



“SUEÑA Y JUEGA COMO UN PROFESIONAL”

#SomosArpaSport

R E G L A M E N T O I N F A N T I L

DISPOSICIONES GENERALES

El presente reglamento tiene por objeto y propósito regular las normas específicas de la Liga Arpa Sport en los ámbitos de competencia, inscripción, costos, desarrollo de partidos, sanciones, calendarización entre otros.

Es de carácter obligatorio su cumplimiento y aplicación para todos los clubes y/o equipos participantes en la liga, así como sus directivos, entrenadores, cuerpo técnico, jugadores, coordinadores y padres de familia.

INFORMACIÓN Y PROCESO DE INSCRIPCIÓN

1.- JUNTA INFORMATIVA

Antes del inicio de cada torneo de la Liga Arpa Sport se convocará a una junta previa la cual es obligación de cada club o equipo asistir, mínimo una persona representante. En dicha reunión se tomará un control de asistencia misma que será firmada por los representantes, se dará una explicación exhaustiva y a detalle de los lineamientos y disposiciones generales de nuestra liga.

2.- COSTO DEL TORNEO:

El costo total del Torneo es de:

\$3,800 de la Categorías 2004 a la 2014 Rama Varonil y de la 2004-2015 Femenil, de Contado (Futbol 7)

\$3,200 Categorías 2015 y 2016 de Contado (Futbol 5)

\$2,600 Categoría 2017-2018, de Contado (Futbol 3)

El pago de la inscripción debe estar cubierto antes de la jornada #3 y liquidar el resto en la jornada #5, ya incluyen los arbitrajes de la etapa de semifinales y finales.

***Antes de la jornada 3**

Tenemos la opción de pagar inscripción y pago por partido:

\$1400 Inscripción y \$300 por partido Categorías 2004 a la 2014 Rama Varonil y de la 2004-2015 Femenil, de Contado (Futbol 7)

\$1200 Inscripción y \$250 por partido Categorías 2015 y 2016 Varonil de Contado (Futbol 5)

\$1000 Inscripción y \$200 por partido Categoría 2017-2018

***LA INSCRIPCIÓN DEBE ESTAR LIQUIDADADA ANTES DE LA JORNADA 3. EN CASO DE NO SER ASÍ EL EQUIPO NO SERÁ ROLADO HASTA EN TANTO CUMPLA CON LA OBLIGACIÓN DE PAGO CORRESPONDIENTE. (SIN EXCEPCIONES).**

En dado caso de requerir factura se le aplicaría el IVA correspondiente.

3.-LUGARES PARA EFECTUAR PAGOS

Los pagos podrán realizarse en:

- A. Las oficinas principales de nuestra liga (Colonia del Lago),
- B. El módulo de información de la sede Gambeta 7, Enlace 7, Nuevo Reino de León y Club Primavera.
- C. En el número de cuenta oficial de la liga.

4.-ALTA DE EQUIPOS PARTICIPANTES

- A. Para realizar el alta de equipos se deberá contar con una persona que funja como responsable proporcionando al comité organizador de la liga un número de contacto y un correo electrónico.
- B. El comité organizador les proporcionará en su correo electrónico una clave de acceso para el alta de jugadores la cual deberá estar llenada antes de la jornada #2.
- C. Cada responsable de equipo tendrá que entregar en el módulo de información de Gambeta7 u oficina de Arpa Sport la siguiente documentación actualizada por jugador.

*Acta de nacimiento

*CURP

*Identificación oficial vigente con fotografía (Visa, Pasaporte, Constancia de Estudios sellada o Cartilla del Imss)

*Carta responsiva de la Liga Arpa Sport firmada por los padres de familia del jugador.

- A. El comité organizador expedirá las Credenciales Oficiales de la Liga Arpa Sport de los jugadores quienes estén ingresados en el sistema y hayan entregado la documentación completa antes mencionada concluyendo así el alta de jugadores de los clubes o equipos. ***Jugador que no cuente con su credencial a la fecha de darlo de alta no podrá jugar. El costo de la credenciales enmicadas es de \$20 pesos hasta la jornada #3, el costo posterior a ello es de \$40.**
- B. La fecha límite para poder dar alta de jugadores, será la jornada # 6 del torneo.

