



Torneo Infantil y Juvenil

Reglamento de Competencia y Reglas de Juego

Agosto/2018



Índice

Capítulo 1 "Introducción".....	3
1.1. Aplicación del Reglamento	3
1.2. Reglas de Fútbol Aplicables	3
1.3. Participantes	3
.....	4
Capítulo 2 "Sistema de Competencia"	4
2.1. Criterios de Desempate	5
.....	5
Capítulo 3 "Registro"	6
3.1 Equipos	6
3.2 Jugadores	6
3.3 Cuerpo Técnico	7
.....	7
Capítulo 4 "Alineación"	8
4.1. Alineación Indevida y Jugador Fuera del límite de Edad	8
.....	8
4.2 Sanciones por Alineación Indevida	9
.....	9
4.3 Sanciones por Jugador Fuera del Límite de Edad.....	9
.....	9
Capítulo V "Partidos"	10
A) Rol de Juegos, Categorías y Duración de los Partidos	10
.....	10
B) Pago de Arbitraje	11
C) Suspensión de Partidos	11
D) Uniformes y Equipamiento Básico	11
.....	11
E) Balones	11
F) El Inicio	12
G) Saque de Banda	12
H) Saque de Meta	13
G) Saque de Esquina	13
.....	14
Capítulo V "Protestas y Apelaciones"	14
.....	15
Capítulo VI "Incomparecencias y Retiros"	15
.....	15
.....	16
Capítulo VII "Árbitros"	16
.....	16
.....	16
Capítulo VIII "Disposiciones Generales"	17
.....	17



Torneo Infantil y Juvenil	Reglamento de Competencia
Capítulo IX "Reglamento Disciplinario"
Catálogo	de Amonestaciones
.....
Catálogo de Expulsiones
Motivo	y Sanción por Faltas Cometidas
.....
Otros	Motivos de Sanción
.....
Motivos	de Pérdida de Partido
.....
Sanciones Administrativa

Capítulo 1 "Introducción"

1.1. Aplicación del Reglamento

ARTÍCULO 1.- El presente Reglamento de Competencia es aplicable para los Torneos de Fútbol 7 Infantil y Juvenil, de la Liga del Valle.

1.2. Reglas de Fútbol Aplicables

El presente Reglamento se sustenta principalmente en las Reglas de Fútbol 7 de la Federación Mexicana de Fútbol 7 y Fútbol Rápido, A.C. Considerando que el Torneo Infantil y Juvenil es formativo se determina hacer uso de algunas Reglas de Juego establecidas por la Federación Internacional de Fútbol Asociación(FIFA), así como los Reglamentos de Competencia de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A.C.

Algunas Reglas del Fútbol 7:

Sustituciones. Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar.

Posición de fuera de lugar. **No aplica.**

Penal de Sexta falta. Se sancionará con un tiro penal de castigo al equipo cada vez que cometa seis faltas durante el transcurso del partido, esta regla SOLO aplica en las Categorías Juveniles (12 años o mayores).

Expulsión de algún jugador. Pasados los 5 minutos de la expulsión el equipo puede solicitar el ingreso de otro jugador.

Reglas del Fútbol 11 aplicables:

Despeje del arquero con el pie.

Se permite que los jugadores se barran de manera limpia.



1.3. Participantes

ARTÍCULO 2.- Participarán los equipos que se inscriban en los términos de la Convocatoria y, que cumplan con los todos los requisitos, incluidos los pagos de los importes que fije el Comité Organizador por diversos conceptos.

Capítulo 2 “Sistema de Competencia”

ARTÍCULO 3.- El sistema de competencia es round robin (todos contra todos) a una o dos vueltas dependiendo el número de equipos participantes.

La Liguilla será acorde al número de equipos inscritos en cada categoría, el criterio de los enfrentamientos es con base en Tabla de Posiciones, el mejor calificado vs el que menos puntos tuvo y así sucesivamente:

- Menos de 9 equipos.- Pasan a la liguilla los 4 primeros lugares.
- Entre 9 y 14 equipos.- Pasan directamente los 2 primeros lugares de la Tabla de Posiciones; del tercero al sexto lugar se lleva a cabo un repechaje, jugando el tercero vs sexto y cuarto vs quinto los ganadores enfrentan a los equipos calificados.
- Más de 14 equipos inscritos en la categoría califican los 8 primeros lugares.

