

Reglamento de Competencia

Futbol Asociación

FÚTBOL DE COLEGIOS E INSTITUCIONES PARTICULARES Y
OFICIALES



Calle Granjas #45 Col. Palo Alto, Alcaldía Cuajimalpa CDMX. C.P. 05110



info@ligaponiente.com



5570 2951 Ext. 8006



ligaponiente.com

ÍNDICE

	NOMBRE	PÁGINA
Capitulo I	Participantes	3
Capitulo II	Sistema de Competencia	4
Capitulo III	Registro de Jugadores	5
Capitulo IV	Elegibilidad de los jugadores	6
Capitulo V	Alineación y cambios	7
Capitulo VI	Uniformes (Anexo al reglamento 2022)	8
Capitulo VII	Sanciones	9
Capitulo VIII	Determinación de las sanciones	12
Capitulo IX	Protestas	13
Capitulo X	Partidos	13
Capitulo XI	Terreno de Juego	16
Capitulo XII	Árbitros	17
Capitulo XIII	Entrenadores	19
Capitulo XIV	Faltas	19
Capitulo XV	Tiro Penal	21
Capitulo XVI	Disposiciones generales	22
Capitulo XVII	Transitorios	22

Capítulo I: Participantes

Artículo 1.

El presente Reglamento de Competencia es aplicable para el Torneo correspondiente al Ciclo Escolar 2022-2023, y es de observación obligatoria para todos los Colegios y Clubes que integran la LIGA PONIENTE.

Artículo 2.

La competencia correspondiente al Ciclo Escolar 2022-2023 en curso, es organizada por LIGA PONIENTE, dando cumplimiento a su objetivo tal y como lo dispone a través de los órganos respectivos.

Artículo 3.

Los Colegios e instituciones que integran la LIGA PONIENTE, están obligados a participar en el Torneo de Fútbol de Colegios, Clubes e Instituciones Particulares y Oficiales, de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento y serán responsables de:

- Garantizar que cada integrante de su Colegio o Club, observe y cumpla las condiciones y obligaciones definidas en el presente reglamento, así como también, en el estatuto social, el código de ética y demás ordenamientos de la LIGA PONIENTE.
- Garantizar el correcto comportamiento de los integrantes de su Colegio o Club, de igual manera, de toda persona que desempeñe alguna función en su nombre, incluido el cumplimiento del presente Reglamento, el Estatuto Social, el Código de Ética y demás ordenamientos de la LIGA PONIENTE.
- Participar en todos los partidos en que esté programada la intervención del Colegio o Club.
- Aceptar las instrucciones y decisiones administrativas, disciplinarias y de arbitraje relacionadas con la competencia.
- Cumplir con las obligaciones económicas que se deriven de su participación en la LIGA PONIENTE y que se contengan en el presente reglamento.
- Complementar y remitir a la LIGA PONIENTE los formularios electrónicos de registro de jugadores y cuerpo técnico junto con todos los documentos requeridos.

Artículo 4.

Los participantes en el torneo se comprometen a respetar las reglas (Fair Play), que son:

- Jugar limpiamente.
- Jugar con la mejor actitud y siempre con valores

- Conocer y respetar las reglas de juego.
- Mostrar respeto ante los contrarios, compañeros, árbitros y espectadores.
- Afrontar las derrotas con dignidad.
- Rechazar la violencia y otros peligros que pudieran dañar la competencia.
- Denunciar a quienes atenten contra nuestro deporte con actos que denigren la calidad de la competencia.

Artículo 5.

- Los equipos deberán registrar su participación a más tardar en la primer jornada previamente programada.
- Las fechas de registro serán definitivas.
- Las instituciones participantes deben cubrir la cuota de inscripción a más tardar en la segunda jornada. De no cubrirse este requisito, se perderá el derecho de seguir programando partidos.
- La cuota de inscripción no será reembolsable a la institución que cancele su participación.
- Las inscripciones serán definitivas.

Capítulo II:

Sistema de Competencia

Artículo 6.

El sistema de competencia se regirá por lo expresado en el anexo técnico de este deporte.

Artículo 7.

Todos los equipos que participen contarán con un tiempo de 15 minutos de tolerancia.

Nota: Queda a criterio del equipo local y árbitro otorgar tiempo extra de tolerancia para él o los equipos que presenten algún imprevisto (tráfico vial, falla mecánica, falta de coordinación, etc.), siempre y cuando estos den aviso por algún medio con 15 minutos de anticipación a la hora de inicio del juego.

Artículo 8.

Durante el torneo de liga y copa, cada equipo podrá obtener determinado número de puntos de acuerdo a los resultados obtenidos. Estos son:

- a) Por juego ganado: 3 puntos.
- b) Por juego empatado: 1 punto.
- c) Por juego perdido: 0 puntos.

Para los juegos de semifinal y final, en caso de haber empate en el tiempo regular se tirará una tanda de 3 penales a muerte súbita, diferente tirador, cuándo un equipo haya marcado un gol más que el equipo contrario se declarará como equipo ganador.

