



REGLAMENTO TITANES SOCCER LEAGUE

En vigor desde el momento en que el equipo realiza su inscripción y/o participa en su primer partido. Las disposiciones contenidas en el presente reglamento serán de carácter obligatorio para todos los equipos, técnicos, entrenadores y jugadores participantes del torneo, así como para cualquier porra y/o acompañante de jugadores y equipos, quienes, en caso de infracciones a las mismas, aceptarán las sanciones impuestas según corresponda y se contemplen en el presente.

ÍNDICE:

Regla	Contenido	Página
Regla 1.	Informacion_____	01
Regla 02.	Sistema de competencia_____	03
Regla 03.	Requisitos_____	04
Regla 04.	Equipos_____	05
Regla 05.	Jugadores y sustitutos_____	06
Regla 06.	Equipamiento de jugadores_____	07
Regla 07.	Protestas_____	08
Regla 08.	Árbitros_____	08
Regla 09.	Reanudaciones_____	10
Regla 10.	Partidos_____	11
Regla 11.	Sanciones_____	12
Regla 12.	Instalaciones_____	14

REGLA 01.- Información de Titanes Soccer

Titanes Soccer es un Complejo Deportivo y en su primera etapa está operando con 2 canchas y servicios para Fútbol 7 y fútbol 11 infantil, toda información y/o documentación que se solicite a los equipos, será resguardada de acuerdo con nuestras políticas y normas conforme a la ley, contamos con nuestro aviso de privacidad en nuestra página oficial, no se podrá entregar ninguna información a las personas que lo soliciten, solamente a la autoridad competente mediante los medios correspondientes.

Titanes soccer league está conformado por las siguientes áreas:

- Área administrativa
- Área Deportiva
- Gerencia
- Coordinador Administrativo y Deportivo.

Horarios, teléfonos y medios oficiales de TITANES SOCCER LEAGUE.

Correos Oficiales (medio oficial):

- Titanessoccer league @hotmail.com

El medio oficial para revisar los roles de juego, información de los equipos y de la liga es la página oficial de titanes soccer league (Sistema Zione): http://www.titanes_soccer_league.com

Horarios de atención en oficinas:

- Lunes a viernes: De 4:00 PM a 23:00pm
- Sábado y domingo: De 08:00am a 20:00pm.

Teléfonos (líneas de comunicación):

- Local: 80572371
- Teléfono Celular (WhatsApp): 8118008208

Página oficial de Facebook (solo informativa):

- FACEBOOK: TITANES SOCCER SAN NICOLAS

Horarios de uso de los asadores:

- De lunes a viernes: Hasta las 12:00am.
- Sábados y Domingos: Hasta las 12:00am.

Nota: Se deberá de solicitar el uso de los asadores al área de administración con al menos un día de anticipación. El medio oficial para dirigirse a cualquier área de titanes soccer para externar alguna inquietud y/o sugerencia, es mediante e

REGLA 02.- Sistema de Competencias

Titanes soccer cuenta con un Sistema de Competencia estructurado y equitativo, el cual permite que todos los equipos jueguen contra equipos con un nivel similar en el cual existen los ascensos y descensos correspondientemente con la tabla de posiciones, cuando son equipos nuevos se les recomienda el grupo (categoría) donde pueden inscribirse, de acuerdo a sus objetivos, habilidades, logros, trayectoria, etcétera, los equipos en el torneo en turno tienen la oportunidad de subir y/o bajar de grupo (categoría) dependiendo su desempeño y si por motivos diversos, si algún equipo nuevo se inscribió por error en un grupo (categoría) donde no corresponde a su nivel en el siguiente torneo se hacen los ajustes de acuerdo al Sistema de Competencias. Titanes soccer administra torneos abiertos al público en general, así como también torneos privados para organizaciones, empresas, escuelas, etcétera, ambos torneos, se rigen bajo este mismo reglamento, protocolos, políticas y procedimientos.

Torneos abiertos al público en general:

Torneo Nocturno (De lunes a viernes).

División (Horario): 07:30pm / 08:20pm / 09:10pm / 10:00pm / 10:50pm. /

12:00.am/01:00am Grupo (Categoría): 1era. Fuerza / 2da. Fuerza / Empresarial / Libre / Femenil.

Rol de juegos: Horario fijo, día variable.

Número de Jornadas (partidos): 9.

Semifinales: Pasan los primero 4 (lugares) equipos de acuerdo con la tabla de posiciones.

