

REGLAMENTO INTERNO Y DE COMPETENCIA.

GENERALES:

Horarios de atención al público: **De Lunes a Domingo de 10:00 a.m. a 10:00 p.m.**

Esta estrictamente prohibido introducir bebidas alcohólicas, drogas, armas de de cualquier tipo a las instalaciones, cualquier persona que sea sorprendida en alguna de estas situaciones será turnada a las autoridades y será expulsada de las instalaciones.

Todo jugador, entrenador o delegado que participe bajo la influencia de alcohol o drogas será dado de baja de la liga y expulsado de las instalaciones.

Esta prohibido consumir bebidas alcohólicas en las bancas de los equipos. Toda persona que dañe las instalaciones será expulsada de la Liga y consignada a las autoridades, incluyendo el "grafiti".

Esta prohibido insultar a árbitros, porras o jugadores. La persona que sea sorprendida será expulsada de las instalaciones.

Todo equipo, jugador, entrenador, delegado o miembro de una porra que se involucre en una bronca será expulsado de la Liga y boletinado a las ligas afiliadas a la AEFRC. FURATI se reserva el derecho de admisión a sus instalaciones

INSCRIPCIONES:

INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS:

- Todo equipo deberá de llenar solicitud de inscripción a la Liga.
- Todo equipo podrá registrar un **máximo** de **16** jugadores y un **mínimo** de **10**.
- Los equipos de **TERCERA DIVISION**, podrán tener **máximo 2** jugadores de Primera División como refuerzo.
- Los equipos de **CUARTA DIVISION** podrán tener **1 jugador** que haya participado **en Primera o Segunda División, como refuerzo.**
- **Los equipos de QUINTA DIVISION, NO podrá tener jugadores de refuerzo, que estén participando en PRIMERA Y SEGUNDA DIVISION.**

REGISTRO DE JUGADORES:

- Los registro de jugadores se realizan en las oficinas Administrativas de la LIGA.
- Los jugadores deberán de tramitar su credencial para participar en los torneos de Liga teniendo de fecha límite hasta su juego 3 de cada equipo.
- Los jugadores deberán de llenar la solicitud de afiliación a la Liga, presentar los documentos de identidad que la convocatoria del torneo establezca y pagar la credencial, la cual tiene un costo de **\$ 120.00 pesos**, con vigencia de la duración del Torneo.
- Los jugadores de la Categoría **ABIERTA**, podrán jugar con identificación única y exclusivamente los **dos primeros juegos del equipo en el torneo**.
- Una vez jugados los 2 primeros juegos, deberán de tramitar su credencial, ya que no podrán participar en los partidos.
- Aquellos jugadores que no hayan tramitado su credencial o la hayan olvidado, podrán jugar solicitando un **permiso por un día para jugar sin credencial** con identificación oficial en mano, el permiso tiene un costo de **\$30.00 pesos** por partido.
- Equipos que quieran registrar **NUEVOS JUGADORES** tendrán Fecha **LIMITE** para registro hasta **el juego # 9 y antes y durante su juego # 10** de cada equipo, una vez **concluido el partido # 10** ya no habrá registro para ellos.
- **Registro de jugadores en las categorías Infantiles, juveniles y sub 18:** La dinámica de Registro para estas categorías es la siguiente:
 - Los Delegados de cada equipo serán los responsables de acudir a la oficina de Registros para solicitar las credenciales de su equipo
 - Para EQUIPOS NUEVOS, será necesario que presente Original y Copia de los siguientes documentos de cada jugador para cotejar su autenticidad:
 - Acta de Nacimiento
 - C.U.R.P.
 - Identificación con fotografía (reciente), puede ser credencial de la escuela, Pasaporte vigente, Visa, etc.
 - Los equipos que ya cuenten con Credenciales del Torneo Anterior, solo será necesario que el delegado presente las credenciales, acompañado de una copia del C.U.R.P.
 - **No se recibirán en forma INDIVIDUAL** los documentos antes mencionados y el pago de registros debe ser de forma grupal en una sola exhibición.
 - Contaran con 4 jornadas para que los jugadores de su equipo queden debidamente registrados, si en la 5ta Jornada, no cumplen con el requisito, nos podrán seguir participando en la liga.
 - Una vez entregados los documentos completos y realizado el pago correspondiente, será a la siguiente semana que se pueden presentar de forma individual los jugadores para que les tomen la fotografía y deberán presentar su identificación con foto.