El sistema de puntos será el siguiente:

- 1) Por juego ganado se obtiene tres puntos.
- 2) Por juego empatado un punto.
- 3) Por juego perdido no se obtienen puntos.

2.1. CRITERIOS DE DESEMPATE

En caso de empate en puntos se tomarán en cuenta los siguientes criterios en el orden que se establece a continuación para definir la tabla general de cada categoría:

- 1) Diferencia de goles.
- 2) Resultado entre los equipos involucrados.
- 3) Goles anotados.
- 4) Partidos ganados.
- 5) Sorteo.

En la etapa de liguilla, el ganador será el equipo que tenga el MARCADOR GLOBAL a su favor y en caso de empate calificará a la siguiente fase el que tenga mejor posición en la tabla general y es decisión del Comité Organizador si la liguilla se juega a dos vueltas o solo a un juego.

En las finales se descarta la mejor posición en la tabla general y cada equipo ejecuta 3



tiros penales en un mismo marco, alternándose los jugadores y equipos en su ejecución, en forma rotativa, declarando vencedor al equipo que anote mayor número de goles.

Después de que cada equipo ejecutó la serie de 3 tiros penales alternadamente y obtuvieron el mismo número de goles, se continuará ejecutando los tiros penales que sean necesarios, en el mismo orden, hasta el momento en que cada equipo ejecute el mismo número de tiros penales; y un equipo marque un gol más que el otro, será el ganador.

Si al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores que su adversario, debe reducir su número para equipararse al de su adversario e informar al árbitro, el nombre y número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta función.

Antes de comenzar a tirar los tiros penales, el árbitro se asegurará que dentro del círculo central permanezcan el mismo número de jugadores por equipo para lanzar los tiros penales.

Para la ejecución de tiros penales solo el portero podrá sustituirse por causa de una lesión.

Si por cualquier causa, un jugador en su oportunidad dejara de ejecutar un penal, éste se considerará como tirado y no anotado.

Ningún jugador podrá ejecutar un segundo tiro penal hasta después que todos los jugadores que terminaron los tiempos reglamentarios lo hayan realizado.

Capítulo 3 “Registro”

3.1. Equipos

ARTÍCULO 4.- Los **equipos** podrán registrar un mínimo de 7 jugadores, no existiendo un número máximo. El cierre de registro de jugadores e integrantes del cuerpo técnico será en la antepenúltima jornada de liga (en banca únicamente se permite 7 jugadores).

Para las primeras 3 jornadas los equipos podrán jugar con el Formato Temporal de Registro de Equipos con fotografías selladas por la Liga. Este Formato Temporal estará en resguardo de la Liga; se le proporcionará a los árbitros antes de los partidos, para cotejo de los jugadores que alinean, así como el Cuerpo Técnico. Los equipos se comprometen a presentar la documentación de todos los jugadores incluidos en dicho Formato antes de la jornada 4, aunque algún jugador cause baja durante las primeras 3 jornadas.

ARTÍCULO 5.- Para que los equipos estén en posibilidad de participar en los Torneos,



todos los jugadores deberán estar debidamente registrados ante la Liga.

El registro de los equipos, jugadores e integrantes del cuerpo técnico, se realizará en las oficinas de la Liga, cumpliendo con los siguientes requisitos:

a) Pago de registro por jugador para la temporada con un costo de \$120.00 (Ciento veinte pesos 00/100 m.n.) para una categoría y \$180.00 (Ciento ochenta pesos 00/100 m.n.) para los jugadores promocionados para participar 2 o 3 categorías.

b) Registro de los integrantes del cuerpo técnico, sin costo.

c) Pago anticipado del último arbitraje. Se utiliza en caso de que por cualquier motivo el equipo no se presente a un partido programado. Para volver a ser programado en el Rol de Juegos deberá reponer dicho importe, los equipos que cumplan con la asistencia a todos sus compromisos no deberán pagar el arbitraje de su último juego de Temporada.

