



COORDINACION DE DEPORTES

LIGA OFICIAL DE FUTBOL SOCCER FNSI

SABATINA Y DOMINICAL CAT. LIBRE VARONIL

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

BIENVENIDO:

Bienvenidos a FEDERACION NACIONAL DE SINDICATOS INDEPENDIENTES la casa de los trabajadores, recibe de parte de todos los que colaboramos en la Coordinación de Deportes la mejor de la suerte y nuestros mejores deseos. Nuestra misión es brindarte el mejor servicio para que disfrutes de nuestros servicios deportivos y del placer de jugar al futbol.

DISPOSICIONES GENERALES:

Todos los equipos y sus integrantes deberán cumplir el presente reglamento de competencia así como de los requisitos de la convocatoria.

1.- Canchas de Juego: los encuentros oficiales se realizaran en las canchas registradas por los equipos participantes además de las que disponga la FNSI. Además los equipos que tienen campo registrado tienen la obligación de rayarlo en caso de que incumpla y el rival no lo quiere jugar, este perderá el juego con marcador de 2 a 0, en caso de que los 2 equipos no tengan campo no aplica la sanción esto es solo para los equipos que tienen campo.

2.- Balón: Cada equipo deberá de presentar un balón # 5 en buenas condiciones, esto lo determinará el árbitro del partido. En caso de no presentarlo el equipo que incumpla perderá por falta del mismo.

3.- Alternativa: Será el capitán del equipo contrario quien decida si quiere jugar el partido en esas circunstancias no habrá retracto alguno del capitán en el transcurso del partido una vez iniciado el encuentro. (En caso que se pierda, pinché o extravié el balón con el que dieron inicio y no exista algún otro, el marcador se quedara como iba en ese momento.)

4.- Jugadores: Cada equipo estará integrado por un máximo de 20 jugadores y un mínimo 15 jugadores en su registro general este deberá ser proporcionado a la liga en un archivo de Excel donde vengan los nombres de los jugadores o registrarlos en el sistema.

4.1.- La Participación dentro del terreno de juego será de 11 Jugadores por equipo. (Un portero y diez de campo).

4.2.- El mínimo para iniciar un partido será de 7 jugadores (una vez iniciado el partido podrá terminar hasta con 7 jugadores el encuentro).

4.3.- Si un equipo no se completó en el medio tiempo, el juego seguirá conforme el número de Jugadores que inicio en el 2do. Tiempo y así terminara el encuentro. Una vez iniciado el 2do tiempo ya no se puede completar el equipo, solo pueden entrar como cambio.

4.4.- Sustituciones (Cambios):

a).- Podrán realizarse cambios ilimitados en el transcurso del juego siempre y cuando el árbitro central o auxiliar lo autoricen, el jugador sustituido podrá volver reingresar al juego siempre y cuando no esté expulsado.

b).- El sustituto deberá entrar al terreno de juego por la línea de medio campo una vez que su compañero lo haya abandonado o el árbitro haya autorizado su entrada al campo entregando su credencial al mismo.

4.5.- Un jugador no puedes alinear en dos equipos en la misma liga y categoría (Si podrá participar en una categoría inferior o superior tanto en sabatina o dominical). En caso de que se sorprenda un equipo o allá alguna protesta por algún jugador que alinien con dos equipos de la misma liga y categoría se les darán por perdidos los juegos a los equipos con los cuales haya alineado indebidamente dicho jugador. La única forma de alinear en dos equipos en la misma liga y categoría es cuando se registran como club y tienen más de un equipo registrado.

5.- Credenciales: Todos los jugadores deberán de tener credenciales oficiales, o roster de jugadores totalmente lleno y sellado por la liga y entregar copia (registro) del mismo en las oficinas de la Coordinación de Deportes de la FNSI, los capitanes están obligados a pasar a recoger las credenciales a donde se les indique.

