

REGLAMENTO DE LA LIGA fuerza juarez

1. **CREDENCIALES:** Se utilizara un tarjetón el cual proporcionara la Liga y se dará prorroga hasta la jor # ___ para contar con las credenciales, los equipos que tengan la credencial anterior esta será válida hasta el mes de octubre
2. **ALTAS DE JUGADORES:** Se podrán dar de alta jugadores durante la EL TORNEO y teniendo como fecha limite hasta el ___ de _____ de 2014. EN LOS JUEGOS DE LA LIGUILLA NO SE REALIZARAN ALTAS.
3. **ROLES DE JUEGO Y ESTADISTICAS:** Se publicaran los días sábados teniendo todo el domingo para cancelar DESPUES DE DADO A CONOCER EL ROL NO PODRA SER MODIFICADO POR NINGUN MOTIVO. Para la cancelación de algún partido se hara hasta el dia domingo. OJO EQUIPO QUE CANCELE O NO SE PRESENTE Y LO HAYA HECHO EN FORMA Y TIEMPO PAGARA EL PARTIDO POR DEFAULT SI NO PAGA NO SE ROLARA Y EL EQUIPO QUE GANE PAGARA EL ARBITRJE PARA OTORGARLE LOS TRES PUNTOS.
4. **JUNTA ORDINARIA:** Se realizaran todos los martes a las 7:00pm equipos que no asistan serán acreedores a una sanción.
5. **SANCIONES:** ESTAS SERAN APLICADAS POR EL DELEGADO DE SANCIONES.
6. **PORRAS:** Estas solo deberán participar para animar a sus equipos y jugadores, el comportamiento de estas, será responsabilidad del entrenador del equipo antes y después del juego correspondiente. Donde existe malla ciclónica, las porras deberán estar por fuera de la malla. En caso que no exista esta malla, se ubicaran en las bandas laterales en forma opuesta. Si las porras no se comportan se amonestara al capitán y así sucesivamente.
7. **ARBITRAJE:** Todos los equipos deberán de pagar por adelantado o al medio tiempo el costo del arbitraje, si al medio tiempo no se cubre el arbitraje se finalizara el partido y se respetara el marcador y goleo al equipo no infractor y se le dará ganado el partido.
8. **PROTESTAS:** esta se harán por escrito y tendrán un costo de \$100.00 pesos.
9. **CACHIRULES:** La Directiva de la liga podrá investigar (con reporte o sin reporte) a jugadores que a su criterio considere están fuera de categoría, aunque haya presentado documentación. Pudiendo solicitar la comprobación de su fecha de nacimiento e identidad con los documentos que considere convenientes la liga.
10. **JUGADORES:** Los jugadores estarán registrados en esta liga de Agosto de 2014 a Junio de 2015 (Torneo de Copa y liga) en sus respectivos equipos. Jugadores que hayan sido registrados como profesionales podrán ser dados de alta en esta liga. Jugador que este registrado en esta liga, no deberá estar registrado en otra Liga Afiliada a la Federacion Mexicana de Fut Bol..
11. **SELECCIONES:** Para efectos de representar a nuestra liga en los torneos selectivos de la F.M.F. (Municipal, Estatal, etc). se convocara una preselección o selección según sean los tiempos disponibles. Esta Clausula regirá a través del Reglamento de Selecciones. Para los gastos que causen las selecciones se buscaran patrocinios, participación de los padres y la liga también aportara en la medida de sus presupuestos. Entrenador que se lleve jugadores será sancionado por la liga con 2 años y estos no podrán participar con él.
12. **DELEGADOS:** Cada equipo tendrá un representante en la asamblea general con derecho a voz y voto, siempre y cuando este al corriente de sus cuotas. (Inscripción, arbitraje, credencialización, afiliación, etc.). Los delegados y entrenadores deberán tener registrados su número telefónico en la liga, por cualquier información que se requiera hacerles saber fuera de las juntas

13. **DURACION DE LOS PARTIDOS:** De acuerdo a las categorías estos se jugaran:

- 10ma 2 tiempos de 20 min. c/u.
- 9na 2 tiempos de 25 min. c/u.
- 8va 2 tiempos de 30 min. c/u.
- 7ma 2 tiempos de 30 min. c/u.
- 6ta 2 tiempos de 35 min. c/u.
- 5ta 2 tiempos de 40 min. c/u.
- Sub 20 2 tiempos de 45 min. c/u.