Enfrentamiento en Semifinales: 1 Vs 4 y 2 Vs 3.

Torneo Fin de Semana (sábado y domingo):

Matutino

División (Horario): De 08:00am a 14:50pm
a 20:00pm Grupo (Categoría): 1era. y 2da. Fuerza
Fuerza Rol de juegos: Día fijo, horario variable.
variable.

Jornadas (partidos): 9.

Vespertino

División (Horario): De 14:50pm
Grupo (Categoría): 1era. y 2da.
Rol de juegos: Día fijo, horario

Jornadas (partidos): 9.

SISTEMA ROUND ROBÍN

Se utiliza el sistema de puntos jugando todos los equipos contra todos.

SISTEMA DE PUNTOS

El orden de los equipos en la tabla de posiciones dependerá de los puntos obtenidos por cada uno de los equipos en cada partido.

- Por cada juego ganado se obtendrán 3 puntos.
- Por cada juego empatado se obtendrá 1 punto por cada equipo.
- Por cada juego perdido no se obtendrá ningún punto.
- Por cada juego ganado por default se obtendrán 3 puntos y se asignará al equipo ganador correspondiente (al equipo que si se presente conforme al reglamento). El marcador será de 3-0 a favor del equipo que si asistió)
- Si ambos equipos pierden por default, no se asignarán puntos a ningún equipo.
- Sistema de Penales aplica solo para la etapa de finales.

CRITERIOS DE DESEMPATE

1. Mayor número de puntos contando todos los partidos del grupo.
2. Diferencia de goles contando todos los partidos del grupo. (Esto es goles a favor menos goles en contra)
3. Mayor número de goles marcados contando todos los partidos del grupo.

Rol de juegos

El rol de juegos se realiza en proceso automático mediante el sistema ZIONE, no se podrá proporcionar horario ni día fijo a ningún equipo, respectivamente, al menos que paguen el costo especial, el horario fijo abarca 7 de los 9 juegos de temporada regular, no aplica para liguilla.

El horario y/o día fijo, según corresponda, solamente será por los partidos (jornadas) que hayan realizado con pago especial, en caso de que lleguen a semifinales y finales, los roles serán realizados conforme al sistema.

Reubicación de grupo (categoría)

De acuerdo con nuestro sistema de competencias, los equipos calificados en la liguilla de cada grupo pasarán a 1era. Fuerza en el siguiente torneo y formaran el grupo 1 y los equipos no calificados de los dos grupos integran el segundo grupo, también en el siguiente torneo.

REGLA 03.- Requisitos

- La edad mínima del participante (jugador), será de 15 años (con aprobación del padre y/o tutor).
- Los equipos deberán estar conformados por participantes hombres, excepto la categoría femenil.
- El equipo no deberá estar reportado como conflictivo, por ninguna liga, canchas, club y/o instalaciones deportivas.
- El Equipo deberá designar a un Capitán que los representará ante Titanes soccer league en todo momento.
- El Equipo deberá designar a un 2do responsable que los representará ante Titanes soccer league por alguna contingencia.
- El Capitán y el segundo capitán deberán proporcionar su nombre completo e informar un teléfono local, teléfono celular y correo electrónico.
- El Capitán y/o segundo responsable aceptarán, cumplirán y harán cumplir el reglamento de Titanes soccer league a todos los integrantes de su equipo, así como a sus acompañantes.
- El Equipo deberá de inscribirse en las oficinas de Titanes soccer league

- El nombre para registrar el equipo estará sujeto a previa autorización, si por algún motivo se tenía registrado un equipo con un nombre que no cumpla con nuestras políticas, se deberá de cambiar iniciando el torneo.