- Cada credencial de juego llevará un distintivo de color marcado en el nombre de la categoría, **de tal manera que aquel jugador que participe en dos categorías deberá presentar la credencial con su color correspondiente**, evitando así, que jugadores jueguen en más de dos categorías con una sola credencial, así como el evitar con esto rebasar el máximo de jugadores por equipo.

Un jugador podrá cambiarse a otro equipo solamente una vez durante el torneo regular y dentro de la fecha límite de registro (en el juego # 9 y un día antes del juego # 10 del equipo que recibe al jugador).

- **En las CATEGORÍAS INFANTILES, JUVENILES Y SUB 18** el cambio de equipo se deberá realizar (en el juego # 3 y **un día antes del juego # 4**) del equipo que recibe, presentando su **CARTA DE RETIRO** debidamente autorizada. **SIN PRESENTAR CARTA DE RETIRO**, el jugador y delegado del equipo perderá por incomparecencia los juegos en donde fue alineado el jugador y por un marcador mínimo de 4-0.

Renovaciones de credenciales: todo aquel jugador que tenga su registro de juego o credencial de juego vencida tendrá que renovar su registro en la semana siguiente a la fecha de su vencimiento, solo tendrá que presentar en la oficina de registros su credencial vencida y esta será renovada de forma automática cubriendo el costo de su registro.

REGLA DE DIEZ:

Esta regla está diseñada para aquellos equipos que a lo largo del torneo tienen dificultades de jugadores y que desean concluir el torneo, puedan registrar jugadores nuevos bajo el siguiente esquema:

El delegado del equipo deberá pasar al departamento de registros para verificar su base de datos de jugadores en su equipo y dar las bajas de aquellos jugadores que ya no se estén presentando a jugar con el equipo para con esas bajas quedarse con un número de registros menor a diez.

Las altas de jugadores nuevos estará basado en el número de espacios disponibles que dejen en el sistema para cubrir un número total de diez jugadores registrados.

La regla de diez solamente se puede aplicar una vez por temporada en el equipo y **deberán aplicarla a más tardar en la jornada # 9 del equipo.**

Cambio de equipo en la categoría de Veteranos 50's y 40's: Un jugador que participa en la categoría de veteranos y desea cambiarse de equipo lo puede hacer siempre y cuando el equipo que recibe al jugador se encuentra en el juego # 3 del torneo y presentando la carta de retiro establecida por la liga.

JUGADORES LESIONADOS:

Los equipos que durante el desarrollo del torneo en su etapa regular tengan jugadores que sufran algún tipo de lesión o enfermedad que lo incapacite para participar en los juegos del torneo, podrán justificar sus ausencias a dichos juegos cumpliendo el siguiente procedimiento:

Si la lesión se origina en un partido de la liga en las instalaciones de FURATI, tendrán que solicitar a los árbitros lo informen en el acta de juego para que la liga tenga conocimiento de que existe una lesión originada en el partido.

Si la lesión se origina en otra liga, eliminatoria estatal, campeonato nacional o campeonato internacional, el delegado del equipo tiene **8 días naturales** para informar a la liga de dicha lesión, por medio de un escrito dirigido a la administración de la liga, incapacidad que estableció el médico para con esto justificar las ausencias de los partidos y contabilizarlos para efectos de participación en liguilla.

En aquellos casos donde la lesión sea lo suficientemente grave para que el jugador no pueda participar el resto de la temporada y se requiera dar de baja para registrar a otro en su lugar, dicho jugador registrado con este procedimiento podrá participar en la liguilla.