5.1.- Las 3 primeras jornadas de cada equipo se podrá jugar sin credenciales, del 4to. En adelante es requisito indispensable presentarlas selladas y enmicadas en caso que no sea así deberá presentar un permiso especial de equipo el cual tendrá un costo de \$300 pesos y cada equipo tendrá derecho de solicitarlo en una sola vez en temporada regular. (No valido en finales)

dicho permiso se podrá presentar al árbitro antes de iniciar el primer tiempo para poder iniciar el juego. En temporada regular si un equipo no presenta las credenciales se le dará oportunidad hasta antes de iniciar el 2do tiempo y si no las presenta el partido se dará por terminado con un marcador 2 a 0 (Default).

5.2.- En liguilla las credenciales se presentaran al inicio del primer tiempo, en caso que no se presente las credenciales el equipo infractor perderá por default. En los cambios la credencial se entregara al abanderado y una vez hecho esto el jugador podrá ingresar al terreno de juego.

5.3.- En partidos o competencias que no son oficiales como torneos de copa o cuadrangulares que se organicen para dar continuidad a los equipos no es obligatorio que presenten credenciales ya que hay equipos invitados los cuales pueden no contar con las credenciales del torneo por lo cual no se aceptara protesta alguna.

6.- Altas y Bajas: No habrá límite de altas y bajas estas se harán de lunes a miércoles en las oficinas de la Coordinación de Deportes en sus horarios propios teniendo como cierre de registros la Jornada 4 del rol oficial del torneo regular.

7.- Indumentaria de los jugadores. El equipamiento básico del jugador. Camiseta obligatoria con número a partir de la jornada 4. Short y medias (Uniforme completo). (El portero podrá usar vestimenta distinta a los demás jugadores.)

7.1.- Por seguridad e integridad física de cada jugador será de carácter obligatorio el uso de las espinilleras en cada partido teniendo como margen la Jornada 4 de cada Torneo regular.

7.2.- Calzado: tachones, teñís deportivos tradicionales o multi-taco (No se permite el uso de spikes ni cualquier calzado que represente peligro según el criterio del árbitro). **En el deportivo cosmoplus no se permite el uso de tachones solo tenis o multitaco.**

7.3.- El capitán podrá exigir revisión de calzado o la indumentaria mencionada únicamente antes del inicio del partido una vez iniciado no hay reclamación ni protesta alguna.

7.4.- Queda estrictamente prohibido usar joyas, collares, aretes y/o cualquier material que represente peligro para ellos mismos o para los demás jugadores.

7.5.- De la indumentaria que sea considerada obligatoria será a partir de la 4ta. Jornada oficial En caso que no se porte la Coordinación de Deportes FNSI se deslinda de cualquier fallo del equipo o algún jugador en incumplimiento del mismo ya que es responsabilidad de cada jugador cumplir con los lineamientos mencionados para el buen desarrollo de los partidos, y el capitán deberá hacerles de su conocimiento a todos sus jugadores del equipo (El mínimo para

iniciar un partido será de 7 jugadores en cumplimiento de lo ya señalado ya incluyendo al portero).

Una vez iniciado cualquier partido oficial no se aceptaran protestas de calzado o cualquier indumentaria del jugador. (Ya sea en el medio tiempo o al final) en caso que algún equipo no quiera proseguir el partido una vez arrancado el mismo se considerara como abandono de terreno de juego perdiendo este el partido.

8.- Arbitro: Serán designados por la Coordinación de Arbitraje FNSI. Se contara con un árbitro central. En los partidos de temporada regular. Y tripletas en liguilla.

8.1.- Árbitro Central: Sera el encargado de llevar todos los incidentes y el buen desarrollo del partido dentro de la cancha aplicando el reglamento de juego.

8.2.- Todos los árbitros que presten sus servicios en los torneos organizados por la Coordinación de Deportes de la Federación Nacional de Sindicatos Independientes tendrán la obligación de conocer el reglamento de competencia y aplicarlo en cada encuentro. Además de ser evaluados por la comisión de árbitros de la misma. Cualquier queja hacia ellos se les agradecerá ser por escrito y presentada por el capitán en las oficinas y no en la cancha de manera verbal durante los partidos.

9.- Duración del Partido. La duración de un partido de futbol 11 comprenderá dos tiempos de 25 minutos cada uno, por un tiempo de descanso de 8 minutos.