Los jugadores podrán participar en categorías superiores siempre y cuando sea con el mismo Club, y que el Club cuente con autorización por escrito del padre o tutor.

B) Jugadores

ARTÍCULO 6.- Documentación para registro de **jugadores**:

1. CURP (Copia)

2. Acta de Nacimiento (Original o certificada y una copia)

3. Identificación. Credencial con copia o constancia escolar original con fotografía.

Pasaporte original y copia, equivale al cumplimiento de los 3 primeros puntos de esta cláusula.

ARTÍCULO 7.- Al finalizar cada Torneo el jugador queda en libertad de ser registrado en el equipo que le convenga. Durante el Torneo se permite que algún jugador o jugadores jueguen con un equipo distinto en la Liga del Valle de Fut 11, siempre y cuando el equipo de origen de el visto bueno por escrito.

C) Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 8.- Los equipos en todas sus categorías deben contar con **Cuerpo Técnico**, conformado por lo menos por un Director Técnico o Auxiliar Técnico que puede ser responsable de una o varias categorías del mismo Club. En la banca podrán



d) Comprobar que un jugador o cuerpo técnico haya estado en banca o en el terreno de juego sin presentar el registro oficial vigente de la Liga, y que el árbitro a petición del capitán y/o entrenador lo certifique y asiente en la cédula.

e) Cuando un equipo tenga en banca más de 7 jugadores.

f) La presencia en banca de personas no afiliadas, expulsadas o suspendidas, origina la pérdida de partido sin requerir protesta alguna, basta que el árbitro lo asiente en la cédula.

Se considera jugador fuera del límite de edad (Cachirules)

Cuando se compruebe que un jugador es mayor edad a la que se informó a la Liga (cachirul).

B) Sanciones por Alineación Indebida

ARTÍCULO 12.- Quien incurra en una alineación indebida perderá el partido (si es en liguilla el equipo queda eliminado automáticamente) y se aplicarán las siguientes medidas:

a) Si el equipo infractor gana el partido, los tres puntos en disputa se acreditan al equipo contrario. En cuanto a los goles anotados, serán anulados los del equipo infractor y se contabilizan los que haya anotado el equipo contrario si los hubiere, de no haber anotaciones de este último, el resultado será de dos goles a cero a su favor.

b) Si el resultado del partido es empate, el equipo infractor pierde el partido, sumando el equipo contrario los puntos, según el inciso anterior. En cuanto a los goles anotados, si el empate es a cero goles, oficialmente el marcador será de dos goles a cero a favor del equipo que actuó legalmente. Si el empate es a otra cantidad de goles, no se contabilizarán los goles anotados por el equipo infractor.

c) Si el equipo infractor pierde el partido, se le anulan los goles anotados en el encuentro y el Director Técnico o responsable del hecho será suspendido con dos juegos.

d) Para efectos del Artículo 11, en caso de que el equipo afectado no presente solicitud de investigación de jugadores y/o cuerpo técnico, así como protesta sobre la violación al Reglamento y Sistema de Competencia vigente, por parte del equipo contrario y este hecho sea certificado por el Árbitro, el equipo infractor se sanciona con la pérdida de los puntos en disputa.

e) En caso de que el Árbitro no certifique las supuestas violaciones al Reglamento y Sistema de Competencia, el equipo perjudicado, debe presentar pruebas que respalden los hechos, así como su protesta, conforme se establece en el Reglamento y Sistema



f) En lo que refiere a goles conseguidos por jugadores involucrados en sanciones, se eliminarán dichos goles en la tabla general de goleo.

C) Sanciones por Jugador Fuera del Límite de Edad

En el caso de cachirules, se expulsará a todas las categorías del Club por el resto de la temporada.