LEGIBILIDAD PARA LIGUILLA:

Todo jugador que participe en su equipo deberá contar con un mínimo del 50% de partidos jugados de 14 juegos regulares, dichos juegos serán verificados con las actas de juego de la liga, en el supuesto caso en donde una categoría no llegara a realizar los 14 juegos de la temporada a los jugadores se les solicitara haber cumplido con el 50% de los juegos jugados para poder participar en liguilla.

Equipos legibles a la liguilla: para que un equipo sea legible a participar en la liguilla, es necesario que cuente con un mínimo de 12 juegos en el torneo.

Jugadores legibles a la liguilla en la regla de 10: los jugadores que fueron registrados con la regla de diez en el torneo deberán cumplir con un mínimo de 5 juegos jugados en el torneo regular.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

El campeonato será disputado mediante un rol de juegos de **14 partidos** de ronda eliminatoria, más **2 semanas de pendientes**.

En la ronda eliminatoria se otorgarán 3 puntos por partido ganado y 1 punto por partido empatado.

En la Liguilla los partidos serán eliminación directa y tendrá que haber un vencedor.

Durante la Liguilla y Copa, **NO HAY RECOPA**; en caso de empate al final del tiempo reglamentario, se procederá a serie de 3 tiros shoot out por equipo.

En finales se jugará un tiempo extra de 5 minutos con gol de oro, borrándose las faltas que vayan acumulando. Si terminan empatados se procederá a serie de 3 shoot outs por equipo.

Para determinar la posición de los equipos en la tabla de posiciones del campeonato se aplicarán los siguientes criterios de desempate, uno tras otro, sucesivamente, hasta dirimir el empate y poder clasificar a uno de los equipos en una ubicación superior al otro u otros involucrados en el empate:

1ro. Diferencia general de goles.

2do. Mayor número de goles a favor.

3ro. Menor número de goles recibidos.

4to. Resultado global entre sí.

5to. En caso de que el empate prevalezca después de la aplicación de estos criterios, será efectuado un sorteo para determinar el equipo más alto calificado

DURACIÓN DEL PARTIDO, TIEMPOS FUERA Y SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Se jugarán cuartos de 10 minutos cada uno, con descanso de 3 a 5 minutos entre el segundo y tercer cuarto. Cada equipo dispondrá de un tiempo fuera (30 segundos) por cada mitad del partido y no serán acumulables. El tiempo fuera debe ser solicitado a los árbitros por un jugador y/o entrenador que este participando en el juego mientras este el balón detenido y a su favor.

Tiempo de espera: Todos los equipos contarán con máximo de tiempo de tolerancia de 8 minutos después de la hora indicada de juegos, este tiempo se desglosa de la siguiente manera: llegada la hora de juego programada los equipos tienen 3 minutos para presentar los requisitos administrativos (permiso de cancha, registro de jugadores con un mínimo de 4 jugadores), una vez concluidos esos 3 minutos empezará a correr el tiempo de juego del primer periodo con una tolerancia de 5 minutos adicionales para esperar a uno o a ambos equipos para que se presenten en el terreno de juego o para que cumplan con todos los requisitos mínimos, una vez concluido el tiempo de espera y si alguno de los equipos no cumplen con los requisitos mínimos del partido, los árbitros podrán declarar la incomparecencia del equipo.

NO ES FACULTAD DEL ARBITRO, pitar un default si el equipo desea esperar al equipo contrario, cuando haya avisado que viene retrasado.

INCOMPARECENCIA A LOS PARTIDOS.

Todo equipo que no se presente a disputar un partido o no cumpla los requisitos estipulados para iniciarlo perderá éste por incomparecencia o default, concediéndose los puntos en disputa al rival. El marcador será de 4-0 en favor de éste.

Todo equipo que pierda 2 partidos por esta causa será excluido del Campeonato sin previo aviso y su lugar será ocupado por otro equipo.

El equipo que gane por default se le pondrá un marcador de 4-0. Los tres puntos se le agregarán al equipo ganador, en este caso los 4 goles se le sumarán al equipo y **NO A UN JUGADOR ESPECIFICO.**

VESTUARIO DE JUEGO.