5.- CREDENCIALIZACIÓN

Las credenciales de cada jugador serán entregadas única y exclusivamente por la Liga Arpa Sport.

En la jornada 7, Pendientes 2, jornada 8 y etapa de semifinales y finales no se podrán dar de alta jugadores sin Excepción.

6.- ROL DE JUEGOS

Se enviará por **whatsapp** el rol previo de juegos cada **jueves** antes de las **18:00 pm.**, se mandara el **rol oficial los días jueves a las 22:00 horas.**

Solo se permite 1 petición por equipo en el torneo.

Es obligación de cada club o equipo **revisar nuestra página de internet www.arpasport.com** los días **jueves previo a sus partidos.** **Por ningún motivo Liga Arpa Sport se hará responsable por la ausencia de algún equipo a su partido, bajo el argumento de no haber recibido su programación de juegos ya que se corre el riesgo de perder el juego por default.**

Cualquier petición de horario y/o día especial en alguna jornada por compromisos del club o equipo deberá proceder de la siguiente manera:

· Informar los días lunes previo a la siguiente semana de programación., en un horario de **2:00 p.m a 6:00 pm;** después de ese horario no se aceptarán más peticiones.

Una vez enviado el rol de juegos no se realizarán cancelaciones al menos que sea una causa de fuerza mayor debidamente comprobables.

7.-EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES:

Todos los jugadores deberán vestir uniforme o mismo color representativo de su institución para la formalidad del torneo.

El uniforme constará de playera, short, medias, tenis multitaco y espinilleras para protección.

***Queda prohibido participar en el juego sin espinilleras.**

Cuando en un partido se enfrentan equipos con el mismo color del uniforme, se definirá mediante un volado el equipo que deberá usar casacas sobre su playera de juego.

8.- CATEGORÍAS A PARTICIPAR, FORMATO, DURACIÓN Y TIPO DE BALÓN

CATEGORÍA	FORMATO	DURACIÓN	NUM. DE BALÓN
2017-2018	FUT 3	3 TIEMPOS DE 10 MIN	#3
2016	FUT 5	2 TIEMPOS DE 20 MIN	#4
2015	FUT 5	2 TIEMPOS DE 20 MIN	#4
2014	FUT 5	2 TIEMPOS DE 20 MIN	#4
2013	FUT 7	2 TIEMPOS DE 22 MIN	#4
2012	FUT 7	2 TIEMPOS DE 22 MIN	#4

2011	FUT 7	2 TIEMPOS DE 22 MIN	#5
2010	FUT 7	2 TIEMPOS DE 22 MIN	#5
2009	FUT 7	2 TIEMPOS DE 22 MIN	#5
2008	FUT 7	2 TIEMPOS DE 22 MIN	#5
2006-2007	FUT 7	2 TIEMPOS DE 22 MIN	#5
2004-2005	FUT 7	2 TIEMPOS DE 22 MIN	#5
FEM 2014-2015	FUT 7	2 TIEMPOS DE 22 MIN	#5
FEM 2012-2013	FUT 7	2 TIEMPOS DE 22 MIN	#5
FEM 2010-2011	FUT 7	2 TIEMPOS DE 22 MIN	#5
FEM 2008-2009	FUT 7	2 TIEMPOS DE 22 MIN	#5
FEM 2006-2007	FUT 7	2 TIEMPOS DE 22 MIN	#5
FEM 2004-2005	FUT 7	2 TIEMPOS DE 22 MIN	#5

