de cualquier forma a un adversario o compañero.
- Simular una falta o lesión.
- Intento de riña.
- Llevarse el balón, o alejarlo después de marcar una falta.
- Cortar un avance prometedor con las manos o cualquier otro medio.
- No acatar con diligencia una decisión del árbitro.
- Ingresar al área penal antes de la ejecución de un tiro penal.
- Por hacer marcas con el pie en el terreno de juego.
- Por quitarse la camiseta quedando en torso desnudo.
- Por engañar con la voz a un adversario
- Por festejar un gol de manera exagerada.
- Por sujetar a un contrario.
- Por jugar el balón con la mano, golpear con el puño o detenerlo a fin de evitar que el adversario obtenga el balón.

Juego Brusco:

- Por intentar dar una patada al balón estando en posesión del guardameta.
- Por cubrir el balón con la rodilla estando cerca del adversario.
- Por bajar la cabeza para golpear el balón mientras es jugado por un adversario con el pie (juego brusco a propio daño)
- Por zancadillear a un adversario con el pie o agachándose delante o detrás de él.

- Por entrar con la pierna estirada sobre otro adversario.
- Por entrar con los pies juntos en plancha sobre el balón y los pies del adversario.
- Por jugar o intentar jugar estando próximo el adversario.
- Por cargar a un adversario (si no es muy violenta).
- Por saltar sobre un adversario (si no es muy violento).

CAUSA O MOTIVO SUSPENSIÓN/MULTA

1) Acumular dos amonestaciones en un juego (expulsión del juego y no serán acumulativas)

Un Juego + \$100.00

2) Acumular tres amonestaciones en diferentes juegos

Un Juego + \$100.00

Dar una patada a un adversario sin balón. Cuatro juegos \$300.00

Golpear con mano, codo, rodilla, o cabeza a un contrario sin balón.

Cuatro juegos + \$300.00

Derribar con las manos en forma violenta a un adversario

Cuatro juegos + \$300.00

3) Expulsión o reporte por:

a) Conducta Violenta:

- Golpear a un adversario con el balón (intencionalmente)
Dos juegos + \$200.00
- Jalar de los cabellos o brazos a un adversario de forma violenta
Dos juegos + \$200.00
- Por escupir a un adversario o compañero, árbitro
Expulsión del torneo + \$500.00
- Por participar activamente en una riña, siendo claramente identificados
Expulsión del torneo + \$500.00
- Intentar agredir a los integrantes del cuerpo arbitral
Expulsión del Torneo + \$500.00
- Agredir a los integrantes del cuerpo arbitral por cualquier medio
Expulsión del Torneo más el torneo inmediato siguiente. \$500.00

b) Juego Brusco Grave:

- Intentar dar golpe a un adversario, zancadillearlo y/o empujarlo.
Dos Juegos + \$200.00
- Sujetar a un adversario impidiendo una opción manifiesta de gol
Un Juego + \$100.00
- Por entrar con los pies en plancha sobre los tobillos o los empeines de un adversario
Dos Juegos + \$200.00
- Por saltar sobre un contrario en forma violenta
Un Juego + \$100.00
- Empujar, desplazar o cargar a un contrario en forma violenta
Un Juego + \$100.00

- Si el jugador expulsado desea participar en el siguiente partido.
Solo en el caso aprobado y \$200.00

5) Generales:

CAUSA O MOTIVO SUSPENSIÓN/MULTA

- El jugador que sea expulsado y no se retire del campo de juego
Un Juego + castigo por Expulsión \$100.00 + multa por la expulsión
- Participar en el juego en estado de ebriedad (no es motivo de expulsión)
Un Juego \$100.00

6) Otras

- No presentar un equipo sin notificar con anticipación a la gerencia antes de las 4pm del día de juego
\$500

CAPITULO III: DE LOS CAPITANES DE LOS EQUIPOS

ARTICULO 42

A los capitanes de equipo se les aplicarán las siguientes sanciones:

CAUSA O MOTIVO SUSPENSIÓN/MULTA

- 1) Incitar a sus jugadores a abandonar el terreno de juego sin motivo justificado
Dos Juegos + \$500.00
- 2) No firmar la cédula arbitral correspondiente
Un Juego \$100.00
- 3) No portar el gafete de capitán en los juegos de su equipo
\$50.00
- 4) No proporcionar alineación antes del partido
\$100.00
- 5) No presentar balón
\$100.00
- 6) Conducta Injuriosa o Grosera:
 - Insultar al cuerpo arbitral
Tres Juegos \$300.00
 - Insultar al público haciendo señas obscenas o con palabras
Dos Juegos \$200.00
 - Insultar a un adversario
Dos Juegos \$200.00
 - Insultar a un compañero
Un Juego \$100.00

CAPITULO IV: DE LA BANCA DE LOS EQUIPOS

ARTICULO 43

A los integrantes de la banca incluyendo a los portadores de los gafetes especiales se les aplicarán las siguientes sanciones.