- El Equipo deberá efectuar el pago correspondiente a la inscripción para continuar con el proceso y poder ser rolando desde el primer juego.
- Un partido del Torneo Mixto deberá conformarse por 4 hombres y 3 mujeres como mínimo, sin embargo, se podrá iniciar con 5 jugadores siendo 2 mujeres y 3 hombres en el terreno de juego. En caso de no presentar una tercera mujer el equipo deberá jugar con 6 jugadores en el campo.
- En el Torneo 95 y más, todos los jugadores deberán mantener un peso arriba de los 95 kilogramos durante todas las jornadas, aquel jugador que no cumpla con este requisito no podrá participar.
- Todos los jugadores deberán de proporcionar a su capitán; fotografías con buena resolución y donde se muestren con su cara de frente, para subirlas al sistema.
- El Equipo deberá de ser inscrito en la categoría (grupo) correspondiente:
 - (1era. Fuerza): Equipos Competitivos / Equipos de Alto Nivel / Equipos Campeones en otras ligas.
 - 2da. Fuerza: Equipos de Nuevo Ingreso que no ubican su nivel / Equipos de Nivel Medio
 - Empresarial: Equipos de Empresas (comprobar mediante una carta de la Empresa).
 - Femenil: Equipos integrado solamente por mujeres / Equipos de categoría libre femenil.
 - Libre: Equipos de todos los niveles
 - Torneo 95 y más: En el caso de registro de algún jugador que no cumpla con el peso indicado, será acreedor a una sanción, según el tabulador de sanciones.
- **Cada equipo deberá presentar un balón número 5 en buen estado, en caso de no presentarlo se le sancionara con un penal en contra**

REGLA 04.- Los Equipos

- El capitán y/o segundo capitán dará de alta al equipo correspondientemente, el nombre del equipo deberá cumplir con las políticas de Titanes soccer league (no podrá ser con maldiciones, ofensas, albur, doble sentido, etcétera), los nuevos equipos deberán de esperar a que se revise la base de datos para ver si no se repite el nombre del equipo.
- Cada equipo deberá registrar a todos sus jugadores antes del inicio del torneo, con un mínimo de 8 y un máximo de 20 elementos. Ya no se permitirán altas después de la 7ma jornada.
- El equipo que pierda 2 partidos por default sin previo aviso será dado de baja del torneo perdiendo el total del pago que hayan efectuado hasta el momento de su Baja.

- No podrá cambiar el nombre de su equipo hasta que finalice el torneo, el nombre deberá cumplir con las políticas de Titanes soccer league.
- Podrán participar todas las personas que lo deseen siempre y cuando cubran los requisitos de inscripción para cada categoría a la que deseen ingresar y que no tengan ningún tipo de adeudo con Titanes soccer league.
- Si un jugador forma parte de dos o más equipos de distintas categorías y divisiones, deberá contar con el registro por cada uno de los equipos, por lo que habrá de realizar el trámite de inscripción para cada equipo.
- No se permite jugar en 2 equipos de la misma categoría y división, hacerlo ocasionará baja definitiva del jugador en todos los equipos.
- Cada equipo contará con un capitán, quién será el único que podrá dirigirse a los árbitros y oficiales, haciéndolo siempre de manera respetuosa y correcta, en caso de que no se presente el capitán, lo podrá hacer el 2do capitán del equipo.
- Durante los juegos, solamente podrán estar en la cancha como máximo 7 jugadores por equipo incluyendo el portero.
- No será permitido el comienzo de un partido sin que los equipos se presenten con un mínimo de 5 jugadores.
- Cada equipo deberá presentar un balón #5 en buenas condiciones al inicio de cada partido.
- Los partidos iniciarán la hora programada. En caso de que un equipo no tenga el mínimo de 5 jugadores debidamente uniformados y acreditados para iniciar, solo existirá prórroga en el primer partido de hasta 5 minutos. A petición del equipo contrario se podrá esperar 5 minutos adicionales que serán descontados del tiempo de juego.
- Después del primer partido ya no habrá prórroga, sin embargo, a petición del equipo contrario se podrá dar un tiempo de 10 minutos los cuales serán descontados del tiempo de juego.

El equipo que no acuda al partido pierde por default otorgándole los 3 puntos al equipo contrario con un marcador de 3-0.