9.- REGLAS DE COMPETENCIA

- A. El sistema de competencia que se utilizará en el torneo será el de round-robín independientemente del número de equipos que conforme el grupo. Los equipos participantes jugarán 8 partidos de ronda regular.
- B. El entrenador sólo podrá alinear en el campo juego a jugadores registrados en la categoría y equipo correspondiente a competir, es decir, jugadores registrados en la cédula oficial.
- C. El entrenador deberá presentar las credenciales de cada uno de sus jugadores en cada partido, en dado caso de que no las presente al inicio del primer tiempo, tendrá hasta el medio tiempo y hasta el silbatazo de inicio del segundo tiempo para presentarlas, de no ser así, el árbitro cerrará la cédula a favor del equipo que sí cumplió con el requisito. Si las credenciales son presentadas en el lapso de tiempo concedido el partido continuará su curso.
- D. Se concederá prórroga de **10 minutos** (restándose 5 minutos de cada tiempo para no atrasar la jornada) exclusivamente para los partidos que inicien la jornada, es decir, el primer partido rolado del sábado y el primer partido rolado del domingo)

- E. El mínimo de jugadores permitidos por equipo para iniciar un partido es: **Futbol 7** mínimo 5 jugadores en cancha para iniciar. **Futbol 5**, mínimo 4 jugadores en cancha para iniciar. **Futbol 3**, mínimo 2 jugadores en cancha para iniciar.
- F. Podrán realizarse cambios de jugadores durante los partidos sin restricción. No hay número límite de cambios. Los jugadores que fueron sustituidos, podrán ingresar de nuevo al campo si así lo decide el entrenador, de igual forma los equipos podrán completarse antes de finalizar el medio tiempo, si el jugador llega después de finalizado el primer tiempo podrá entrar de cambio, más no completar al equipo.
- G. Podrán jugar niñas **1 año** más grandes a su categoría.
- H. Los jugadores podrán participar en más de un equipo en el torneo. Está permitido al jugador participar para que ayude a completar otra categoría, siempre y cuando, dicha categoría sea mayor a la que corresponde al jugador por edad. **NO** se permite alinear a niños mayores a su categoría en el partido. **Los jugadores que refuercen a las categorías deberán de contar con sus credenciales oficiales para ambas categorías**
- I. El entrenador y auxiliar deberán permanecer y dirigir **fuera de la cancha** en todo momento y sobre la banda contraria a la porra, todo esto para evitar no influir en el desarrollo del juego.
- J. Cuando algún equipo cause baja o se retire antes del término del torneo, los resultados de los partidos que haya jugado no sufrirán modificación. Los juegos no realizados serán considerados como perdidos (0-2).
- K. Los equipos clasificados como invitados no tienen derecho a calificar, los partidos ganados, serán registrados en el sistema por el marcador de 0-2 a favor del otro equipo, los partidos perdidos por dichos equipos el marcador y las estadísticas quedan como haya quedado el partido.
- L. Los equipos clasificados como regulares en dado caso de no presentarse a jugar contra un equipo invitado no se les otorgarán los tres puntos por lo ya antes mencionado.
- M. Los partidos en los que no se presente algún equipo en la cancha serán considerados como ganados por default por el equipo que sí se presentó, con una marcador de 2-0 a favor. Los goles estadísticamente serán para el equipo y no así para el jugador que lleve más goles anotados hasta el momento.
- N. **El equipo que pierda dos juegos por default tendrá condicionada su participación quedando como equipo invitado únicamente. Un equipo invitado no tiene derecho a premiación.**
- O. Todos los padres de familia y miembros de la porra deberán permanecer en el área de gradas teniendo un buen comportamiento general. Respetando tanto al árbitro como a ambos equipos contrincantes, así mismo al cuerpo técnico y porra contraria.
- P. **LOS JUGADORES DEBERAN HABER JUGADO UN MINIMO DE 4 PARTIDOS COMO MINIMO DE FASE REGULAR PARA TENER DERECHO A JUGAR LA ETAPA DE FINALES.**

10.- REGLAS DE JUEGO PARA ESTA LIGA

- A. La devolución del balón al portero y que la pueda tomar con las manos, no está permitida en ninguna de las categorías.
- B. No existe fuera de juego en ninguna categoría.
- C. Todo jugador que utilice la barrida (siempre y cuando no haya un adversario de por medio) será permitida.
- D. No se permiten los goles de saque inicial directo o de saque de meta, el portero o jugador no podrá pasar la media cancha de un solo toque en el saque de meta.