Capítulo V “Partidos”

A) Rol de Juegos, Categorías y Duración de los Partidos

ARTÍCULO 13.- Los equipos que participen en la Temporada, celebrarán sus partidos oficiales en los horarios establecidos previamente en el rol de juegos.

Se jugarán dos tiempos de 20 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos en las categorías; **2002-2003, 2004-2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010 y 2011**, en la categoría **2012-2013** se jugarán cuatro tiempos de 8 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos; este tiempo de juego será independiente al tiempo de tolerancia en caso de haber sido aplicado.

B) Pago de Arbitraje

ARTÍCULO 14.- Los equipos deberán cubrir el pago de Arbitraje a más tardar antes de que inicie el segundo tiempo, el importe será el establecido en la Convocatoria de cada Torneo. En caso que no realicen el pago de manera oportuna se tomará el dinero de la fianza y para poder ser programado deberán cubrir el adeudo.

C) Suspensión de Partidos

ARTÍCULO 15.- Los partidos de la Temporada sólo podrán suspenderse por causas de fuerza mayor o estado de emergencia.

En el caso de que un equipo o ambos, no acaten disposiciones del árbitro y se suspenda temporalmente el juego, y uno o ambos equipos se nieguen a reanudar el partido, el árbitro convocará al capitán o capitanes de equipos e indicará que deben inmediatamente reanudar el encuentro, y de no ser así, el partido se suspende definitivamente, el árbitro abandonará la cancha y al equipo o equipos se les tomará el hecho como RETIRO; provocando pérdida de partido de ambos equipos y si reinciden, serán dados de baja de la temporada. Los equipos, perderán su fianza y para ser programados en el rol de juegos deberán reponer el monto de la misma.



ARTÍCULO 16.- Cuando un partido ya iniciado sea suspendido por causa de Fuerza mayor, estado de emergencia o falta de energía eléctrica; en caso de que se haya jugado el primer tiempo completo, el resultado quedará como se encontraba al momento de la suspensión. Cuando no se ha terminado el primer tiempo el partido se reprogramará.

ARTÍCULO 17.- Cuando un partido es suspendido por falta de garantías, por invasión o agresión del público al cuerpo arbitral, jugadores o cuerpo técnico de los equipos participantes; quien ocasione tal situación, perderá el partido, y en lo relacionado a goles anotados, se resolverá de conforme al Reglamento, basándose para ello en la cédula arbitral.

En este caso, el árbitro turnará la cédula con el reporte lo más amplio posible, a la Comisión de Honor y Justicia, quien realizará la investigación, y aplicará las sanciones a que se hayan hecho acreedores, además de la pérdida del partido del equipo que ocasionó la suspensión.

Una vez iniciado el partido, si uno de los contendientes quedase con un número inferior de cinco jugadores, ya sea por expulsión o lesión, el Árbitro debe suspender el juego y asentar en la cédula tal circunstancia, y la Comisión Disciplinaria emitirá la resolución que proceda.

D) Uniformes y Equipamiento Básico

ARTÍCULO 18.- El equipamiento básico obligatorio para todos los jugadores es:

- a) Jersey o camiseta de juego con número debidamente estampado de hasta tres dígitos. Se permite la utilización de casacas del mismo color con número.
- b) Pantalones cortos o shorts del mismo color.
- c) Calcetas o medias del mismo color.
- d) Espinilleras.
- e) Calzado: multitacos, tenis o tachones cortos, está prohibido tacos o tachones largos.

En los casos que los dos equipos de un encuentro tengan uniformes que se puedan confundir, uno de los equipos deberá utilizar casacas para distinguirse; el árbitro será el responsable de decidir el equipo que las utilice.

E) Balones

ARTÍCULO 19.- Cada equipo debe proporcionar al árbitro del encuentro, un balón oficial del torneo en condiciones reglamentarias para el desarrollo del juego.

Balón Myru u Oka (texturizado o liso) de cualquier color, del número 4 para las categorías: 2002-2003, 2004-2005, 2006, 2007, 2008, 2009 y 2010

Balón Voit del número 3 para las categorías: 2011 y 2012-2013

ARTÍCULO 20.- Los árbitros deben comprobar también el peso y medidas reglamentarias de los balones que se utilicen en los partidos oficiales; además, por



medio de pruebas físicas, la redondez, consistencia, bote, presión y acabado de los balones.