9.1.- Prorroga del partido: Habrá una prórroga automática de 15 minutos únicamente en todos los PRIMEROS PARTIDOS de la Jornada diaria. En los demás juegos se le dará opción al capitán adversario esperar al rival siempre y cuando sea consciente que se le descontara del tiempo efectivo a realizarse en el primer tiempo. En caso de que el equipo rival se retire antes de que termine dicha prórroga se considera como abandono de campo perdiendo.

9.2.- Partido por de Faul: Se considera cuando un equipo no reúne los requisitos reglamentarios para dar el inicio a un partido oficial o cuando existe ausencia total o parcial de acuerdo al mínimo de jugadores para dar inicio un partido. El marcador será de 2-0 a favor, otorgando los goles al equipo en su record de goleo (se le sumara 2 tantos al líder de goleo en ese momento del equipo o a quien elija el capitán al momento de firmar la cedula de juego.) no habrá reclamos de corrección de cedula en caso que no se firme o que no sea especificado el jugador que se le otorgara el gol.

En caso que un equipo no se presenten en dos partidos consecutivos o 3 veces alternadas se dará de baja quedando fuera del torneo y de cualquier derecho de premiación o devolución de inscripción que haya realizado el equipo.

9.3.- Partido suspendido. En caso que el partido sea suspendido por el árbitro del encuentro por causas meteorológicas o cualquier otra anomalía de clima o falla no prevista por la Coordinación de Deportes, la Liga Oficial de Fútbol Soccer FNSI tomara los siguientes criterios:

- a). Si fue suspendido en el 1er. tiempo se jugara otro partido sin importar el marcador.
- b). Si fue en tiempo de descanso o sobre el segundo tiempo se jugara lo que resta del partido en las mismas circunstancias incluyendo la misma alineación, ya no abra cambios.
- c). Partido suspendido por falta de garantías de un equipo hacia el árbitro o al equipo rival, perderá el partido no importando el marcador se le dará perdido 1-0 al equipo infractor.
- d). Si el partido se suspende por que el árbitro expulsa a un jugador y este insiste en desaprobando decisiones arbitrales desde el exterior del campo y el árbitro lo retira fuera de las instalaciones del campo y el jugador no hace caso y el partido se suspende, lo perderá el equipo del jugador infractor por no retirar a su jugador y evitar el buen desempeño del juego. Aplicando el criterio del inciso c en cuanto al marcador.

10.- Rol de Juegos. Se publicara en la Pagina Web www.deportesfnsi.com

NOTA: cada equipo tiene el derecho de suspender 1 partidos en temporada regular siempre y cuando se notifique antes de 72 horas del encuentro al área encargada de la Programación de Rol de Juegos dándose la autorización siempre y cuando sea por razones consideradas, en caso de ser en liguilla ya no se suspende el juego por ninguna circunstancia.

- a). Juntas Sindicales o razones de Trabajo
- b). Causas de Fuerzas Mayor.

11.- Sistema de competencia. El torneo consistirá en 3 Etapas. Todos los equipos tendrán una temporada de 18 partidos dividiéndose en dos Torneos cortos de apertura y de Clausura.

- a). Etapa de Clasificación (Temporada regular). Se jugara Round Robín (todos vs todos). De acuerdo a la agrupación de los equipos hasta que completen 9 juegos.
- b). Liguilla clasificaran a esta etapa los primeros lugares de cada grupo de acuerdo al número de equipos y el número de grupos (Ejem. 8-12 equipos califican 4, 13-16 equipos califican 8).

11.1- EN FINALES En caso de empate en tiempo normal se tiran 5 penaltys para definir el ganador.

11.2.- Sistema de Puntuación.

Juego ganado en tiempo regular	3 puntos
Juego Perdido	0 Puntos
Juego Empatado	1 puntos

11.3.- Criterios de desempate. En caso que surja un empate en puntos se tomaran los siguientes criterios:

- Diferencia de goles.
- Mayor número de goles anotados.
- Menor número de goles recibidos.
- Resultado de Juego entre ambos
- Menor número de jugadores expulsados

12.- Tribunal de Penas o Sanciones. Se sancionara a los jugadores infractores de acuerdo a la falta por la cual el árbitro reporte en el acta de juego, el árbitro no está obligado a hacer su reporte arbitral al termino de juego.