- Si los equipos de un partido semejan uniformes o se prestan a confusión, la liga proporcionará casacas sin costo y el árbitro sorteará al equipo que las utilizará.
- Si un equipo, por expulsión de sus jugadores o lesiones, quedase reducido a 4 jugadores en el terreno de juego, se dará por terminado el partido dándose como perdedor al equipo que motivó la suspensión. No es válido parar el partido por jugadores cumpliendo castigos de amonestación de 3 minutos.
- Los capitanes están obligados a registrar el nombre de cada jugador y fotografía en el sistema de la liga, deberán acceder a la zona de capitanes que proporcionará el área de administración para poder generar las credenciales de los jugadores las cuales se imprimirán en las oficinas de la liga.
 - o Se solicitarán a partir de la Jornada #3 y la fecha límite para altas y bajas será hasta concluir la jornada #7
- A partir de la jornada 3 el árbitro solicitará credenciales individuales a cada jugador solo para validar que este acreditado, no recogerá credenciales.
- Para las finales solo los jugadores que aparezcan en el registro de la cedula de juego programado de la liga podrán jugar. Deberán coincidir credenciales y registro para poder jugar.
- No podrá participar en los partidos ningún jugador que se encuentre en estado inconveniente, el presentar síntomas de ebriedad, incluso aliento alcohólico, consumo de drogas o enervantes o con lesión que ponga en peligro su integridad física y la de sus compañeros o contrincantes.
- Solo podrán permanecer en banca aquellas personas que estén debidamente acreditadas en la cédula de juego.
- Se abstendrán los jugadores y cuerpo técnico de insultar a un contrario, al mismo compañero o al público de no ser así, será acreedor de una tarjeta amarilla.
- No se permitirá acción alguna que vaya en contra de las buenas costumbres, por lo que cualquier jugador o visitante será sancionado según la gravedad de la acción.
- Se abstendrán los jugadores y cuerpo técnico de fumar dentro del área de bancas ni brincar en ellas.

- o Riña Campal: Pelea y/o enfrentamiento, Titanes soccer league, considera como tal a la violencia y/o a la agresión física para crear un conflicto donde participa más de una persona por cada equipo, entre jugadores, incluyendo cuerpo técnico, familiares, porra y/o cualquier acompañante o persona que participe con algún equipo.
 - o El equipo que inicie o participe en una riña campal será dado de baja automáticamente del torneo en curso, de acuerdo con los elementos y reportes correspondientes por parte del reporte del árbitro y decisión de la liga, perdiendo el total del pago que haya efectuado hasta el momento de su baja.
 - o El equipo que no haya liquidado el pago de inscripción o que no vaya al corriente con sus pagos, no tendrán derecho a protestar.
 - o Queda prohibido brincar, treparse o escalar sobre la red o malla perimetral.
- Los equipos que alineen indebidamente a algún jugador en los partidos oficiales del torneo perderán los partidos en los que éste hubiese participado, acreditando como ganador al equipo no infractor. El marcador quedará por default 3-0 y se le otorgará 3 puntos.
- Se considerarán alineaciones indebidas las siguientes:
- Jugadores sin registro en la cédula.
 - Participación de jugadores suspendidos que no hayan cumplido su castigo.
 - Pertenecer a otro equipo de la misma categoría.
 - Se haga pasar y alinee con registro de otro jugador.

REGLA 05.- JUGADORES Y SUSTITUTOS.

Jugadores

- Deberán estar debidamente registrados en el Sistema de Titanes soccer league.
- Todos los jugadores deben gozar de buena salud física y mental y es responsabilidad de cada jugador presentar el equipo y protección personal correspondiente, no jugar bajo los influjos del alcohol y/o cualquier sustancia nociva para la salud, calentar y prepararse físicamente para iniciar el partido, así como también estirar y enfriarse al terminar el mismo para evitar lesiones.
- Un partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 7 jugadores de los cuales uno es el guardameta.
- Los cambios son libres, pueden hacerse tantos como se quieran. Es necesario solicitar al árbitro su cambio y este mismo lo autorice, para poder ingresar al terreno de juego.
- Para poder iniciar el juego cada equipo deberá contar con 5 jugadores dentro del terreno de juego como mínimo; de los cuales uno es el guardameta.
- En caso de que la plantilla de jugadores no esté completa (mínimo 5 jugadores) antes de iniciar el 2do tiempo, se suspenderá el encuentro ganando el equipo que esté completo, solamente si está al corriente con sus pagos, (al menos 5 jugadores) el default se decretará y el marcador será 3-0 otorgando los 3 puntos.

Personal de la banca

- Todo el personal que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro incluyendo sustitutos sean o no llamados a participar en el encuentro.

- No podrán permanecer en las bancas jugadores vestidos de civil (solo uno, siempre y cuando este registrado como director técnico y cuente con credencial).

Capitán del equipo

- Un capitán deberá de ser elegido por cada equipo de entre los jugadores.
- El capitán tendrá el privilegio de dirigirse al árbitro en forma respetuosa en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones de estas.
- Cada equipo deberá nombrar a un sub-capitán en caso de ausencia del titular, ningún otro jugador podrá dirigirse al árbitro para hacerle algún comentario, reclamación, etc. si un jugador que no sea el capitán se dirige al árbitro, este podrá ser amonestado y si reincide podrá ser expulsado.