F) El Inicio

El juego comenzará con un saque inicial, al inicio de cada tiempo del partido y después de cada anotación. Este saque será desde la marca central de la media cancha. Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo, a los jugadores que efectúan el saque de salida los jugadores del equipo contrario no podrán acercarse a menos de 5 metros antes de que el saque haya sido ejecutado, que puede ser hasta que el Árbitro lo indique, el balón podrá ser jugado en cualquier dirección. El jugador que ejecute el saque de salida no podrá jugar el balón de nuevo antes que otro jugador toque el balón. Es válido tirar a gol.

G) Saque de Banda

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de banda ya sea por tierra o por aire, será puesto nuevamente en juego lanzando el balón al campo en cualquier dirección desde el punto por el que rebasa la línea, por un jugador del equipo contrario del que toco el balón en último lugar.

El juego, el jugador que efectúe el saque de banda contará con 5 segundos y deberá estar de frente al terreno de juego, tener una parte de cada pie sobre la línea de banda o en el suelo al exterior de la misma; lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza, desde el lugar que salió el balón del terreno de juego.

No se podrá anotar gol directamente de un saque de banda.

Los Arqueros no pueden tocar el balón con las manos después de un saque de banda de su equipo.

En las categorías 2012-2013, 2011, 2010 y 2009 en caso de realizar mal el saque de banda, el Arbitro les dará la oportunidad de repetirlo.

H) Saque de Meta

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siendo el último en tocar el balón un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol. El balón deberá estar inmóvil y un jugador del equipo defensor lo pateará desde cualquier lugar del área de meta. El balón estará en juego en el momento en que salga del área del portero. Los adversarios deberán permanecer fuera del área del portero hasta que el balón esté en juego.

G) Saque de Esquina

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco de la portería, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugada en última instancia por un jugador del equipo defensor, se



concederá un saque de esquina. Será lanzado por un jugador del equipo atacante; todo el balón debe ser colocado en el interior del cuarto de círculo de la esquina más cercana al sitio por donde salió el balón y, es de este lugar donde se pateará el balón, pudiendo ser directamente a la portería.

El jugador que ejecuta el saque de esquina, no puede tocar el balón hasta que otro jugador lo toque.

Capítulo V “Protestas y Apelaciones”

ARTÍCULO 21.- Por ningún motivo se aceptarán protestas por decisiones arbitrales.

El Club que proteste, deberá estar al corriente en sus obligaciones económicas con la liga, de lo contrario no será recibida su protesta.

El plazo para presentar protestas ante la Comisión de Honor y Justicia de la liga será hasta las 16:00 horas del día lunes siguiente a la fecha del partido.

En todos los casos el Club que proteste debe anexar las pruebas correspondientes para justificar su argumento, teniendo como plazo máximo 48 horas a partir de la presentación de su protesta, la cual será verificada por la Comisión de Honor y Justicia de la Liga. En la última jornada, las pruebas deben anexarse a la protesta, si el Club que presenta la protesta omite anexar dichas pruebas, se tendrá por perdido su derecho para hacerlo.

La Comisión de Honor y Justicia resolverá las protestas presentadas durante el Torneo regular en un plazo no mayor de 7 días, cuando la verificación de pruebas no se extienda a un plazo mayor por causas no imputables al Comité.

El equipo que desee información en la temporada sobre algún miembro de otro equipo; debe solicitarla a la Liga. Debe estar firmada por el responsable del club solicitante.

Durante el desarrollo de la temporada, la Comisión de Honor y Justicia podrá recibir denuncias o protestas de algún Club con relación a jugadores registrados irregularmente, sea con documentación falsa, alterada o de otra persona, acompañada de las pruebas respectivas, las cuales serán verificadas para proceder como al caso corresponda.