Todo equipo deberá presentarse debidamente uniformado con playera, short son su número y medias del mismo color.

En caso de que los 2 equipos se presente debidamente uniformados y exista conflicto entre los colores de los uniformes, el árbitro llevará a cabo un sorteo para determinar que equipo se cambiara las playeras.

Los equipos tendrán 5 fechas para presentar sus uniformes conforme lo marca este reglamento como mínimo mismo color de playera. **(excepto de los veteranos de 40{s y 50{s}).**

El portero deberá portar en su vestuario colores que lo distingan claramente de los demás jugadores y de los árbitros.

No está autorizado el uso de prendas u objetos diferentes del uniforme reglamentario, particularmente los que puedan representar un peligro para quien los usa o para cualquier otra persona.

El portero deberá portar en su vestuario colores que lo distingan claramente de los demás jugadores y de los árbitros.

No está autorizado el uso de prendas u objetos diferentes del uniforme reglamentario, particularmente los que puedan representar un peligro para quien los usa o para cualquier otra persona.

IDENTIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

Todos los jugadores deberán portar en su uniforme un número que los identifique; cada jugador deberá portar el mismo número durante todos los partidos del Torneo y **ningún otro jugador del mismo equipo podrá utilizar el mismo número durante el mismo.**

El número deberá ser portado en la espalda de la camiseta o playera y de ser posible sobre la pierna izquierda del short de juego.

Los números deberán ser de caracteres arábigos.

El número deberá estar cosido, pegado por vulcanización o estampado por serigrafía en el uniforme. No se autorizarán números colocados provisionalmente.

BALONES DE JUEGO

Se usará **balón #4** para todas las categorías de la liga.

Todo equipo deber presentar un balón de la medida antes mencionada y deberá ser un balón en buen estado. Aquel equipo que no lo presente al inicio del primer período se le contabilizará un (1) gol en contra.

PREMIACIÓN

Lo establecido en la convocatoria del Torneo.

CONDUCTA

Todos los involucrados en el Campeonato, directa o indirectamente, deberán mantener en todo momento una conducta intachable, respetando las normas rectoras del Campeonato, así como a toda persona, particularmente los Árbitros y espectadores.

Cada equipo es el único responsable de la conducta de los integrantes de su plantel, así como de sus acompañantes; no será atenuante de esta responsabilidad el argumento de no identificación de alguna persona mezclada entre los acompañantes o porristas del equipo.

La mala conducta será severamente sancionada, particularmente la relacionada con comportamiento soez hacia cualquier persona, aunque será considerado como más grave el hacerlo contra personas del público, directivos de la Federación, de las representaciones participantes y los Árbitros.

Toda conducta violenta será, en particular, rigurosamente castigada. En todos los casos, habrá especial severidad hacia los integrantes no jugadores de los equipos, cuyas sanciones serán más estrictas que las aplicables a éstos.

Sólo el Delegado del Equipo y el capitán podrán dirigir la palabra a los árbitros, pero a condición de que esto sea de manera respetuosa, sin emplear palabras soeces ni expresiones o gestos irreverentes.