11.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN EN JORNADAS REGULARES (DE LA 1 A LA 8) Y DE RECUPERACIÓN (JUEGOS PENDIENTES)

RESULTADO FINAL DEL PARTIDO	PUNTOS
GANADO	3 PUNTOS
EMPATADO	1 PUNTO
PERDIDO	0 PUNTOS

12.-SISTEMA PARA CLASIFICACIÓN PARA TORNEO DE COPA O DE LIGA

- A) Los 4 primeros lugares de cada grupo o categoría tendrán derecho a participar en las semifinales de liga enfrentándose el 1er. lugar contra el 4to. y el 2do. contra el tercero.
- B) Los equipos que queden del 5to al 8vo. lugar jugarán semifinales de copa, se enfrentarán el 5to. contra el 8vo. y el 6to. contra el 7mo.
- C) Los equipos que queden del 9no. Al 12vo. Lugar jugarán semifinales de participación, se enfrentaran el 9np. vs el 12vo. Y el 10mo. vs 11vo.
- D) En caso de empate entre dos o más equipos para pasar a la etapa de semifinales, El criterio de desempate será el siguiente: A) Diferencia de goles. B). La cantidad de goles a favor C) La cantidad de goles recibidos. : D) El resultado del juego o los juegos entre sí E) Volado
- E) Si el juego termina empatado (**solo en etapa de semifinales y finales**), se tiraran 3 penales por equipo, todos los jugadores que terminaron el partido son elegibles para tirar el penal. El portero que terminó jugando el partido no puede ser sustituido, a menos de que sea jugador de cancha

*** Cualquier equipo que pierda un partido por default bajo cualquier argumento, en la etapa de semifinales y finales, no podrá continuar en el torneo, será dado de baja automáticamente y no tendrá derecho a premiación.**

13.- TROFEOS Y PREMIACIONES

PREMIACIÓN Y CLAUSURA

Trofeo Campeón de Liga

Trofeo Subcampeón de Liga

Trofeo Campeón de Copa

Trofeo Campeón de Participación

Trofeo Campeón de Goleo

Trofeo a Equipo menos Goleado

Medallas para jugadores que participan en finales de liga, copa y participación.

14.-SANCIONES

La máxima autoridad dentro de la cancha para dirigir y sancionar (amonestar o expulsar) tanto a jugadores, cuerpo técnico y padres de familia (porra) es el **ÁRBITRO**.

El Director General, el Coordinador y equipo de trabajo de la Liga Arpa Sport son los encargados de mantener el orden en las instalaciones de la sede y sancionar a todas aquellas personas que alteren el orden, provoquen peleas o riñas y/o consuman bebidas embriagantes. Pudiéndose apoyar en todo momento de la Fuerza Pública Municipal. También pueden reservarse el derecho de admisión para cualquier equipo o persona.

Las disposiciones que se tomarán por parte de la Liga Arpa Sport serán las siguientes:

- A) Jugador con Tarjeta Roja directa = 2 partidos suspendido
- B) Jugador con 2 tarjetas amarillas y 1 roja = 1 partido suspendido
- C) Jugador con Conducta antideportiva = 2 partidos suspendido
- D) Jugador con Conducta irrespetuosa o grosera en contra del Árbitro, Autoridades y Staff de la liga = 3 Partidos
- E) Entrenador que ingrese jugadores que no pertenecen a la categoría o equipo = 3 partidos suspendido.
- F) Padres de Familia con mal comportamiento = Veto de Porra 1 partido
- G) Cualquier persona que falte al respeto a autoridades "Staff" = Baja Completa
- H) Pelea o Batalla Campal = Baja del torneo del equipo
- I) Padres de Familia que ingieran bebidas alcohólicas dentro de las instalaciones = 1 partido de suspensión para toda la porra.
- J) Cualquier persona que agreda al cuerpo arbitral = Baja Completa del equipo dando parte a las autoridades correspondientes.
- K) El alinear a un jugador o varios sin credencial aun y que pertenezcan a la categoría, tendrá como consecuencia que el partido será considerado como perdido para el equipo infractor. El partido no se llevará a cabo si se tiene conocimiento de la infracción antes de que inicie el mismo o al medio tiempo de este.