Si un equipo no está conforme con el dictamen emitido por la Comisión Disciplinaria tendrá el derecho de APELAR ante el Comité Directivo, teniendo como plazo las 48 Horas siguientes a partir de ser notificado presentando su apelación por escrito y pagar la cantidad de \$500.00 (QUINIENTOS PESOS) M.N., misma que se reembolsa en caso de ser procedente la APELACIÓN.

Capítulo VI “Incomparecencias y Retiros”

ARTÍCULO 22.- En los partidos de la temporada, los equipos contendientes deberán presentarse en el terreno de juego con un mínimo de 5 jugadores, con excepción de



las Categorías que juegan con 6 integrantes en cancha podrá ser con un mínimo de 4 jugadores.

ARTÍCULO 23.- Es responsabilidad de los equipos que participan en la Temporada, estar en las instalaciones, con el tiempo suficiente de anticipación al partido correspondiente.

ARTÍCULO 24.- Exactamente a la hora fijada en el calendario oficial de juegos o en modificación hecha por la Coordinación y notificada a ambos equipos para dar principio un partido, el árbitro dará la señal de inicio y si uno de los equipos no hubiera comparecido o no contase con el número de jugadores requeridos para iniciar el encuentro, procederá a esperar 10 minutos y si transcurrido ese tiempo él o los equipos no se presentan o no completan el número de jugadores exigido, se retirará e informará mediante el reporte arbitral a la Coordinación.

ARTÍCULO 25.- La Coordinación verificará las causas de la ausencia o retardo y emitirá la resolución que corresponda.

El equipo infractor será sancionado de la siguiente manera:

1. Perderá el partido por un marcador de 3 goles a cero.
2. Si esto ocurre en la Fase de Liguilla, será eliminado automáticamente de la competencia.
3. Si incurre en dos incomparecencias durante la temporada, será dado de baja.

Si hubo causa de fuerza mayor que impidiera comparecer al juego programado, se reprogramará si el equipo presenta ante la Coordinación en caso de accidente o bloqueo carretero, la constancia correspondiente, así como fotografías del incidente.

ARTÍCULO 26.- Equipo que se retire injustificadamente del terreno de juego una vez iniciado el partido y con ello impida que se juegue por entero, se le considera el partido como perdido, se le anulan los goles anotados, si recibió menos de dos goles en contra el marcador será de 3 goles a cero, si recibió más de de dos goles en contra, prevalecerán los mismos y se adjudican los puntos al contrario; si este hecho llegara a ocurrir en fase de liguilla el equipo será eliminado del Torneo en disputa y en caso de reincidir en otro torneo será dado de baja de la temporada.

Capítulo VII “Árbitros”

ARTÍCULO 27.- Los árbitros que dirijan partidos oficiales en la Temporada, deben estar en buena condición físico-atlética, además tienen obligación de:

Entregar y revisar que el llenado de la hoja de alineación sea correcto, debiendo anexarla a la cédula arbitral original y enviarse a la liga.

ARTÍCULO 28.- En la Temporada la designación de los árbitros de cada jornada está a cargo del Colegio de Árbitros designado por la Liga.



Los árbitros que dirijan encuentros de la Temporada, tienen la obligación de identificar por medio del registro que expida la Liga, a jugadores que participan en partidos oficiales, así como el número de camiseta correspondiente; esta identificación debe efectuarse en forma personal conjuntamente con los capitanes de ambos equipos o cualquier miembro del cuerpo técnico en el terreno de juego antes de que se inicie el partido.

Para este acto, el cuerpo arbitral solicitará, si considera necesario, la presencia de jugadores de ambos equipos en el centro del campo diez minutos antes de la hora señalada para el inicio del encuentro.

En todos los encuentros de la Liga del Valle Infantil y Juvenil de Fútbol, se deberá llevar a cabo el siguiente protocolo de entrada y despedida:

1. Ambos equipos y el cuerpo arbitral, ingresarán al terreno de juego en formación tipo Copa del mundo, se situarán justo en la media cancha, saludarán al público asistente y posteriormente lo harán entre sí y al cuerpo arbitral.