Todos los equipos tendrán un descanso **MINIMO** de 5 y máximo 15 minutos al medio tiempo.

14. **PUNTOS POR PARTIDOS:** EN TIEMPO REGULAR: Partido ganado 3 puntos, partido perdido 0 puntos, si el partido termina empatado en tiempo regular, se tiraran serie de 5 penales alternadamente, si es necesario se continuara a muerte súbita. **DANDOSE 2 PUNTOS AL EQUIPO GANADOR Y UN PUNTO AL EQUIPO PERDEDOR.**

15. **DESEMPATES:** Para determinar desempates en la tabla de posiciones, se consideran los siguientes criterios en ese orden:

- Mayor diferencia de goles
- Mayor numero de goles anotados
- Menor numero de goles recibidos
- Juego entre si

16. **INICIO DEL PARTIDO.** Para las categorías 10^a y 9^a el partido deberá iniciar con un mínimo de 6 jugadores por equipo. En el resto de las categorías deberá iniciar con 8 jugadores mínimo. Si no tiene este número pierde por default. Los equipos podrán completar los 9 u 11 jugadores hasta antes de iniciar el segundo tiempo. Los equipos que no presenten credenciales al inicio del partido no podrán hacer cambios hasta el segundo tiempo. Las credenciales se deberán presentar al finalizar el primer tiempo de lo contrario perderán por default.

17. **CAMBIO Y SUSTITUCIONES:** En la categoría 10^a, 9^a, 8^a, 7^a y papas los cambios serán libres y los jugadores podrán entrar y salir al momento en que se le solicite y el arbitro central lo autorice. En las categorías 5^a, 6^a y sub 20 se podrán efectuar todos los cambios que deseen, solo que los jugadores que salgan del terreno ya no podrán regresar a jugar. Esto en femenino y varonil.

18. **JUEGOS POR DEFAULT:** Solo habrá 15 minutos de espera en el primer juego de cada jornada y en cada campo, por lo tanto los demás juegos deberán iniciar a la hora que se indico en el rol de juegos, Equipo que llegue tarde o no complete su Equipo con el Mínimo de Jugadores establecidos pierde por default, si los dos equipos llegan retrasados o no completan el Mínimo de jugadores ambos pierden. Equipo que no presente balón reglamentario al inicio del Partido y en buen estado a criterio del arbitro perderá por default. (**UNA VEZ INICIADO EL PARTIDO NO SE ACEPTARAN RECLAMOS POR ESTE MOTIVO**). **EL ARBITRO NO PODRA DAR TIEMPO DE PRORROGA PARA COMENZAR LOS PARTIDOS, ESTOS SE JUGARAN A LA HORA ESTABLECIDA POR LA LIGA.**

Los equipos tendrán oportunidad de presentar credenciales al arbitro central al terminar el primer tiempo, de no hacerlo perderán por default (3-0) quien no haya presentado las credenciales respectivas. De no presentar las credenciales ningún equipo, ambos perderán por default.

Ya iniciado el partido si el equipo se queda con menos de 6 u 8 (según sea la categoría) en el campo no podrá continuar el partido, quedando el marcador; si va ganando pierde (3-0) por default y si va perdiendo se mantiene el marcador como esta al momento de la suspensión.

19. **BAJAS DE EQUIPO.** Cuando un equipo cause baja antes de la mitad del rol regular de juegos, no se consideraran los resultados de los partidos a los equipos con los que hayan jugado y por supuesto los que les falto jugar. Pero si se da de baja a la mitad o después del rol regular estos resultados se consideraran validos y los equipos con los que no haya jugado ganaran por default.

