



LIGUE 1 y TORNEOS

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

1. DE LA COMPETENCIA:

- a).- El torneo se llevará a cabo bajo las normas que establece la convocatoria.
- b).- Todos los partidos programados se efectuarán en las instalaciones de USA Park #2 ubicado en 11225 Forbes RD, Houston, TX. 77075 y en otras instalaciones que el comité organizador considere necesarias.
- c).- Este torneo se registrará bajo los reglamentos y estatutos de la Federación Internacional de Fútbol Asociado.

2. DE LOS UNIFORMES:

- a).- Los equipos deberán de presentarse con uniforme completo a sus partidos.
- b).- Todos los equipos pueden presentar solo la camisa, incluso alguna de color similar a las de su equipo, el jugador que presente una camisa de color diferente a las demás no podrá participar.
- b).- El jugador deberá de presentarse ante el árbitro con sus espinilleras respectivas y calzado (no usar calzado de aluminio), en caso contrario no podrá participar.
- c).- No será motivo de protesta si algún jugador no presenta su uniforme completo.
- d).- No se permitirá usar calzado que pueda dañar la integración de algún jugador.

3. DE LOS PARTIDOS:

- a).- De los partidos programados oficialmente, no se permitirán acuerdos entre los equipos para no jugarlo o posponerlo.
- b).- Se concederá una prórroga automática de 10 minutos en cada uno de los horarios para completar el mínimo de jugadores (7) o para presentar sus credenciales, por eso se les pide a los entrenadores citen con suficiente tiempo a sus jugadores.
- c).- Si uno de los equipos no se presenta en el terreno de juego, el árbitro declarará la victoria del equipo que se encuentre en el terreno de juego y haya entregado sus credenciales y presentado un balón en óptimas condiciones.
- d).- Mínimo y máximo de jugadores (se anexa tabla). Cabe mencionar que todos los equipos se pueden completar durante el desarrollo del juego (incluye el segundo tiempo).

4. RESOLUCION DE EMPATES:

- a).- En caso de empate en (Ligue 1 y torneos) las posiciones clasificatorias entre dos o más equipos, las posiciones serán determinadas de acuerdo a los siguientes criterios:
 - Mejor diferencia de goles anotados y recibidos.
 - Resultado entre ellos.
 - Equipo más goleador
 - Equipo menos goleado.
 - Sorteo.
- b).- En caso de empate en repechaje, cuartos de final, semifinales y final de la Ligue 1, cada equipo lanzará 5 tiros penal en forma alternada, si persiste el empate, muerte súbita hasta obtener un ganador. En los torneos se tirarán solo 3 penales hasta sacar un ganador, solo en la final de los torneos se tirarán 5 penales.

5. DIAS Y HORARIOS DE LOS PARTIDOS:

- a).- Los partidos se efectuarán los domingos en horarios de 8:00 am, 9:30 am, 10:50 am, 12:10 pm, 1:30 pm y 2:50 pm.
- b).- Si además del día señalado es necesario programar algún partido fuera de los horarios establecidos, éste se realizará en común acuerdo con ambos equipos involucrados.

6. DURACION DE CADA JUEGO:

- a).- Serán de 35 minutos cada tiempo, siempre y cuando ambos equipos estén listos a la hora de su juego.



7. JUGADORES, ALTAS Y BAJAS:

- a).- Todos los equipos podrán registrar jugadores mayores de 18 años. En caso de inscribir a un menor de edad, este jugador deberá presentar una carta de consentimiento de sus padres de familia.
- b).- Cada equipo participante inscribirá los jugadores que de acuerdo a su categoría se le permiten dar de alta, las altas tendrán un costo de **\$ 20.00 dólares**. En la ronda de liguillas **NO** se autorizarán altas.
- c).- **No se permitirá a ningún jugador participar con 2 equipos. Si se dio de alta con determinado equipo deberá de entregar la credencial del 1er equipo y así poder registrarse con su nuevo equipo.**
- d).- **Registro de jugadores:** Todos los equipos deben de llenar el registro de jugadores y entregarlo al comité organizador cuando inicie la temporada y actualizarlo en el último juego de la temporada regular. En caso de que algún equipo extravié una credencial, con este registro se podrá reemplazar la credencial extraviada. La nueva credencial tendrá un costo de \$7.00.