Artículo 9.

Todos los equipos participantes en el torneo durante la fase clasificatoria se sujetarán a los siguientes criterios de desempate, con el propósito de adjudicarse algún lugar por puntuación y para definir la ubicación de los equipos en su respectivo grupo.

No habrá juegos extras para adjudicarse lugares por puntuación, para definir la ubicación de los equipos en su respectivo grupo, se aplicarán los siguientes criterios de desempate:

Entre 2 equipos:

1. Será por mayor diferencia de goles (anotados menos recibidos).
2. Será el marcador particular entre sí (considerando el resultado en serie de penales).

Entre más de 2 equipos:

1. Mayor diferencia de goles (anotados menos recibidos).
2. Mayor número de goles anotados.
3. Mejor disciplina (en primera instancia tarjetas rojas, en segunda las amarillas).
4. Sorteo (volado).

Capítulo III: Registro de jugadores

Artículo 10.

- El máximo de alumnos que podrán registrar para el torneo será de 16 por equipo en ambas ramas.
- Para iniciar el torneo todos los equipos deberán estar debidamente registrados.
- En cada juego deben presentar los registros como máximo en el medio tiempo, al árbitro.
- Cada jugador sólo podrá participar en una categoría y en un sólo equipo.
- Altas y bajas (entregar el registro del jugador) hasta la programación de la 4ª jornada.
- A partir de la jornada 4, todos los Colegios deberán presentarse con uniforme completo: shorts, calcetas, playera, zapatos adecuados y espinilleras. De no cumplir con estos requisitos se pierde el juego, y se juega partido de práctica.

- Los partidos no se ganarán por default, por que un jugador presente zapatos de fútbol o por algún número repetido. El árbitro será la persona indicada en solicitar a los alumnos que se cambien dicho calzado o playera con número diferente.
- Entregar el documento Excel para su revisión y aprobación:
 - Cédula de inscripción por categoría con fotografía de cada jugador.
 - CURP o número de pasaporte (en caso de ser extranjero).
 - Solicitud de pre-registro electrónico debidamente requerida, con fotografía y señalando invariablemente en el renglón correspondiente el número de camiseta que el jugador va a utilizar, mismo que deberá llevar durante todo el torneo.
 - Se solicita que al inicio del torneo, los jugadores sean registrados con el número de playera con el que participarán durante el torneo con la finalidad de tener el registro correcto tanto de goleo como de asistencia (ningún jugador podrá participar con número repetido).
 - No se aceptan jugadores externos a la institución, de lo contrario participará como club.
 - Se autoriza el registro de dos jugadores menores a la categoría o dos jugadores nacidos en el mes de diciembre o se podrá registrar a un jugador menor y a un jugador nacido en diciembre.
 - *Solo se puede elegir una de las opciones antes mencionadas.

***Si existe alguna duda con algún jugador por ser mayor, se deberá reportar en la cédula arbitral y el Comité Organizador dará seguimiento a dicha observación. Por ningún motivo, los profesores y alumnos podrán cuestionar la edad de los jugadores.**

Capítulo IV: Elegibilidad de los jugadores

Artículo 11.

Deberán jugar los partidos correspondientes al torneo en curso, en los colegios con los lineamientos previamente establecidos por cada institución, mismos que habrán sido debidamente revisados por los coordinadores de los colegios de la Liga Poniente. Respetar a los compañeros, árbitros, rivales y padres de familia, manteniendo su actuar, dentro como fuera de la cancha.

- Por ningún motivo se aceptarán alumnos mayores de la categoría establecida.
- En caso de que un colegio tenga dos alumnos con el mismo número, el árbitro pedirá al entrenador que retire a uno de ellos de la cancha.

- El árbitro es la única persona autorizada para revisar los registros dentro de la cancha.
- Los registros se checarán en junta de programación para un mejor desarrollo del torneo.

- Un alumno debe cubrir como mínimo el 50% de partidos jugados en el transcurso de la temporada regular, para poder jugar semifinales y finales.
- **El árbitro silbará 5 minutos antes para pasar asistencia y recoger las sábanas autorizadas de los dos equipos en el círculo central.**
- **Aquel profesor que intente meter a un niño con el registro de otro alumno, se sancionará con la SUSPENSIÓN DEFINITIVA del torneo (seis meses no podrá dirigir en la liga sin importar la categoría).**
- No hay cambios en el formato para las finales.
- Después de 15 días no se aceptará la reclamación de un resultado. Favor de verificar el marcador en las estadísticas e inmediatamente avisar a la liga para su aclaración.
- Si un entrenador alinea a un jugador extra de la categoría en la que esta participando por descuido o actuando con alevosía y ventaja, perderá el partido automáticamente.
- Los entrenadores podrán acreditar a los jugadores mediante la sábana física o digital (comprobante oficial).