***Todo lo no previsto en estas disposiciones, se aplicará de manera supletoria al reglamento de sanciones 2021 de la Federación Mexicana de Futbol Asociación, A.C.**

15.-PROTESTAS

- A) Cualquier protesta sobre alguna irregularidad que afecte el óptimo desarrollo de juego, deberá hacerse antes o al medio tiempo y con conocimiento del entrenador contrario.
- B) Las protestas sobre supuestos jugadores ilegales deben ratificarse por escrito a más tardar 48 HRS después del juego con una cuota no reembolsable de **\$500.00 pesos** por jugador protestado; si la protesta procede se le hará devolución de dinero.
- C) Cuando hay una protesta durante el encuentro se deberá firmar la cédula arbitral (con el reporte correspondiente) por ambos entrenadores al finalizar el partido.

16.- CRITERIOS PARA SUSPENSIÓN DE JUEGOS

Un partido se podrá suspender por:

- A) **Lluvia:** si no se canceló el partido por parte de la Liga, será el árbitro en la cancha el que determine si se puede jugar, cuidando de antemano las instalaciones y por supuesto la integridad física de los jugadores. El árbitro verificará si sólo se suspende el primer juego o la jornada completa considerando el clima y las condiciones de la cancha. Nota Importante: Partido suspendido por este factor y que se haya logrado jugar en su totalidad el 1er. Tiempo se declarará como partido oficial, es decir; el 2do. Tiempo ya no habrá necesidad de reprogramarlo.
- B) **Frío:** se podrá suspender un partido, si una hora antes del juego, el canal 7 de TV Azteca anuncia las siguientes temperaturas: 6 grados centígrados o menos para las categorías 2017 a 2008 y 5 grados centígrados o menos para las categorías 2003 a 2007.
- C) El árbitro deberá considerar si además del frío, existe lluvia o mucho viento para determinar la factibilidad del partido.
- D) **Calor:** se podrá suspender un partido, si una hora antes del juego, el canal 7 de TV Azteca anuncia las siguientes temperaturas: 40 grados centígrados o más para todas las categorías.

***No se podrá perder un juego por default, si las temperaturas arriba señaladas son confirmadas por el árbitro del juego y quedan asentadas en su cédula de juego.**

***Recomendamos a los responsables de los equipos estar presentes en el campo de juego.**

Arpa Sport no se hace responsable por ningún accidente o lesión sufrida antes, durante o después de cada juego ya que es considerada como riesgo deportivo. El desconocimiento de este reglamento no exime a los Jugadores, Entrenadores, Padres de Familia, Instituciones o Clubes participantes en la **Liga Arpa Sport** de las consecuencias legales establecidas por el comité organizador en caso de incurrir en alguna falta al mismo.

17. – BALON Y ALTA DE JUGADORES.

SE JUGARA UNICAMENTE CON EL BALON OFICIAL DE LA LIGA EL CUAL DEBEN PRESENTAR AL INICIO DE CADA PARTIDO.

COSTO DE BALONES

#5 Y #4 EN \$250

#3 EN \$200

Se tendrá un registro máximo por formato.

Fut 7 (15 jugadores)

Fut 5 (12 jugadores)

Fut 3 (10 jugadores)

Alinear a un jugador más o tenerlo registrado en el roster es motivo de protesta y se podrá perder el partido en mesa de control.

Todo lo no previsto en este reglamento, será revisado y con veredicto final por el comité organizador.