8. PUNTUACION:

- | | |
|----------------------------------|--|
| a).- Juego ganado | 3 puntos |
| b).- Juego empatado | 1 punto |
| c).- Juego perdido | 0 puntos |
| d).- Juego ganado por default | 3 puntos (2-0 a favor del equipo que gana) |
| e).- Juego ganado por reglamento | 3 puntos (2-0 a favor del equipo que gana) |
| f).- Juego de 6 puntos | Si gana son 6 puntos Si empata son 2 puntos Si pierde son 0 puntos |

9. CAMBIOS:

- a).- Se pueden realizar 7 cambios, jugador sustituido **NO** puede volver a reingresar al terreno de juego.

10. BALON:

- a).- Se jugará con balón # 5.
- b).- Es obligación de los capitanes de cada equipo, presentar un balón en óptimas condiciones de juego.
- c).- El equipo que no presente un balón en condiciones para jugar, se le dará la oportunidad para que lo presente al inicio del segundo tiempo. En caso de no presentarlo, perderá el partido por 2-0 si es que fuese ganando o empatando, si estuviera perdiendo se dejará el marcador como estaba hasta ese momento.

11. PROTESTAS:

- a).- Las protestas las podrán hacer los equipos antes y durante el transcurso del partido (cuando el balón este fuera de juego). Deberán de avisarle al árbitro (en ese momento entregaran los \$40.00 en efectivo), y será por violación a la convocatoria o al reglamento de competencia. **NO** tendrá validez la protesta después de finalizado el partido.
- b).- La protesta deberá ser reportada por el árbitro en la cedula, entregando la cantidad de **\$ 40.00 dólares en efectivo**.
- c).- **Si el equipo que quiere protestar no entrega en ese momento el dinero en efectivo al árbitro, la protesta no tendrá validez.**
- d).- Si la protesta es resuelta a favor del equipo que la expresa, el depósito le será devuelto.

12. ARBITRAJE:

- a).- Los árbitros están facultados para detectar jugadores no elegibles, ya sea antes, durante y después de finalizado el juego.
- b).- El árbitro está facultado para suspender un partido en los casos siguientes:
 - Por mal estado del terreno de juego.
 - Por falta de iluminación.
 - Por mal tiempo.
 - Por falta de garantías para él, sus asistentes y el árbitro suplente.
- c).- El árbitro está obligado a reportar toda anomalía que acontezca antes, durante o después del juego, para que se sancione a las personas que lo ameriten.



13. UBICACION DE LOS EQUIPOS, PORRA Y PÚBLICO EN GENERAL:

- a).- En el rol de juegos aparecerá la letra L (local) o V (visitante), todos los equipos deberán de respetar estas disposiciones.
- b).- La porra y el público en general de cada equipo deberán de ubicarse en el espacio destinado al equipo que están apoyando.
- c).- Se les pide que respeten al equipo contrario, árbitros, público asistente, directivos y demás.
- d).- Cuando las porras perjudiquen el progreso del juego, obstaculizando el trabajo del árbitro, éste deberá de solicitar a los capitanes o entrenadores de los equipos que haya una actitud moderada y deportiva. Si se negasen o no hicieran caso a tal petición, el árbitro está facultado para suspender el partido por falta de garantías, asentando en la cédula el reporte.
- e).- Si alguien de la porra comete alguna falta como provocar a la porra del otro equipo, insultando, pelearse a golpes o estar molestando (insultos) el trabajo del señor árbitro, el árbitro expulsara del terreno de juego a esta persona, y no reanudara el juego hasta que la(s) persona(s) expulsadas hayan abandonado los alrededores del terreno de juego. En caso de que no lo hagan, si su equipo iba perdiendo el marcador quedara como iba, si va ganando perderá el partido con marcador de 2-0 en su contra.
- f).- Queda estrictamente prohibido colocarse atrás de las porterías. El árbitro no dará inicio del partido o suspenderá el encuentro cuando suceda esta anomalía, y pedirá a los simpatizantes dejar libre esta área (portería). No se reanudará el partido hasta que no esté solucionada esta situación.

14. DE LOS ENTRENADORES:

- a).- Durante el desarrollo de los juegos, los entrenadores deberán de respetar al equipo contrario, árbitros y público en general.
- b).- Deberán de respetar el área técnica asignada para su desempeño en los partidos.
- c).- Para poder dirigir a su equipo, deben de estar debidamente registrados en la cédula de inscripción.
- d).- Se les permitirá ingresar al terreno de juego sólo en caso necesario (lesión de algún jugador) y con previa autorización del árbitro.
- e).- Sera multado con **\$ 20.00 dólares** el entrenador que meta o intente meter a un jugador que no es el de la credencial, si su equipo iba perdiendo el marcador quedara como iba hasta esos momentos, si iba ganando perderá el partido con marcador de 2-0 en su contra.