En la página de la liga, ligaponiente.com y en el correo info@ligaponiente.com se tendrá buzón para atender de forma directa las inquietudes que existan por parte de los participantes.

Capítulo V: Alineación y cambios

Artículo 12.

Antes del inicio del partido, el entrenador y los jugadores se colocarán en el círculo central para que el árbitro realice el pase de asistencia y cheque a cada uno de los jugadores participantes en el encuentro a disputarse.

Para iniciar un juego del torneo regular, semifinal o final, cada equipo deberá presentarse al terreno de juego con un mínimo de 7 jugadores registrados para el formato 9, y con un mínimo de 5 jugadores registrados para el formato 7, en ambas ramas. Los jugadores faltantes deberán integrarse antes de finalizar el primer tiempo, reportándose con el árbitro, de no ser así, será declarado incompleto y perderá el partido por default; si no se completaron en el segundo tiempo se deberá continuar con los jugadores iniciales.

Por ningún motivo se podrá sustituir a un jugador expulsado de un partido.

No existe límite de cambios, si hay reingreso.

Por equipo sólo podrán participar en el área de competencia (banca y contracancha) los jugadores, entrenador, auxiliar y médico del equipo.

Un jugador, entrenador, auxiliar y/o médico expulsado en fechas anteriores no podrá permanecer o participar en la banca de su equipo durante su suspensión, en caso contrario se perderá el partido por default.

Capítulo VI: Uniformes

Artículo 13.

Todos los jugadores integrantes de los equipos participantes, deberán portar un uniforme representativo de competencia, el cuál tendrá en la parte central trasera de la playera el número que identifique a ese jugador (de 15 a 20 cm de largo y ancho), de diferente color al de la playera para que sea visible, deberá ser impreso, vulcanizado o estampado, no se permiten números hechos con cintas adhesivas o pintados con plumón o marca textos; por ningún motivo habrá números repetidos en los uniformes de un equipo incluyendo al del portero.

A partir del inicio del torneo, los equipos tendrán como máximo **4 semanas**, para presentar uniformes completos.

El uniforme del portero deberá ser diferente al del resto de los jugadores de su equipo y del equipo contrario.

En caso de coincidir en el color de las playeras ambos equipos, el equipo visitante se colocará las casacas, mismas que pueden ser prestadas por el equipo local.

Si por cuestiones ajenas a los colegios (proveedores) no pueden cumplir para presentar uniforme completo en la fecha establecida; deberán presentar a la liga un informe del status de sus uniformes, para poder conceder una prorrogación hasta semifinales, no perdiendo sus partidos de temporada regular. Siendo obligatorio para jugar semifinales, de lo contrario se perderían los juegos por default.

Los jugadores (ambas ramas) podrán participar en el partido únicamente con tenis multitasos o zapatos de fútbol en las canchas previamente autorizadas. Por ningún motivo se permitirá el uso de tachones de aluminio o intercambiables.

Bajo ninguna circunstancia un jugador podrá utilizar objetos que a consideración del árbitro central, pueda dañar la integridad física del propio jugador o los demás (pulseras, anillos, relojes, cadenas, etc.). Si existe algún jugador que utilice lentes de aumento, estos deberán ser especiales y quedará a juicio del árbitro aprobar la participación del jugador en el partido.

Queda establecido como obligatorio el uso de espinilleras durante los partidos, en caso contrario no se le permitirá participar al jugador,

Los jugadores deberán portar uniforme, con opción a portar también publicidad comercial, y esta misma siempre y cuándo no sean marcas de alcohol, tabaco u objeto sexual; esta deberá permitir identificar en la espalda el número de los jugadores. No se permitirá publicidad de partidos políticos.

El escudo de la escuela es opcional y si se coloca deberá estar en el frente de la camiseta. El número en el short es opcional. El capitán de cada equipo deberá tener una banda en uno de sus brazos para diferenciarlo de los demás jugadores.

Previo al inicio de cada partido, los árbitros deberán verificar que los jugadores cumplan con el uniforme como lo establece el reglamento, si algún jugador se presenta con la vestimenta incompleta, no podrá ingresar al terreno de juego.

Si el profesor decide que el alumno debe participar sin el uniforme completo, el encuentro se perderá por default, aunque este se lleve a cabo con regularidad.

Capítulo VII: Sanciones

Artículo 14.

Todos los participantes en el torneo de Fútbol Asociación de los Colegios e Instituciones Particulares y Oficiales se sujetarán a los siguientes criterios de sanciones que serán aplicadas en el juego o los juegos siguientes de su equipo.

La liga se encargará de notificarle al coordinador o el profesor, los partidos de suspensión que tenga el jugador.

La aplicación de la liga bloqueará al jugador por el número de partidos que haya determinado el comité organizador, siendo inhabilitado para tomar asistencia y/o jugar el partido.