SANCIONES

- Todos los participantes en el Torneo, sean integrantes de los equipos, Árbitros o dirigentes, están en todo momento bajo la autoridad de la Asociación Estatal y de la Federación en el marco de sus normas generales y en lo particular de este Reglamento, estén actuando o no en un partido, por lo que deberán mantener la mejor conducta en toda circunstancia, para evitar ser sancionados severamente. En el caso de que un integrante de la porra o acompañante del equipo incurra en una violación estipulada en este reglamento y ocasione la suspensión definitiva del juego el equipo a quien pertenece dicho acompañante perderá el partido por falta de garantías sobre el juego, por marcador de 4-0 en caso de ser juego en temporada regular y de ser en fase de eliminación directa será descalificado del proceso avanzando a la siguiente fase el equipo contrario.
- Serán particular y rigurosamente castigadas la violencia y en especial las faltas por la espalda, las palabras soeces, las faltas de respeto a los Árbitros y al público, perder tiempo o retrasar el juego de cualquier manera (como no colocarse de inmediato a la distancia reglamentaria en los tiros libres, adelantarse en los shoot outs, fingir lesiones o lanzar la pelota fuera del área de juego intencionalmente) y toda aquella conducta que vaya en contra del espíritu del deporte y de la imagen del fútbol.
- Toda suspensión empezará a ser cumplida en el partido inmediato posterior a la fecha en la que la infracción que la originó sea cometida.
- Las sanciones a los integrantes no jugadores de los equipos serán más severas, pudiendo llegar al doble de las estipuladas para los jugadores.
- En todo caso de reincidencia, la sanción a aplicar será el doble de lo establecido.
- En caso de que la sanción exceda el tiempo de duración del Campeonato, el infractor deberá completar su suspensión en partidos del Torneo inmediato subsecuente.
- Toda infracción que implique un castigo mayor a un (1) mes implican la inhabilitación del sancionado para toda actividad durante el tiempo que abarque la suspensión y será boletinada a la A.E.FR.B.C y a la Federación y será extensiva a otras competencias avaladas por éstas.

- Las infracciones no mencionadas en este código serán sancionadas por el Jefe de Árbitros de la Liga, en su caso, basados en el espíritu del deporte y aplicando el rigor que las mismas exijan.
- La Liga tomará las medidas necesarias para asegurarse de que la sanción aplicada a éste sea cumplida.

PROTESTAS

Solo el Dueño o delegado del Equipo tiene derecho a presentar protestas ante la Administración de la Liga, por cualquier situación que considere anómala.

En todos los casos, la protesta deberá ser presentada por escrito con letras de molde legible, debidamente firmada y depositando la cantidad de \$ 1,500.00 pesos.

Si la protesta se refiere a alguna incidencia de un partido, la protesta deberá ser entregada dentro de las 2 horas siguientes a la finalización del mismo.

Si la protesta es resuelta a favor del equipo que la expresa, del depósito se le devolverá el 50%.

El equipo protestado tendrá un plazo de 24 hrs. Como máximo para presentar la documentación solicitada.

CÉDULA DE JUEGO

En cada partido será levantada un Acta (cédula de juego), consignando los hechos relevantes del mismo, las cuales serán anotadas por el Arbitro. Que es el encargado de esta responsabilidad y validada por las firmas requeridas en ella.

La Cédula de Juego deberá ser firmada por el Delegado del Equipo, quien deberá suscribirla indefectiblemente dentro de los 5 minutos siguientes a la finalización de éste; en caso de que no esté de acuerdo con algún dato consignado en la Cédula, deberá hacerlo del conocimiento al Arbitro, para que ellos corrijan lo conducente y anoten, en su caso, la inconformidad del quejoso, inclusive su aviso de presentación de una protesta.

Ningún integrante de equipo está autorizado para hacer anotaciones en la Cédula del Partido.

RELEVO DE RESPONSABILIDADES

Todo jugador participa bajo su propio riesgo. Ni la Liga, ni la empresa ni sus directivos se hacen responsables de daños, lesiones, robos, agresiones o cualquier agravio del que

consideren ser víctimas mediante su participación en la Liga o durante su estancia en las instalaciones.

Recomendamos ampliamente cuidar sus pertenencias personales y asegurar su vehículo. No deje objetos de valor en su interior ni objetos que puedan llamar la atención de personas.

SERVICIO DE PRIMEROS AUXILIOS

La Liga prestará servicios de primeros auxilios de manera gratuita mediante su enfermería a todo jugador y visitante durante los partidos de Liga.

La Empresa que representa a la Liga de FURATI, **NO** se hacen responsables del pago de gastos médicos de ninguna especie. (Medicamentos, estudios, honorarios, incapacidades, traslados, etc.)

Nota: deberá verificarse en cada torneo lo acordado en la junta previa por los delegados de los equipos y la liga con relación a lo escrito en el presente reglamento.

TODO ASUNTO NO PREVISTO EN EL PRESENTE REGLAMENTO, SERÁ RESUELTO POR LA DIRECTIVA DE LA LIGA.