Sustituciones durante el juego:

- Un jugador que ha sido remplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.
- Un jugador que sale de la superficie de juego deberá encontrarse fuera del terreno de juego que le corresponde su respectiva banca.
- El jugador que entra a la superficie de juego deberá de encontrarse en su banca que le corresponde e ingresar desde la mitad del terreno de juego (Línea central del campo por el lado de las bancas). La entrada y salida de jugadores del terreno de juego será siempre al centro de la cancha por el lado de las bancas de no hacerlo así, tanto el jugador que sale como el que entra serán amonestados, solo en caso de lesión el jugador podrá abandonar el terreno de juego desde otro lado, pero con previa autorización del Árbitro.
- La sustitución se completa cuando el jugador sustituto entra en la superficie de juego momento en el que se convierte en jugador, mientras que ese jugador a quien reemplaza se convierte en sustituido.

REGLA 06.- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Equipamiento básico obligatorio:

- Camiseta del mismo modelo y color, numero visible en la parte posterior. (obligatorio)
- Zapato tenis o multitasos. (obligatorio) **NO TACHONES.**
- Short deportivo. (Puede ser de distinto color y modelo, pero de Futbol Soccer)
- Espinilleras. (Opcional)

Equipo Peligroso:

Los jugadores no utilizaran ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores incluyendo cualquier tipo de joyas (anillos, aretes, piercing, gorras de cualquier tipo, paliacate, pulseras de cualquier tipo, etc.)

Infracción:

Cualquier infracción a esta regla, el jugador deberá abandonar el terreno de juego para ajustar su equipamiento y no regresara sin primero consultarlo con el árbitro, quien deberá autorizar que el equipamiento del jugador esté en orden,

al ingresar nuevamente al terreno de juego el árbitro lo podrá amonestar con la tarjeta amarilla, ya que es obligación y responsabilidad de cada jugador ingresar al terreno de juego con base al reglamento.

REGLA 07.- PROTESTAS

Las protestas por credenciales podrán realizarse al final del partido avisar al árbitro y capitán contrario que dicho partido se realiza BAJO PROTESTA y el a su vez deberá asentarla en la cedula arbitral.

- El equipo que protesto deberá firmar la cedula al realizar la protesta y ratificarla por escrito dentro de las 24 hrs después del juego.
- En caso de ser semifinal o final tendrá solamente 12 hrs. para ratificar la protesta. (Por ningún motivo deberá abandonar el equipo que protesta el encuentro ya que de hacerlo perderá por abandono) y el resto de las situaciones que se puedan dar durante el partido, se podrán realizar antes del silbatazo final y realizar el mismo procedimiento que las protestas por uniformes, balón y credenciales.
- Las protestas por balón, credenciales a partir de la 3° jornada.
- Las protestas en el torneo 95 y más podrán realizarse hasta antes de empezar el **segundo tiempo**.

Aviso: Las únicas razones por las que NO se puede llevar a cabo un partido es:

- No presentarse al partido a la hora programada aun incluyendo la prórroga.
- Por falta de garantías de cualquiera de los dos equipos.
- Por tener adeudo con la liga.

NOTA: CUALQUIER PROTESTA REALIZADA TENDRA UN COSTO DE \$500 PESOS, ASI COMO LA PROTESTA POR ESCRITO. PARA PODER EMPEZAR A REALIZAR LA INVESTIGACION TENIENDO COMO PLAZO 12 HORAS PARA DETERMINAR EL FALLO.

REGLA 08.- ARBITROS.

El juego será dirigido por un sistema de 1 árbitro, no hay árbitros asistentes, al menos que sea un torneo y/o juego especial y que sea establecido por el Consejo Directivo. El árbitro tendrá toda la autoridad que les otorga este reglamento. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, empezara al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego.

Facultades de los Árbitros:

Su facultad se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón este fuera de juego, sus decisiones de hecho en relación con el juego deberán ser definitivas en tanto se refiera al resultado de juego.

El Capitán es el único jugador de cada equipo que se puede dirigir al árbitro para hacerle cualquier tipo de aclaración.