Causales de la amonestación:

- 1.- Conducta antideportiva.
- 2.- Palabras o acciones desacomedidas.
- 3.- Infracción de las reglas de juego.
- 4.- Demorar en la reanudación del juego.
- 5.- Irrespetar la distancia reglamentaria en un tiro de esquina, tiro libre, saque de banda o saque de meta.

- 6.- Salir e ingresar de la cancha sin el permiso del árbitro.
- 7.- Emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros u obscenos.
- 8.- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
- 9.- Por juego brusco o grave.
- 10.- Por conducta violenta.
- 11.- Por escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- 12.- Por impedir con manera intencionada un gol o detener con falta a un rival en una oportunidad manifiesta de gol.

a) Un juego de suspensión.

- Al jugador que sea expulsado por juego brusco o por haber recibido dos tarjetas amarillas durante un partido; no importando la fase del torneo en que haya ocurrido.
- Al entrenador o auxiliar que sea expulsado de un juego, no importando la fase en la que se encuentre su equipo.
- Al jugador que acumule tres tarjetas amarillas durante el desarrollo de cualquier fase del torneo (clasificatoria y final).
- Impedir con mano intencionada un gol (no aplica para el portero dentro de su área penal).
- Festejar los goles con actitudes groseras como: ademanes o burlas, francamente antideportivas.
- Arrojar el balón con las manos o los pies de forma violenta golpeando a un adversario o compañero cuando el balón no esta en juego.

OBSERVACIONES: Equipo que pase a la fase final del torneo teniendo uno o varios jugadores con una sola tarjeta amarilla; éstas le serán condonadas. Por lo tanto jugará limpio dicha fase, contabilizándose a partir de esta, la acumulación de tarjetas amarillas.

b) Dos juegos de suspensión.

- Al jugador que sea expulsado por juego brusco grave o conducta violenta.
- Al jugador y/o entrenador que sea expulsado por intentar agredir u ofender a un rival (jugador, cuerpo técnico o aficionados) o de su mismo equipo, así como al árbitro.
- Intentar agredir a los espectadores.
- Intentar agredir o insultar o provocar a los integrantes del equipo contrario, en cancha o en los accesos al terreno de juego.

c) Tres juegos de suspensión.

- Al jugador y/o entrenador que reciba una segunda expulsión, no importando la fase de competencia.
- Al jugador que reincida en acumulación de triple tarjeta amarilla durante el desarrollo de alguna fase.
- Cuando un jugador al saberse expulsado del encuentro agrede a otro jugador o integrante del colegio contrario.

d) Cuatro partidos de suspensión

- El jugador que escupa a un contrario, compañero o árbitro.
- Agredir a un oficial dentro y/o fuera del terreno de juego.
- Entrenador, auxiliar o afición que entre al terreno de juego sin el permiso del árbitro e intente agredir y/o insultar a jugadores o árbitro del partido.

e) Más de cuatro partidos de suspensión.

- A los jugadores o jugador, así como también, el cuerpo técnico (entrenador, auxiliar, etc.) que participen en una riña.

Cuando un jugador que ha sido suspendido alinea en el(los) juego(s) sancionado(s), su equipo se hará acreedor a la pérdida automática de dicho(s) encuentro(s).

Cuando un equipo incurra en suplantación de un jugador o algún integrante del cuerpo técnico que esté debidamente registrado, el equipo infractor será sancionado con la inhabilitación de los involucrados por el resto del torneo. Además, si el equipo infractor gana, o empata el encuentro, siempre y cuando le sea comprobada la falta mediante una protesta elaborada en tiempo y forma, y/o sea comprobada dicha falta por el Comité Organizador, se le acreditará el marcador a favor del equipo agraviado dos goles a cero.

Artículo 15.

Al inicio y/o durante el desarrollo de un partido el entrenador alinea un jugador más, independiente del formato 7 o 9, por accidente o descuido en cualquier fase del torneo (clasificatoria o final) se pierde el partido por default.

Artículo 16.

Cuando un jugador participa en el juego semifinal o final y no cumple con el 50% de partidos de la temporada regular, su equipo se hará acreedor a la perdida automática de dicho(s) encuentro(s).

Artículo 17.

El equipo que no se presente al partido por tercer lugar se hará acreedor a una sanción económica de \$5,000.00 MXN debido a que se cubrirán los gastos del equipo contrario y del Comité Organizador.

Capítulo VIII:

Determinación de las sanciones

Artículo 18.

En todos los casos la Comisión Disciplinaria determinará la sanción a imponer según la infracción cometida y lo dispuesto por el presente reglamento.

La Comisión Disciplinaria sancionará a los responsables por aquellos hechos que constituyan una infracción y que atenten contra las normas que rigen el fútbol, así como a los principios de deportividad y el "JUEGO LIMPIO".

Las infracciones disciplinarias son perseguibles de oficio o a petición de parte. En los casos en que la Comisión Disciplinaria actúe de oficio, tendrá un término de 48 horas a partir de que tuvo conocimiento de los hechos para determinar la sanción correspondiente, pudiendo ampliar dicho termino cuando la naturaleza de los hechos precise de una investigación más a fondo, no pudiendo extenderse a más de 10 días naturales.