15. JUNTAS EXTRAORDINARIAS:

- a).- Se realizarán para resolver problemas e imprevistos que requieren solución urgente.

16. PERMISOS:

- a).- La solicitud de permiso para que no se programe en alguna fecha en particular, deberá hacerse por escrito con una semana de anticipación, explicando el motivo ó causa por la cual se hace dicha solicitud y que no perjudique al equipo contrario.

17. PAGO DE ARBITRAJE:

- a).- El pago de arbitraje deberá de hacerse en las oficinas de la liga, el comité organizador entregara una cedula (original y copia), la cual los equipos deben entregar debidamente llenada al árbitro a más tardar el medio tiempo.
- b).- **El pago de arbitraje por partido es de \$ 40.00 por equipo (un solo arbitro).**
- c). - **En caso de que algún equipo pierda por no presentarse o no completo el mínimo de jugadores debe de cubrir su arbitraje en su totalidad.**
- d). - El equipo que se presento al terreno de juego debe de cubrir su arbitraje, en caso de no hacerlo, no se le contabilizaran los 3 puntos.
- e). - **En la liguilla de ligue 1 (cuartos de final y semifinal) el arbitraje es \$90.00 por equipo (tres árbitros). En la Final son \$100.00.**



18. JUGADORES SELECCIONADOS:

- a).- Esta organización cuenta con un equipo representativo que participa en eventos locales, estatales e internacionales.
- b).- Se convocará a todos aquellos jugadores que los entrenadores de los equipos propongan para integrarse.
- c).- Los jugadores convocados deberán de reportarse con el entrenador respectivo en el lugar, fecha y horarios establecidos.
- d).- Los jugadores que sean llamados y no se reporten ó no justifiquen su ausencia, no volverán a ser tomados en cuenta.

19.- AGRESION A UN ÁRBITRO:

- a). - **Si un jugador (titular o suplente) o público acompañante de determinado equipo agrede físicamente (incluye empujones) o escupe a un árbitro, esta persona será suspendida un mínimo de 3 partidos o más dependiendo de la gravedad de la falta.**
- b). - **De acuerdo con la gravedad de la falta, el equipo agresor perderá el partido con marcador de 2 goles a 0 en su contra. Si iba perdiendo el marcador quedara como iba hasta esos momentos.**

20. ABANDONOS:

- a).- En el caso de que algún equipo abandone el partido una vez iniciado, si va perdiendo el marcador quedara como estaba hasta esos momentos, si va ganando perderá con marcador de 2-0 en su contra.
- b).- Si algún equipo no se presenta dos veces seguidas a sus respectivos partidos, será dado de baja del torneo.

21. PLEITOS CAMPALES:

- a).- Si algún jugador o público asistente de determinado equipo da origen a una riña campal entre ambos equipos, el equipo que inicie la pelea (previo reporte del árbitro) perderá el partido sin importar el marcador que iba hasta esos momentos. Perderán 2-0 en su contra.
- b). - El jugador o jugadores que den origen a un pleito campal y en este pleito resulte algún jugador herido de gravedad, estas personas serán suspendidos con un mínimo de 5 juegos o la expulsión por lo que resta de la temporada. Además, para volver a reintegrarse a su equipo deberán de cubrir la multa respectiva.

22. DIAS FESTIVOS:

- a). - El Domingo de Pascua y los días Festivos de Navidad (últimos 2 domingos de diciembre) NO se programaran partidos.

24. COMISION DISCIPLINARIA:

- a).- El comité organizador resolverá las protestas que se presenten durante el torneo dando a conocer por escrito las resoluciones tomadas.
- b).- El comité organizador asumirá las funciones de aplicar las sanciones cometidas por los entrenadores y jugadores expulsados.

26.- BEBIDAS ALCOHÓLICAS:

- a). - Si está permitido tomar bebidas alcohólicas, pero está prohibido para todos los jugadores (titulares o suplentes) hacerlo antes o en el transcurso de su juego.

26. TRANSITORIOS:

- a).- Todos los puntos no previstos en el presente reglamento de competencia serán resueltos por el comité organizador.