Jugador amonestado, saldrá 3 minutos del terreno de juego y jugador expulsado por doble amarilla podrá ser

sustituido por otro jugador y en caso de roja directa, ya no entra nadie.
Cuando se amoneste o expulse al portero este deberá de salir

Deberes:

- Hará cumplir las Reglas de Juego.
- Cumplirá y hará cumplir los Reglamentos de Titanes Soccer league.
- Controlará el partido (equipos, representantes, entrenadores y porra).
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la liga.
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4.
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón este fuera de juego si juzga que un jugador esta levemente lesionado.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado.
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego.
- Señalara el reinicio del juego después de toda interrupción con el silbato o con la voz.
- El árbitro realizará un reporte del juego que incluye información de cualquier sanción disciplinaria tomada contra los jugadores, porra y/o técnicos del equipo y cualquier otro incidente que ocurrió antes, durante, o después del juego, siempre y cuando le conste al árbitro y a los representantes del área encargada de Titanes soccer league.
- Además del reporte de juego, podrá levantar un “Acta de Antecedente”, de acuerdo con la gravedad de alguna situación o problema.

Podere:

- Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas de juego, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o por algún otro motivo. En tales casos hará llegar un informe al organismo competente.
- Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o si lo juzga necesario, siempre que no hayan reanudado el juego.

Uniforme de los árbitros:

- Uniformes limpios y oficiales de árbitro, tenis deportivo en base al reglamento. Por ningún motivo se aceptarán protestas por decisiones arbitrales

REGLA 09.- REANUDACIONES

- La “reanudación” es la manera de empezar el juego después de un paro que no es el saque de inicio.
- La reanudación se hace ya sea con un balón a tierra, un tiro libre, o un saque de mano hecho por el guardameta, saque de banda y saque de esquina de la forma definida en estas reglas.
- El árbitro señala la reanudación el jugador tiene cinco (5) segundos para jugar el balón.
- El jugador no puede tocar el balón una segunda vez hasta que haya sido tocado por otro jugador exceptuando cuando hay balón a tierra.
- El balón no se considera en juego hasta que haga un movimiento visible y se haya hecho con el pie (a excepción del saque de guardameta).

TIROS LIBRES

- El balón debe de estar inmóvil.
- El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador.
- Todos los adversarios deberán estar por lo mínimo a 7 metros de distancia del ejecutor.
- El ejecutor tendrá 5 segundos para reanudar.
- Ningún jugador del equipo que cobra el tiro libre podrá colocarse en la barrera.
- Ningún jugador del equipo que ataca podrá obstruir al portero del equipo que defiende.
- Se concederá un gol si el balón se introduce directamente de un tiro libre directo a la portería.
- El balón se considera en juego al momento que sea tocado con el pie por un atacante y el balón haga un movimiento visible.
- Para la instancia de expulsión el árbitro silbará la reanudación de juego hasta que el jugador expulsado este afuera del terreno de juego.
- Después de cualquier infracción cometida por el equipo atacante dentro del área penal defensiva será cobrada por el portero con saque de guardameta.

BALON A TIERRA

- Para reanudar el juego después de una interrupción temporal provocada por algún motivo que haya sido previsto en las reglas de juego y siempre que estas sucedan cuando el balón está en disputa, el árbitro dejara caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considerará en juego desde el momento que le haya tocado un jugador.
- En caso de detener el juego para salvaguardar la integridad de algún jugador que haya sufrido alguna acción, no sujeta a una sanción, el árbitro reanudará el juego con el balón a tierra.
- Cuando la interrupción suceda en el momento en que el balón este dentro de del área penal, el balón se dejara caer fuera de esta área.
- Terminado el 1er tiempo se considera como juego legal.
- Cuando se vuele un balón fuera de las instalaciones, la liga no está obligada a pagar el balón al equipo que lo hizo, por considerarse riesgo de juego.

REGLA 10.- PARTIDOS

El partido se describe como jornada, el sistema de competencias permite que los equipos participen en 9 jornadas (partidos). Todo estatuto y/o cláusula donde el reglamento marca algún requerimiento para cierta jornada, la que se tomará en cuenta será la del equipo, ya que hay equipos que en ocasiones entran después de la primera jornada, por diversas circunstancias. En la parte superior de la Cédula Oficial de Juego se establece la Jornada del torneo, y la que regirá algún requerimiento del reglamento será la jornada del equipo, esta se muestra también en la Cédula, arriba del nombre del equipo, aparece como partido.

No se cambiarán o cancelarán juegos para ningún equipo, por ningún motivo, salvo que sea por algún tema gubernamental, algunas fechas por disposición de la ley, indicaciones de las autoridades competentes y/o por alguna necesidad y/o contingencia de Titanes soccer league.

Los equipos solo podrán ingresar a la cancha una vez que el árbitro del silbatazo oficial de terminado del juego en curso, todos los jugadores deberán de respetar y no entrar a la cancha cuando se está disputando un partido.