Artículo 19.

La Comisión Disciplinaria, al determinar sus sanciones y/o dictar sus resoluciones deberá basarse en:

- El informe arbitral, en cuanto se trate de infracciones a las reglas de juego o incidentes ocurridos antes, durante y/o después de los partidos oficiales o amistosos.
- Declaraciones de las partes y de los testigos, o de personal autorizado por el comité organizador para permanecer en la cancha; las pruebas materiales, y las grabaciones de audio y video.
- Documento o cualquier otro elemento de prueba que le sea proporcionado.

En el transcurso de un partido el árbitro toma las decisiones disciplinarias, siendo estas definitivas, pero sin perjuicio de la competencia que para tal efecto, tiene la comisión disciplinaria.

Artículo 20.

Es competencia de la Comisión Disciplinaria:

- Rectificar a petición de parte, los errores manifiestos en que pudiera haber incurrido el árbitro del partido al haber adoptado sus decisiones disciplinarias.
- Para efectos del presente ordenamiento, existe una decisión arbitral manifiestamente errónea cuando se demuestra que el árbitro, a consecuencia de un error, ha castigado con la expulsión del terreno de juego a un jugador equivocado, o ha adoptado una decisión inadecuada evidentemente grave relacionada con una expulsión.
- Se podrá recurrir a grabaciones de audio y video como medio de prueba legítimo para determinar las circunstancias de los hechos en los casos en los que el árbitro haya adoptado una decisión manifiestamente errónea.
- Sancionar las acciones violentas que no hubiese advertido el árbitro que dicha comisión tenga la seguridad de que acontecieron.

***En referencia a este inciso, el colegio afectado deberá presentar una solicitud de investigación a la comisión disciplinaria.**

En los partidos finales, en caso de no cumplir con los lineamientos establecidos se perderá el partido de acuerdo con las condiciones establecidas por el comité organizador, estadio, institución, etc.

Capítulo IX: Protestas

Artículo 21.

Cuando se vaya a presentar una protesta por parte de algún integrante del cuerpo técnico (entrenador) de un equipo, éste la deberá hacer antes del inicio del juego de manera verbal al árbitro para su conocimiento y al final del partido, lo realizará de forma escrita en la cédula arbitral, para su respectiva valoración por la instancia correspondiente (Comité Organizador).

OBSERVACIÓN: Para cualquier protesta solo se aceptará y revisará la cédula arbitral, se considerarán las observaciones del árbitro quien es la autoridad máxima, de lo contrario la protesta no procederá.

Capítulo X: Partidos

Artículo 22.

En todos los partidos del formato 7 y 9 se jugarán dos tiempos de 25 minutos cada uno por 10 minutos de descanso (ambas ramas). La categoría CCH femenino formato

9 jugará dos tiempos de 30 minutos 10 de descanso, el formato 11 se jugará 2 tiempos de 35 minutos 10 de descanso.

Si un equipo llega tarde, no se recupera el tiempo de juego. En cada partido el lapso de tolerancia será de 15 minutos y se recorta el tiempo, debido a que el equipo local tiene su organización. Se juega y termina en la hora programada. Si un colegio no tiene problema porque se lleve a cabo el tiempo completo reglamentado se respetará el tiempo oficial (esto se deberá acordar al inicio del juego).

En caso de que el árbitro llegue tarde se acortará el tiempo de descanso, se sancionará económicamente al mismo y el equipo local determinará si es posible que se lleve el juego con el tiempo reglamentado.

En caso de que una institución participe con dos equipos en una misma categoría y grupo, se deberá jugar el encuentro en la jornada correspondiente. Si el colegio o club decide no jugarlo, se deberá dar el resultado en la jornada que corresponda.

Únicamente en caso de empate en el partido semifinal y final se procederá a la serie de tiros de penalti (3 por equipo), y de continuar el empate se definirá en muerte súbita.

Artículo 23.

Cada equipo durante la etapa eliminatoria y semifinal se sujetará a la programación del equipo local y en la etapa final se sujetarán a la programación del Comité Organizador.

- Para programar semifinales los equipos que lograron el 1ro y 2do lugar durante la etapa clasificatoria tendrán el beneficio de ser locales.
- La programación de las 4 primeras jornadas se llevará a cabo en la primera junta de programación
- La institución que no asista a la junta de programación el día estipulado, se deberá comunicar en el horario en el cual se lleva a cabo la junta de programación, de lo contrario se perderá la localía.

Artículo 24.