12.1.- Tarjetas.

a). Amarilla: Un jugador que reciba esta tarjeta estará amonestado del partido. En caso que un jugador sea amonestado dos veces en un mismo encuentro se expulsara del partido y ya no ingresara a la cancha. La sanción se determinara de acuerdo al tabulador de sanciones según el reporte arbitral.

b). Roja: Expulsión del jugador infractor, dejando el equipo en inferioridad numérica. La sanción se determinara de acuerdo al tabulador de sanciones según el reporte arbitral.

12.2.- Acta de Juego. Al término de cada encuentro y después de un tiempo convenido entre árbitros y capitanes, el capitán deberá firmar la cédula de juego para checar el resultado, tarjetas, anotadores y recoger sus credenciales. Después de haber firmado el capitán no se aceptarán reclamaciones referente al goleo o al marcador. Si el capitán no firma la cedula, se tomara como de conformidad con lo específico en ella sin proceder protesta alguna.

Nota: El árbitro tendrá el poder discrecional para elaborar reportes detallados hasta 48 horas después de haber concluido el encuentro. (Extensión de cedula arbitral).

12.3.- Protestas. Para cualquier protesta de un partido oficial: Ya sea de tipo de papelería, de jugadores o de árbitros deberá ser por escrito. Esta será evaluada por la comisiones de tribunal

de penas que designa la COORDINACION DE DEPORTES según su contexto por él y será resuelto según se convenga y su decisión será inapelable.

12.4.- Tabulador de Sanciones.

1	Juego Brusco	1 Partido
2	Conducta Antideportiva o acumulación de 2 amarillas	1 Partido
3	Juego Brusco Grave	2 Partidos
4	Conducta Violenta	3 Partidos
5	Expulsión por amenazar o insultar a un contrario	2 Partidos
6	Agresión física	8 Partidos
7	Contestar una agresión	8 Partidos
8	Insultar al cuerpo arbitral	3 Partidos
9	Intento de Agresión	2 Partidos
10	Agredir a un arbitro	Fuera de la liga de por vida
11	Reclamar al cuerpo arbitrar	1 Partido
12	Batalla Campal (más de dos jugadores por equipo)	Fuera de la liga de por vida todo el equipo
13	Detener a un rival c/opción clara a gol	1 Partido
14	Alinear a un jugador ilegal	2 Partidos capitán y dar pts a rival
15	Insultar autoridades de la liga	Fuera de la liga de por vida
16	Abandonar el partido	Amonestación
17	Reincidir en el punto anterior	fuera del torneo
18	Agresiones diversas al espectador	5 Partidos
19	Conato de Bronca	2 Partidos
20	Riña entre dos	Fuera del torneo ambos

12.5.- Batalla Campal. Toda aquella acción de violencia que llega a los golpes en donde participen más de 2 integrantes de cada equipo, jugadores, cuerpo técnico, porra, jugadores de banca. (Quedaran fuera los dos equipos de la temporada en curso y teniendo un análisis para futuras temporadas.) En caso de ser en una final perderán el derecho a premiación

alguna ambos equipos. Cabe mencionar que al dar de baja algún equipo por esta causa no habrá reembolso alguno del pago de la inscripción total ni parcial.

13.-Transitorios. LA FEDERACION NACIONAL DE SINDICATOS INDEPENDIENTES, LA COORDINACION DE DEPORTES y su estructura administrativa Deportiva, no se hacen responsables por lesiones, daños a jugadores, a terceros o pertenencias que ocurran antes, durante o después de los partidos. (Responsabilidad asumida por los propios equipos y jugadores, o el personal involucrado en dichos acontecimientos).

14.- Imprevistos. Todo lo no previsto en el presente reglamento y sea motivo de discrepancia entre los participantes, el comité organizador resolverá conforme a las reglas oficiales de la modalidad de futbol Soccer de la FEMEXFUT más su reglamento Interno de la Coordinación de Deportes de la FNSI y sus decisiones serán inapelables.