DURACIÓN DEL PARTIDO:

- El juego tiene 2 periodos de 22 minutos cada uno con tiempo corrido.
- Los jugadores tienen un descanso al finalizar el primer periodo.
- El descanso no deberá exceder de cinco minutos.

TIRO PENAL.

- El máximo castigo es un penalti y en ese momento todos los jugadores, excepto el portero y el encargado de realizarlo, deberán permanecer fuera del área
- El penalti se marcará cuando ocurra una falta dentro del área de meta del defensor.
- El portero podrá moverse, sobre su línea de fondo entre los postes de la portería, hasta que el tiro sea ejecutado.
- El jugador encargado deberá chutar el balón hacia adelante y no le será permitido tocar el mismo por segunda vez antes de que otro jugador que no sea el portero contrario lo haga.
- El balón está en juego una vez chutado, después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.
- Si la pelota es rechazada por el portero, cualquier jugador (incluso el que lo ha ejecutado) puede intervenir de nuevo tocando el balón.
- En los tiempos de prórroga en la ejecución de un penalti no hay posibilidad de rechace y el penalti es dado como finalizado:
 - ✓ Cuando termina la trayectoria del balón.
 - ✓ Si el balón traspasa la línea de portería es gol.
 - ✓ El portero defiende el tiro.
 - ✓ Ejecutando el tiro, el balón toca a uno de los postes o el travesaño y va a las redes, sale o retorna al terreno de juego.

En caso de que se tenga que lanzar o repetir un tiro penal, se prolongará el periodo hasta que la jugada termine quedando esto a discreción del árbitro.

Solo podrán ejecutar los tiros penales, aquellos jugadores que terminan el partido al momento del silbatazo final del árbitro, podrán cambiar al portero entre los mismos jugadores que terminaron el encuentro.

REGLA 11.- Sanciones

La Coordinación, tendrá las siguientes funciones en cuanto a las sanciones:

- Recibir por conducto del cuerpo arbitral las cédulas de los partidos que aparezcan los incidentes de juego y sancionarán apegando al reglamento.
- Emitirá el castigo basado estrictamente en el contenido de los reportes arbitrales asentados en las cédulas de los partidos y de cada uno de los apartados que forman el presente reglamento de penas y castigos y del reglamento del torneo; las faltas no previstas serán sancionadas por el coordinador deportivo
- En caso de que algún equipo, jugador o porra insulte de manera inadecuada al personal de TITANES SOCCER LEAGUE por medio de redes sociales, serán sancionados.
- Equipo que inicie una agresión, y que, por este motivo, se tenga que suspender el partido por falta de garantías perderá o perderán el encuentro.
- Cualquier anomalía no prevista, será sesionada por el Coordinador de la liga, según corresponda. Revisar el archivo de "TABULADOR DE SANCIONES", donde encontrarán las reglas y sanciones para Jugadores y visitantes, y que se encuentra en las instalaciones
- En caso de presentarse algún hecho no contemplado en estas reglas simplificadas se turnará al Coordinador deportivo.

IMPORTANTE:

Cumplir con el pago puntual evita que durante el torneo se suspenda a los equipos. Todos los equipos deberán realizar el pago total del torneo a más tardar su 4ta jornada. En caso de que no se cubra se realizará un cargo de \$500 pesos al costo del torneo y si en la jornada 6 no se liquida el torneo se suspenderá el equipo por falta de pago.

La persona responsable de los pagos es quien inscribe al equipo, (capitán) a la falta de pago por esta persona todos los jugadores inscritos en el equipo serán suspendidos y no podrán continuar jugando los partidos, en el caso que el equipo presente algún adeudo al terminar el torneo todos sus jugadores serán vetados y no podrán jugar en nuestras instalaciones hasta liquidar la deuda.

En caso de una lesión, antes durante o después del partido, se considera Riesgo Deportivo, por lo cual TITANES SOCCER LEAGUE se deslinda de cualquier responsabilidad, dentro de las instalaciones incluyendo el estacionamiento.

TITANES SOCCER LEAGUE se deslinda de la responsabilidad en caso de pérdidas, robos o extravíos dentro de nuestras instalaciones incluyendo el estacionamiento.