CAUSA O MOTIVO SUSPENSIÓN MULTA

1) Expulsión o reporte por:

- a) Agredir físicamente al árbitro
Expulsión del torneo + \$500.00
- b) Intentar agredir al árbitro
Expulsión del Torneo + \$400.00
- c) Insultar al árbitro
Tres Juegos + \$300.00
- d) Insultar a sus jugadores
Un Juegos + \$100.00
- e) Insultar a los jugadores contrarios
Dos Juegos + \$100.00
- f) Falta de respeto hacia el público en general y jugador contrarios
Dos Juegos + \$300.00
- g) Incitar a sus jugadores al juego brusco
Tres Juegos + \$1000.00
- h) Invadir la cancha
Un Juego + \$100.00
- i) Reclamar las decisiones del árbitro
Un Juego + \$100.00
- j) Retardar el inicio y/o reanudación del juego en cualquier forma
Un Juego + \$100.00
- k) Agresión física a jugadores banca, directiva, porra y/o acompañantes del equipo contrario
Ocho Juegos + \$1000.00
- l) Salirse del espacio asignado para cada banca
Un Juego + \$100.00 c/u.

CAPITULO V: DE LOS EQUIPOS

ARTICULO 44

A los equipos se les aplicaran las siguientes sanciones:

CAUSA O MOTIVO SANCIÓN MULTA

- 1) Abandonar el campo de juego antes de dar por terminado el partido
Derrota por default + \$1000.00
- 2) Efectuar más de los ocho Derrota por default (no \$200.00 C/U cambios permitidos por partido (Art. 26) acumulativo)
- 3) Por no presentarse correcta y completamente uniformados (Art. 21)
Derrota por default (no acumulativo) + \$200.00
- 4) Proporcionar a la Comisión de Fútbol datos falsos de identificación personal de sus jugadores.
Expulsión del torneo para el representante y el (los) jugador(es) infractor(es) + \$500.00
- 5) Por ingresar al campo más de dos elementos como Directores técnicos, masajistas y auxiliares
\$100.00 cada uno
- 6) Violar el carácter amateur de la competencia Baja definitiva del torneo \$1000.00
- 7) Perder tres partidos por default alternados o dos consecutivos considerados acumulativos
Expulsión del torneo Pierde Fianza
- 8) Cohecho comprobado hacia el árbitro, para que este altere el marcador final de un partido y/o reporte de los incidentes ocurridos en un partido así como el de solicitar ayuda o cooperación para ganar un partido en el que intervenga el equipo.
Expulsión del torneo al equipo y, además de todos sus integrantes para el siguiente torneo de liga
Pierde Fianza más \$1000.00
- 9) Cuando un equipo no se presente o no se complete para iniciar su juego dentro del tiempo de tolerancia
Derrota por default + \$200.00
- 10) Cuando un equipo en algún momento del partido se quede con menos de cinco jugadores ya sea por expulsiones y/o lesiones
Derrota por default (no acumulativo) + \$200.00
- 11) Después de la jornada 3 si el equipo no está debidamente uniformado 3 jugadores mínimo
\$100.00 por jugador
- 12) Si en la cédula arbitral no aparece como default pero su tipificación así lo amerita para la comisión de fútbol, será considerado default
Derrota por default (no acumulativo) + \$200.00
- 13) Infringir el artículo 27 de Derrota por default (no \$200.00 éste reglamento acumulativo)
- 14) Alineación indebida de algún jugador
Derrota por default + \$200.00
Se considera como Alineación indebida:

- a) Cuando un jugador que no esté registrado por su equipo intervenga en un juego oficial.
- b) Cuando se altere o modifique el registro expedido por la Comisión de Fútbol.
- c) Jugar en dos equipos.
- d) No se podrá participar en ambas categorías.

Para el caso de que algún incidente sea reportado por algún integrante de la Comisión de Fútbol, los involucrados serán sancionados aún cuando no aparezca reporte en la cédula arbitral.

CAPITULO VI: DE LAS PORRAS

ARTICULO 45

El comportamiento irregular de las personas que presencien los partidos ya sea como porra, familiar o de cualquier tipo, serán sancionados.

Para este efecto se atenderán las recomendaciones de la Comisión de Fútbol, árbitros, o de cualquier persona que la señale.

Insultos a los arbitrarios o adversarios o porra

Multa de \$200.00

TRANSITORIO

ARTICULO 46

Cualquier asunto no previsto en el presente reglamento, será resuelto mediante acuerdo del Comité de Deportes y la Comisión Disciplinaria, quien podrá llamar y escuchar a las partes interesadas si así estima conveniente.