

I. CUOTA DE INSCRIPCION

Al momento de que un equipo ingresa a la liga se compromete a cumplir con los compromisos del torneo como son el asistir a todos sus juegos, así como del pago total de la cuota de inscripción en tiempo y forma. Cuando por alguna razón el equipo sea dado de baja o se retire por iniciativa propia antes de finalizar el torneo, dicho equipo deberá cumplir con el pago total de la inscripción.

II. EQUIPOS/ ALTA JUGADORES

No hay un límite de jugadores inscritos. Es posible dar de alta a los jugadores hasta antes del último partido de la fase regular de cada uno de los equipos. Es responsabilidad del capitán de cada uno de los equipos dar de alta a sus jugadores. El equipo que sea sorprendido alineando jugadores que no estén registrados podrá ser acreedor a una sanción, inclusive la pérdida del partido.

III. NUMERO DE JUGADORES PARA PODER INICIAR UN PARTIDO

Para el FUT7 el mínimo de jugadores para iniciar el partido es de 5. Los equipos podrán completarse en el transcurso del juego. El mínimo de jugadores para iniciar un partido de FUT6 es de 4 jugadores.

IV. BALONES DE JUEGO

Será obligación de los capitanes presentar su balón en condiciones de juego; en caso de no presentarlo se le dará oportunidad de hacerlo al inicio del segundo tiempo si no es así el equipo podrá perder el partido en la mesa. Se jugará con balón No. 5

V. UNIFORME

- 1.- En las primeras dos jornadas no se exigirá uniforme, la liga les puede proporcionar casacas en caso de que los uniformes se llegaran a confundir.
- 2.- Para la SEMANA 3 será necesario que cada uno de los jugadores se presente por lo menos con camiseta igual y con número en la espalda de preferencia. Es importante que la camisa sea igual ya que si son parecidas únicamente no podrán jugar (criterio del supervisor).
- 3.- A partir de la SEMANA 3 el no cumplir con este requisito pudiera ocasionar la pérdida del partido en la mesa.
- 4.- El uso de espinilleras es recomendable. No está permitido usar tachones con tacos metálicos.

VI. SUSTITUCIONES

- 1.- Se podrá hacer a discreción de cada uno de los equipos.
- 2.- Jugador sustituido podrá volver a entrar al juego cuantas veces sean necesarias.

VII. CONSIDERACIONES ESPECIALES

- 1.- No quitarse la camisa dentro de las instalaciones.
- 2.- No estar jugando en el estacionamiento.
- 3.- No fumar ni tomar bebidas alcohólicas dentro de las instalaciones.
- 4.- Favor de utilizar los baños debidamente.
- 5.- No saltarse la barda (el jugador que sea sorprendido saltándose la barda será sancionado con expulsión del torneo).

VIII. PAGO DE INSCRIPCION

El pago de la inscripción se realiza directamente con el coordinador de la liga (Eduardo Tapia). Solicitar formas y horarios de pago. Es posible separar el lugar con un anticipo teniendo que completar el total de la cuota a más tardar para la SEMANA 3. La liga podrá suspender a cualquier equipo por falta de pago.

IX. ALTAS Y BAJAS DE JUGADORES

- 1.- Se podrá dar de alta a jugadores durante la fase regular, esto quiere decir que el equipo que dará de alta deberá jugar con dicho(s) jugadores su último partido regular. Una vez terminado el último partido de la fase regular no se podrá dar de alta a ningún jugador.
- 2.- Solamente en caso de que se lesione el portero, es posible registrar a otro portero sea cual sea la fase. Se tendrá que dar de baja el portero lastimado por lo que no podrá jugar en lo que resta del torneo.

X. CANCHAS DE JUEGO

Los partidos de la fase regular, así como semifinales y finales será en los campos del Colegio Ingles.