Tabulador de sanciones en caso de expulsión o reporte

ACCIÓN / FALTA	PARTIDOS SUSPENDIDOS
MAL COMPORTAMIENTO DE LA PORRA, AMONESTACIÓN AL CAPITÁN, O AL PORTERO, SI PERSISTE LA PORRA, EL CAPITÁN, O PORTERO, SERÁ EXPULSADO.	1
IMPEDIR / MALOGRAR UNA OPORTUNIDAD MANIFIESTA DE GOL.	1
COMPORTAMIENTO INADECUADO DEL JUGADOR.	2
INCITAR A LA VIOLENCIA.	2
INSULTAR A UN ADVERSARIO Y/O JUGADOR DEL MISMO EQUIPO.	2
INSULTAR AL ÁRBITRO.	3
REALIZAR CONSTANTES RECLAMACIONES AL ÁRBITRO.	2
JUGAR CON ALIENTO ALCHOLICO	2
CONDUCTA VIOLENTA.	3
JUEGO BRUSCO GRAVE.	3
PARTICIPAR EN UN PARTIDO ESTANDO SUSPENDIDO.	3
ELEVAR INJURIAS, INSULTOS DIFAMASIONES Y FALSAS ACUSACIONES DE MANERA PÚBLICA Y/O EN REDES SOCIALES QUE CAUSEN DESPRESTIGIO Y/O DAÑO MORAL A TITANES SOCCER, CORDINADORES O ARBITROS SE SANSIONARA AL CAPITAN	4
AGRESIÓN FÍSICA AL ÁRBITRO.	BAJA DEL EQUIPO EN EL TORNEO
AGRESIÓN FÍSICA A CUALQUIER PERSONAL DE TITANES SOCCER LEAGUE.	BAJA DEL EQUIPO EN EL TORNEO
PARTICIPAR EN RIÑA CAMPAL.	BAJA DEL EQUIPO EN EL TORNEO
ALINEACIÓN INDEBIDA	BAJA DEL EQUIPO EN EL TORNEO
SE APLICARÁ UNA AMONESTACIÓN POR PARTE DE LA LIGA Y POR ESCRITO AL EQUIPO QUE MUESTRE UNA CONDUCTA VIOLENTA Y/O ANTIDEPORATIVA, EN CASO DE REINCIDIR SE DARÁ DE BAJA AL EQUIPO EN EL TORNEO.	BAJA DEL EQUIPO EN EL TORNEO

ALGUNAS ACCIONES Y/O FALTAS AL REGLAMENTO CAUSADAS POR FAMILIARES, AMIGOS, ACOMPAÑANTES Y/O CUALQUIER PERSONA QUE VENGA CON ALGÚN JUGADOR Y/O EQUIPO, SE SANSIONARA AL CAPITAN CORRESPONDIENTEMENTE.

LO NO PREVISTO, EN EL PRESENTE TABULADOR DE SANCIONES, SERÁ REVISADO POR PERSONAL DE OFICINA, PARA SU SANCIÓN CORRESPONDIENTE, SIENDO SU FALLO INAPELABLE.

REGLA 12.-Instalaciones

- Las instalaciones de TITANES SOCCER LEAGUE son propiedad privada y nos reservamos el derecho de admisión.
- Seguir las indicaciones del personal de TITANES SOCCER según corresponda.
- Prohibido rayar las paredes y/o dañar la infraestructura e instalaciones.
- Respetar los horarios de apertura y cierre de las instalaciones.
- Respetar todos los señalamientos y avisos dentro de las instalaciones.
- Colocar la basura en su lugar, prohibido tirar basura o comida.
- Prohibido introducir y/o consumir cualquier tipo de droga o sustancia química prohibida por las autoridades.
- Prohibido cambiarse o hacer necesidades fisiológicas en lugares no permitidos, para eso se encuentran los sanitarios y vestidores respectivamente.
- Prohibido entrar a las canchas con fuego, cigarros encendidos, masticando chicle, con alimentos y bebidas, solamente se permitirá el acceso de agua.
- Prohibida la entrada a las canchas a toda persona no autorizada, solo podrán entrar las personas autorizadas, en base al reglamento para Torneos.
- Prohibido faltarle al respeto y/o insultar a cualquier persona y/o miembro dentro de las instalaciones de TITANESSOCCER
- Prohibido fumar alrededor de la cancha a 2 metros de distancia.
- Por precaución, deberán de cuidar a los niños en todo momento.

Toda persona que sea sorprendida robando, dañando las instalaciones, haciendo actos inmorales y/o que no cumpla con el presente reglamento, se le retirará de las instalaciones y se consignará a las autoridades competentes según corresponda.