2. Al finalizar el encuentro, ambos equipos y el cuerpo arbitral se ubicarán en el círculo del medio campo y procederán a despedirse, en completo orden. Si un equipo no realizará tales actividades o se negará a llevarlas a cabo, será sancionado con la suspensión del Director Técnico, por dos jornadas. Este hecho deberá ser anotado en la cédula arbitral.

Si el árbitro y/o los capitanes de ambos equipos o cualquier miembro del cuerpo técnico, al efectuar la identificación tienen duda sobre la identidad de algún jugador, y consideran que existe suplantación o alteración del Registro expedido por la liga, permitirá que éste juegue pero se debe hacer un reporte del hecho; anexando una fotografía, el registro del jugador a la cédula para enviarlo a la liga; el árbitro debe certificar o desmentir en su reporte la alteración o suplantación de uno o varios jugadores.

Al momento de efectuar un cambio o sustitución de jugador en el terreno de juego, el árbitro permitirá, en el caso de que se le solicite, que el capitán o capitanes de los equipos contendientes conjuntamente, verifiquen la identidad del jugador que va a ingresar al juego contra el registro que exhiba. Si existiera duda, reportará conforme a lo previsto en el párrafo que antecede, y el árbitro debe certificar o desmentir en su reporte.

El árbitro del encuentro no deberá permitir que alguno de los equipos participantes injustificadamente cambie el uniforme con el que inició el partido por otro diferente. El árbitro si considera conveniente puede autorizar el cambio de uniforme presentados al inicio del segundo tiempo del partido.

Capítulo VIII “Disposiciones Generales”

ARTÍCULO 29.- En la Temporada, el órgano encargado de interpretación y ejecución



de este Reglamento es la Comisión de Honor y Justicia, siendo aplicables supletoriamente las disposiciones del Reglamento General de Competencia de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A.C. y de la Federación Internacional de fútbol Asociación (FIFA). Con las adaptaciones para el fútbol 7.

ARTÍCULO 30.- para poder participar es necesario cumplir en tiempo y forma con los requisitos económico-administrativos publicados en la Convocatoria.

ARTÍCULO 31.- Las fotografías y videos tomados por personal de la liga se vuelven propiedad de la misma liga, por lo que las puede utilizar para medios electrónicos y publicidad de la propia Liga.

TRANSITORIOS

La Comisión de Honor y Justicia y la Dirección Deportiva tienen amplia facultad para resolver casos no previstos en el presente Reglamento.

El presente Reglamento entra en vigor en la fecha de inicio de la Liga.

REGLAMENTO DISCIPLINARIO

ARTICULO 1.

La Comisión de Honor y Justicia es la encargada de aplicar las sanciones a jugadores, cuerpo técnico y equipos con motivo de las faltas cometidas al presente Reglamento.

ARTICULO 2.

La Coordinación de Arbitraje y la Comisión de Honor y Justicia deberán homologar la redacción de las faltas cometidas en los partidos, con el objeto de que el árbitro reporte en su cédula en los mismos términos que aparecen en el presente Reglamento.

ARTICULO 3.

La Comisión de Honor y Justicia al dictaminar sus resoluciones deberán basarse en:

a) La Cédula del Árbitro tomando el principio de inviolabilidad de la misma, en cuanto se trate de infracciones a las reglas de juego o incidentes ocurridos antes, durante y después de los partidos del evento.

b) Documento o cualquier otro elemento de prueba que les sea proporcionado. Y la resolución que dicte debe ser comunicada inmediatamente a los involucrados.

ARTICULO 4.

Las sanciones que debe aplicar La Comisión de Honor y Justicia del Sector son las siguientes:

- a) Amonestación.
- b) Suspensión.
- c) Pérdida de partido.
- d) Expulsión (de una o varias Temporada).

ARTICULO 5.

CATALOGO DE AMONESTACIONES.

Causales.



- a) Conducta antideportiva.
- b) Desaprobar con palabras o acciones las decisiones del árbitro.
- c) Infringir persistentemente las reglas de juego.
- d) Retardar la reanudación del juego.
- e) No respetar la distancia reglamentaria en un tiro de esquina, libre o saque de banda.
- f) Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- g) Insultos de la porra a los jugadores, arbitro o a la otra porra.

