



COORDINACION DE DEPORTES LIGA OFICIAL DE FUTBOL SOCCER FNSI DOMINICAL CAT. VETERANOS 35+ y 40+

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. Teniendo preferencia únicamente para escoger horario y campo aquel equipo que cuente con lo antes mencionado.

1.1.- 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. Y el encuentro se tendrá que realizar, si algún equipo se retira se considerara como abandono de terreno de juego y de esta manera perdiendo el encuentro.

2.- Balón: Cada equipo deberá de presentar al menos 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.

2.1.- Alternativa, Será el capitán del equipo contrario quien decida si quiere jugar el partido en esas circunstancias encaso de que acepte jugar 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.) Y si algun equipo se retira del campo cuenta como abandono perdiendo el juego y se hace acreedor a una amolestacion.

4.- Jugadores: En esta categoría de Veteranos la edad requerida es de 35+ y 40+ no se acepta ningún refuerzo de menor edad en la primer categoría, en la segunda hay 4 refuerzos de 35 a 40 jugando en campo 3 y el 4to puede entrar solo sustituyendo a uno de los refuerzos. Cada equipo estará integrado por un máximo de 20 jugadores y un mínimo 15 jugadores en su registro general. Para registrar a los jugadores es necesario enviar foto del INE por whats app al 8116729189.

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 puede alinear en dos equipos en la misma liga y categoría (Si podrá participar en una categoría libre 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.

4.6.- En esta categoría el equipo que alinie un jugador sin credencial o con una credencial que no le corresponda al jugador será sancionado el equipo con los tres puntos en caso de que haya ganado el encuentro, en caso contrario se quitaran los puntos de un partido anterior que haya ganado. Estos puntos se le darán al equipo contrario y en caso de reincidir será dado de baja de la competencia.

5.- Credenciales: Credenciales de Juego. En esta categoría las credenciales de juego serán IFE, IMSS, LICENCIA, PASAPORTE, todo en original no se aceptan copias. El jugador que no la porte no podrá alinear. Es necesario presentar su credencial para verificar el nombre en la cedula de juego que ira llena en todos los partidos.

5.1.- La entrega de credenciales al arbitro central es jugador por jugador para que este a su vez valide en el listado de la cedula de juego.

5.2.- En esta categoria en especial no hay permiso alguno para jugar sin credenciales, para todo el equipo ni para un solo jugador. Aquí todos los jugadores deben de portar su credencial las cuales se mencionan en el punto 5 y se aplica desde la primer jornada sin excepción 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.) 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.

7.1.- Si los capitanes acceden jugar si algunos o todo el equipo no anda uniformado y inicia el juego se les hace saber que 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 1-0.

7.2.- 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.

7.3.- 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.**

7.4.- 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 por motivos de indumentaria.

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

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

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 2-0.

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 un tanto 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 presente 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 Futbol 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.mx los días lunes o martes, es obligacion de los capitanes revisar el rol de juegos en el portal de internet. No nos hacemos reponsables si nos hablan por telefono y se pasa una informacion erronea.

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 las siguientes razones, 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).

c). Torneo de Copa: Se jugara entre los equipos que no llegaron a calificar a la Etapa de liguilla. Siendo esta eliminación sencilla. La liga tendrá la opción de hacer este torneo un torneo si y uno no. Cabe mencionar que no entraran equipos que hayan perdido un juego por default y sean disciplinados además de sumar más de 6 puntos en el torneo regular.

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:

a). Diferencia de goles.

b). Mayor número de goles anotados.

c). Menor número de goles recibidos.

d). Resultado de Juego entre ambos

e). 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.

13.- 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 especificado 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. En caso de protesta de algún jugador se tendrá que hacer por escrito y no de manera verbal, se tiene que poner en la cedula de juego con el árbitro además que se debe anexar cualquiera de estas identificaciones antes mencionada (INE, IMSS, LICENCIA, PASAPORTE) en caso de que no se proporcione ninguna de las antes mencionadas al árbitro, se dará por perdido el juego al equipo infractor con marcador 2-0. En este caso en particular no se aceptaran argumento alguno para no proporcionar la identificación de dicho jugar.

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.