Cancelación y programación de juegos:

- Al menos 48 horas antes del juego dar aviso al contrario y a la Liga para llevar a cabo su reprogramación.
- Dentro de los próximos 15 días, comunicarse con el Profesor Raymundo para informar lo sucedido; de no cumplir con estos requisitos se perderá el juego.
- La cancelación de un juego se deberá informar al equipo contrario y al comité organizador en tiempo y forma, por vía correo electrónico ya antes mencionado.
- El colegio que cancela pierde derechos y se ajusta a las necesidades del contrario.
- Solamente se aceptará una reprogramación por categoría, en caso de **doble** cancelación ya sea vía telefónica o por correo electrónico se perderá el partido.
- Si por necesidad de la institución se requiere hacer algún cambio y el equipo contrario lo acepta, este pierde Localía.
- No se permitirá que un colegio ceda los puntos si no programó su partido dentro de las fechas establecidas.

No hay cancelación de partidos el mismo día, de lo contrario:

- Se perderán 3 puntos del juego cancelado.
- Se perderán 3 puntos de la tabla al final de la fase regular.
- El coordinador o director deportivo, será el encargado de enviar la cancelación del partido por escrito (previamente se enviará el formato correspondiente para la cancelación de partidos).

- Partido cancelado esta obligado a jugarse como máximo dos semanas posteriores a la cancelación (práctica).
- Si una institución esta situada en los primeros lugares y cancela un partido, para la etapa de semifinales perderá localia.
- Los puntos anteriores no aplican en caso de contingencia ambiental, lluvia, tormenta eléctrica o sismo.
- Si el partido se suspende por contingencia y no se programa en los próximos 15 días, se proclamará como empate.

Artículo 25.

Cuando un partido ya iniciado el 1er tiempo, sea suspendido por causa de fuerza mayor, los equipos participantes con apoyo del Comité Organizador buscarán la forma de reanudar el juego para terminar los tiempos reglamentarios del encuentro. En caso de no poderse concluir el tiempo reglamentado del juego por situaciones de la organización del evento, se tomará como oficial el marcador del encuentro al momento de la suspensión.

Cuando un partido ya iniciado el 2do tiempo sea suspendido por lluvia, por causas de fuerza mayor o ajenas al comité organizador, se tomará como oficial el marcador del encuentro al momento de la suspensión.

Artículo 26.

Cuando un partido haya iniciado y uno de los equipos quedase con menos de 7 jugadores para el formato 9, y con menos de 5 jugadores para el formato 7, en ambas ramas, ya sea por expulsión o lesión, el árbitro deberá suspender el encuentro y realizará el reporte correspondiente en la cédula, el equipo que origine tal situación perderá el partido. En cuanto a los goles, estos se anularán y el marcador se anotará, dos goles a cero a favor del equipo contrario, o bien, si el marcador es mayor a favor del equipo no infractor, entonces se asentará éste como resultado final.

Artículo 27.

Cuando un partido ya iniciado sea suspendido por falta de garantías y/o por invasión de participantes (padres de familia, espectadores, etc.), el equipo que origine tal situación perderá el partido. En cuanto a los goles, estos se anularán y el marcador se anotará dos goles a cero como resultado final, el árbitro realizará el reporte en la cédula oficial y la turnará al Comité Organizador quien a su vez aplicará la sanción correspondiente.

Artículo 28.

Si un equipo una vez iniciado el partido, se retira injustificadamente del terreno de juego y con ello impide que se juegue completo, se le tomará como partido perdido con un marcador de dos goles a cero. Si el marcador es mayor a favor del equipo no infractor, entonces se asentará éste como resultado final.

Si un equipo pierde por incomparecencia, el resultado que se anotará en la cédula arbitral será de cero goles a dos.

Capítulo XI: Terreno de juego

Artículo 29.

Los Partidos del torneo deberán jugarse en las instalaciones de los colegios y clubes previamente registrados, en días y horarios que así convengan a las instituciones.

Artículo 30.

En caso de contar con cancha de fútbol rápido y acordar un partido en dicha cancha, se deberá informar a los padres de familia y al Comité Organizador el acuerdo.

Artículo 31.

Las dimensiones del terreno de juego para cada categoría se especifican en la siguiente tabla:



LIGA PONIENTE

Categoría	Formato	Dimensiones de las canchas aproximadamente	Porterías
<i>2017, 2016</i>	6	18 x 25	3.50 x 1.60
<i>2015, 2014</i>	9	25 x 35	4.50 x 1.70
<i>2013</i>	9	30 x 60	6.00 x 2.00
<i>2011, 2012</i>	9	30 x 60	6.00 x 2.00
<i>Femenil baja (2015-2014)</i>	9	25 x 35	4.50 x 1.70
<i>Femenil Intermedia (2013-2012)</i>	9	30 x 60	6.00 x 2.00
<i>Fem Alta (2011-2010)</i>	9	30 x 60	6.00 x 2.00
<i>Fem Sec (2009-2008)</i>	7	30 x 60	6.00 x 2.00
<i>Fem CCH (2007-2006)</i>	9	30 x 60	6.00 x 2.00
<i>Fem CCH (2004-2005)</i>	9	30 x 60	6.00 x 2.00
<i>2010</i>	8	30 x 60	6.00 x 2.00
<i>2009 - 2008</i>	7	30 x 60	6.00 x 2.00
<i>2006 - 2007</i>	7	30 x 60 (40 x 90)	6.00 x 2.00 7.00 x 2.40
<i>2005 - 2004</i>	7	30 x 60 (40 x 90)	6.00 x 2.00 7.00 x 2.40

Artículo 32.