20. **BALON DE JUEGOS**. Se utilizaran balón tamaño #3 para categoría 10ª, tamaño #4 para 9ª, 8ª y 7ª y para las categorías 6ª, 5ª, sub 20 y papas balón tamaño #5 por disposición de la F.M.F. La marca de balón indistinto.
21. **ENTRENADORES Y AUXILIARES**. Deberán estar registrados y acreditados ante la liga quien les dará su gafete, mismo que portaran durante los juegos para poder dirigir. También serán responsables directos de la legalidad de los documentos, actas de sus jugadores y finalmente del comportamiento de sus porras **QUIEN NO TRAIGA GAFETE / CREDENCIAL NO PUEDE DIRIGIR NI ESTAR EN EL CAMPO DE JUEGO**.
22. **CAMPOS DE JUEGO**. Los campos donde se van a jugar los partidos de la liga deberán ser revisados y autorizados por la directiva, con el propósito de que reúnan las condiciones de seguridad y medidas que los equipos requieren. La liga es la responsable de pintar los campos de acuerdo a la categoría correspondiente.
- En las canchas que tengan malla ciclónica solo podrán estar por dentro los jugadores, entrenadores y auxiliares (del partido en cuestión) acreditados con la credencial de la liga. Para definir los campos de juego se tomara en cuenta el siguiente criterio: los equipos que tienen campo jugaran en el si el contrario no tiene, pero si ambos tienen, se alternaran el uso de los campos, ya sea con equipos de diferente categoría o visita alternas. Para la liguilla final se considerara:
- Los campos en mejores condiciones, disponibles, seguros, etc., a criterio de la directiva.
 - Todas las finales se jugaran en el Instituto México sin excepción.
 - Equipo que cuente con campo propio y el día del partido el campo no esté en condiciones o se encuentre cerrado el equipo encargado perderá.
 - Queda a consideración del arbitro las condiciones del terreno de juego y cuestiones de clima para poder llevar a cabo el partido.
23. **CEDULA DE JUEGO**: El arbitro llenara con todos los datos que el formato le indique la cedula de cada juego, la cual al final firmaran los capitanes y entrenadores de cada equipo. Los entrenadores no deberán firmar si no está debidamente llena con todos los datos, (fecha, categoría, campo, rama, jugadores, cambios, anotadores, nombre del árbitro, etc.). Cuando una cedula no sea entregada por el arbitro, el arbitraje de esta cedula no será pagado hasta que se entregue la cedula correspondiente. Si la cedula llega tarde o tiene anomalías será acreedor de una multa.
24. **DIAS DE PARTIDOS**: Los juegos de la liga, amistosos u oficiales, eliminatorias o liguillas, serán los sábados, solo por cuestiones de fuerza mayor (fechas atrasadas, falta de tiempo, lluvia, suspensiones, etc.), con previo aviso en tiempo y forma se podrá enrolar los domingos o entre semana.
25. **PERMISO A EQUIPO**: Para no ser enrolado en una jornada deberán de notificar por escrito **DOS SEMANAS ANTES DEL PARTIDO**. Los equipos que soliciten permiso en tiempo y forma, se les programaran sus juegos a necesidades de sus contrincantes. **EN LA LIGUILLA NO HABRAN PERMISOS PARA NINGUN EQUIPO** que este involucrado en esta. Para el próximo torneo las primeras 2 jornadas no hay permisos ni solicitándolo con tiempo. **SOLO SE PERMITE UN PERMISO POR TEMPORADA**.
26. **TRANSITORIO**: Lo no previsto en este reglamento será tratado y resuelto ya sea por la directiva de la liga o con la participación de la asamblea de representantes de equipo según lo decida la propia directiva.
- La liga se reserva el hecho de aceptar equipos de futbol que por sus antecedentes en la misma le sea negado su ingreso, esto bajo la condición que la única que observa este punto es la Mesa Directiva y no la Asamblea.

PRESIDENTE DE LA LIGA

Cd. Juárez, Chih., 26 de Agosto de 2014