CATALOGO DE EXPULSIONES.

Causales.

- a) Ser culpable de juego brusco grave.
 - B) Ser culpable de conducta violenta.
 - c) Escupir a un adversario o cualquier otra persona.
 - d) Impedir con mano intencionada un gol.
 - e) Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal.
 - f) Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena.
-
- g) Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
 - h) Reincidencia de la porra en insultos a los jugadores, arbitro o a la porra contraria.

ARTICULO 6.

MOTIVO Y SANCIÓN POR LAS FALTAS COMETIDAS.

- a) Jugador expulsado por dos tarjetas amarillas en el mismo juego un partido suspendido.
- b) Juego brusco grave: UN juego.
- c) Conducta violenta: DOS juegos.
- d) Conducta violenta (con brutalidad): TRES juegos.
Se considera conducta violenta golpear sin estar el balón en disputa y escupir al adversario.
- e) Protestar airada y reiteradamente las decisiones del cuerpo arbitral: UN juego
- f) Conducta injuriosa y grosera al rival, al cuerpo arbitral y al público: TRES juegos.
- g) Conducta injuriosa y grosera hacia funcionarios de la liga: Expulsión de la temporada.
- h) Agresión al público: Expulsión por toda la temporada.
- i) Golpear al cuerpo arbitral: Suspensión inmediata de UN año
- j) Agresión a algún funcionario de la Liga: Expulsión por toda la temporada y reporte ante el Comité Directivo para dictamen de sanción mayor. La aplicación de las sanciones al cuerpo técnico será de acuerdo a la gravedad de la falta cometida y juzgado en la misma forma que los jugadores.

OTROS MOTIVOS DE SANCIÓN.

- a) Participar activamente en una riña siendo jugador o cuerpo técnico: SEIS juegos.
- b) Público identificado o Directivos de un equipo que golpeen al cuerpo arbitral o tenga intervención en riña pagará los gastos causados por daños, la pérdida del partido al equipo de acuerdo al reporte arbitral, además de EXPULSIÓN PARA EL EQUIPO por toda la temporada y reporte ante el comité directivo para dictamen de sanción mayor.
- c) Por negarse el capitán a firmar el acta del partido: UN juego de suspensión al



capitán.

d) Por participar con aliento alcohólico ya sea jugador o miembro del cuerpo técnico: **EXPULSIÓN** del partido y tres juegos de **SUSPENSIÓN**.

ARTICULO 7.

SON MOTIVO DE PÉRDIDA DE PARTIDO LAS SIGUIENTES:

- a) No presentarse a la celebración del partido o llegar después de la tolerancia pactada
- b) No presentar registros al término del primer tiempo en caso de no tenerlos al inicio.
- c) Por suspensión temporal del partido y que el equipo se nieguen a reanudarlo.
- d) Suspensión del juego por invasión de cancha.
- e) Suspensión del juego por falta de garantías a **CRITERIO** del árbitro.
- f) Por quedarse con menos de cinco jugadores ya sea por lesión o expulsión.
- g) Que en la banca haya más personas del límite permitido o personas que estén suspendidas aun estando vestido de civil.
- h) Por incurrir en Alineación indebida o alinear jugador mayor al límite de la categoría (Cachirul)

ARTICULO 8.

SANCIONES ADMINISTRATIVAS.

- a) No presentar en un juego programado: balones oficiales.

SANCIÓN

1ª. Amonestación, y restarle TRES puntos al equipo en la tabla de posiciones
En liguilla será perdida del encuentro, quedando fuera de la competencia.

ARTICULO 9.

El presente reglamento no debe sufrir modificaciones durante la temporada.

TRANSITORIOS Los casos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por la Comisión de Honor y Justicia de la liga.

De la Convocatoria

ATENTAMENTE,

**COMITÉ ORGANIZADOR
LIGA DEL VALLE INFANTIL Y JUVENIL**