Las porterías para las categorías, femenil baja, 2017, 2016, 2015, 2014, 4.50 x 1.70 m. Femenil Intermedia, Alta, fem Sec, fem cch, 2013, 2012, 2011, 2010 de 5.00 x 1.90m. Para las categorías, 2009, 2008, 2007, 2006, 2005, 2004 de 5.50 x 2.00 m, como mínimo. En las categorías CCH VAR y FEM, las medidas serán de 5.00 x 2.00 m. Los postes y largueros deberán ser fabricados de metal y redondos.

Artículo 33.

El área técnica se deberá trazar a un metro de la línea de banda y de preferencia al lado contrario de donde se ubican los espectadores.

Artículo 34.

El terreno de juego deberá estar ubicado de preferencia alejado del público, si no es así, se deberá delimitar con algún material para seguridad de todos. En caso de utilizarse estadios, deberán cumplir con los requisitos de seguridad para jugadores, cuerpo técnico y cuerpo arbitral.

Artículo 35.

Durante el tiempo de juego, el sonido deberá ser utilizado únicamente para anuncios relacionados con: alineaciones, amonestaciones, expulsiones, cuestiones de seguridad o de protección civil.

Artículo 36.

En todas las categorías se utilizará balón del no. 4. Formato 11 balón del 5

*** En caso de no contar con las medidas reglamentarias del terreno de juego para la categoría, se jugará en las instalaciones del equipo contrario siempre y cuando se cumpla con el requisito antes mencionado.**

Nota: Se solicita a las instituciones participantes contar con servicio médico en cada partido, para la atención inmediata de los jugadores en caso de que se requiera.

Capítulo XII: Árbitros

Artículo 37.

Los árbitros serán designados de acuerdo al reglamento de participación, siendo sus decisiones inapelables, por lo que no serán objeto de reporte en la cédula arbitral. Tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias, a partir de que ingresan a la cancha y hasta que abandonan después del silbatazo final.

Artículo 38.

El trato para con los niños, será siempre de manera respetuosa y educativa además de formativa.

Artículo 39.

Todos los árbitros del torneo deberán promover el Fair Play entre los jugadores, por lo que deberán realizar el saludo entre los equipos participantes en el torneo, esto se realizará al inicio y al final de cada juego, citando a los jugadores al centro del campo.

Artículo 40.

Todos los árbitros del torneo deberán asegurarse que no haya personas no autorizadas dentro del terreno de juego, en caso contrario se solicitara el apoyo del entrenador para su desalojo.

Artículo 41.

Todos los árbitros que dirigirán un partido deberán presentarse por lo menos 10 minutos antes del inicio del encuentro y al medio tiempo realizarán el llenado de la cédula para entregar una copia de la misma a los capitanes o profesores al término del encuentro.

Artículo 42.

Todos los árbitros deberán dirigirse exclusivamente al entrenador, en caso de una acción reprobatoria de sus decisiones por parte de los espectadores o padres de familia, el árbitro tomará la decisión más adecuada para evitar severas agresiones.

Artículo 43.

La comisión dará el informe del reporte de faltas o hechos acontecidos durante el desarrollo del encuentro o posterior a éste, hasta 48 horas después de su terminación.

Artículo 44.

El árbitro que acepte dádivas en efectivo o en especie de cualquier persona con el objeto de influir en el resultado de un partido, se hará acreedor a tres partidos de suspensión. De ser comprobada dicha circunstancia en la investigación respectiva, será destituido de su puesto inmediatamente.

Artículo 45.

Al árbitro que se le presente algún imprevisto y previamente fue designado, se le solicitará que informe al Comité Organizador al menos con 4 horas de anticipación, para designar a otro oficial, si éste no informa se hará acreedor a un partido de suspensión.

Capítulo XIII: Entrenadores

Artículo 46.

El entrenador será el único responsable del equipo, así como de la porra (padres de familia, familiares, etc.) que los acompañe. Queda en el entendido que cualquier acto de indisciplina de estos últimos, le competará sólo a el entrenador para su atención.

Artículo 47.

El auxiliar se hará cargo del equipo y la porra, siempre y cuando el entrenador haya sido suspendido de sus funciones o tenga algún impedimento válido para hacerlo.

Artículo 48.

Queda estrictamente prohibido que dos o más entrenadores dirijan un partido durante la temporada regular, semifinales y finales, en caso contrario se perderá el juego.

Artículo 49.

Todos los coordinadores, entrenadores, auxiliares, médicos del equipo se deberán de colocar siempre de lado contrario a la porra.

Artículo 50.

Todos los entrenadores se identificarán con un gafete previamente autorizado por el Comité Organizador.

Capítulo XIV:

Faltas

Artículo 51.

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete alguna de las siguientes infracciones y que a juicio del árbitro sean imprudentes, temerarias o con el uso de una fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner o intentar poner una zancadilla a un contrario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar contra un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Escupir a un contrario.
- Sujetar a un adversario.
- Tocar o jugar el balón deliberadamente con las manos (excepto el portero).
- Proferir palabras altisonantes (groserías).

Artículo 52.

Se concederá un tiro penal si un jugador comete alguna de las faltas antes mencionadas dentro de su área penal, independientemente de la posición del balón siempre y cuando esté en juego.

Artículo 53.

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un portero:

- Tarda más de 8 segundos en poner en juego el balón después de haberlo controlado con las manos.

Así mismo si un jugador:

- Juega de forma peligrosa.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impide que un guardameta pueda sacar el balón con las manos.

Artículo 54.

Un jugador será amonestado y recibirá una tarjeta amarilla, si comete alguna de las siguientes infracciones:

- Mostrar conducta antideportiva.
- Amenazar, burlarse, provocar con palabras, acciones o gestos a un jugador adversario, a sus propios compañeros o a los integrantes de los cuerpos técnicos.
- Ser culpable de juego brusco.
- Quitarse la camiseta, cubrirse la cabeza y/o subirse a las rejas y/o bardas al celebrar un gol.
- Desaprobar con palabras y acciones las decisiones del árbitro.
- Infringir las reglas del juego.
- Hacer tiempo o retardar la jugada deliberadamente.
- No respetar la distancia reglamentaria en un tiro libre, tiro de esquina o saque de banda.
- Proferir palabras altisonantes (groserías).
- En caso de que los espectadores se refieran al trabajo del árbitro, el capitán del equipo recibirá una tarjeta amarilla por conducta antideportiva, esto se reportará en la cédula, una segunda tarjeta se suspenderá a la afición un partido (no podrán asistir los padres de familia).

Los jugadores y/o cuerpo técnico de la banca serán amonestados si:

- Muestran conducta antideportiva.
- Desaprueban con palabras o actitudes las decisiones del árbitro.
- Retardan la reanudación del juego.
- Profieren palabras altisonantes (groserías).

Un jugador será expulsado y recibirá una tarjeta roja, si comete alguna de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con una mano intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol.
- Recibir una segunda tarjeta amarilla durante un juego.
- Si el entrenador es el que reclama constantemente de una manera agresiva se le expulsará y el partido continúa, el profesor no podrá dirigir el siguiente partido.

La comisión disciplinaria estará a cargo de los profesores:

**Federico Aguilar
Raymundo Guzmán**

**Responsable de árbitros
Presidente de la Liga Poniente**

OBSERVACIONES: *Se consideran como graves las faltas de respeto al árbitro y porra (padres de familia) durante o al término del encuentro, éstas se sancionarán con el juego perdido. Basándose en el reporte arbitral, la Comisión Disciplinaria a petición de la parte afectada abrirá una investigación para determinar la responsabilidad del colegio que causó la agresión y procederá si así lo considera a la suspensión inmediata.*

Capítulo XV: Tiro penal

Artículo 55.

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa alguna de las faltas que están marcadas como tiro libre directo Artículo 41, dentro de su área penal mientras el balón está en juego.

Capítulo XVI: Premiación

Se premiarán a los tres primeros lugares de cada categoría con trofeos y medallas. Al cuarto lugar, se le otorgarán medallas en la categoría 2015-2016 varonil.

Capítulo XVII: Disposiciones generales

Artículo 56.

Para todos los casos no previstos en el presente reglamento, la Comisión Disciplinaria deberá resolver con amplitud de criterio, así como en los principios generales de derecho y en los dictámenes similares que constituyan antecedentes, siempre que no afecten la reglamentación que rige a la Liga Poniente.

Los citatorios o notificaciones que realice la comisión disciplinaria se harán directamente a los colegios o clubes, por vía telefónica o por correo electrónico. Para mejorar la comunicación con los coordinadores o directores deportivos, se creará un grupo de WhatsApp en donde se compartirá la información semanal como minutas, programación semanal e información general. Se agregarán solamente al director deportivo o coordinador, y un profesor o responsable de programación.

Capítulo XVIII: Transitorios

Artículo 57.

El presente reglamento fue aprobado por el Comité Organizador basándose en el comité ejecutivo de la Federación Mexicana de Fútbol con las adaptaciones pedagógicas que a este le convenga.

Se abroga el reglamento de competencia a esta fecha, así como todas las disposiciones que se opongan al mismo.

El presente reglamento no podrá ser modificado durante el transcurso de la Temporada. Sin embargo, queda abierta la posibilidad de anexar puntos indispensables sugeridos por el consejo para la justa competencia.