XI. HORARIOS OFICIALES

El árbitro y los equipos participantes deberán de presentarse al terreno de juego antes de la hora programada por la liga

*****LOS JUEGOS NO SE SUSPENDEN POR LLUVIA O POR FRIO. EN CASO DE QUE EXISTA ALGUNA SITUACION EXTREMA (0 grados, Tormenta Electrica o cualquier otra situación anormal) LA SUSPENSIÓN DEL PARTIDO SERA DICTAMINADO POR LA LIGA CUANDO SE CONOSCA CON ANTICIPACION*****

XII. TIEMPOS DE JUEGOS

Los partidos constan de 2 tiempos de 22 minutos cada uno.

XIII. PUNTOS OBTENIDOS

Juego ganado 3 pts/ empatado 1 pt/ perdido 0 pts

XIV. CRITERIOS DE DESEMPATE

- 1.- Puntos
- 2.- Diferencia de goles
- 3.- Juego entre si
- 4.- Goles anotados

XV. JUNTAS

Las juntas extraordinarias se harán cuando surja algún tema importante a tratar y la Liga convocará el lugar y la hora adecuada.

XVI. ENTRENADORES/ PORRA

Cada equipo es responsable de las actitudes y comportamiento tanto de su entrenador como de la gente de su porra.

XVII. RESPONSABILIDADES DE LOS CAPITANES

Es responsabilidad del capitán y sub capitán de cada equipo todo lo que suceda con el mismo, incluyendo pagos, protestas y cualquier otro tipo de situación relacionado a su equipo.

XVIII. TRIBUNAL DE PENAS

Será manejado por el coordinador de la liga en conjunto con el supervisor en turno, basado en el tabulador de penas y el reporte arbitral, el cual se dará a conocer los viernes y es responsabilidad de los entrenadores checar la cantidad de partidos sancionados de cada jugador.

XIX. SANCIONES DE LOS JUGADORES

Se aplicarán dependiendo de la falta y conforme a un tabulador y el reporte del árbitro.

UN JUGADOR PODRA SER EXPULSADO DEL TORNEO POR:

- 1.- Golpear al árbitro (se considera agresión intentar golpear y ser detenido, aventarle objetos).
- 2.- Por golpear a alguna persona del público.
- 3.- Por golpear a algún jugador contrario con alevosía y ventaja durante o después de un partido.
- 4.- Por acumular tres expulsiones en el transcurso de un mismo torneo.
- 5.- Cualquier jugador que este expulsado y sea sorprendido jugando, el equipo perderá por regla y se le retaran 3 puntos de su estadística, dicho jugador seguirá suspendido hasta que cumpla su sanción.

X. AMONESTACIONES A LOS EQUIPOS

- 1.- Cuando se retire del terreno sin justificación alguna y el juego todavía se esté efectuando.
- 2.- Cuando se reporte en la cédula arbitral que algunos de sus simpatizantes mostró actitud grosera, antideportiva, en contra de su persona, contra los jugadores contrarios o sus simpatizantes, insultándolos, burlándose, o bien incitándolos o provocándolos, aquí es importante que el entrenador del equipo afectado reporte al señor Arbitro estos incidentes de inmediato para que pueda dar fe y asentarlo en la cédula.
- 3.- Aún y cuando esto suceda al finalizar el partido: En caso de que el señor árbitro no quiera dar fe en su cédula, los entrenadores tendrán la facultad de reportarlo a la Liga por escrito el lunes siguiente a la realización del partido para proceder la investigación y a la sanción si fuera necesaria.
- 4.- Cuando se de fe por parte de un señor árbitro que personas de un mismo equipo insulten a sus jugadores (adultos).
- 5.- A la segunda amonestación se dará de baja al equipo que reincida en cualquiera de estos puntos de acuerdo a los reportes del señor árbitro.
- 6.- Queda estrictamente prohibido llevar o traer en los partidos objetos como Altavoz, Corneta y cualquier otro tipo de objeto que emite sonidos fuertes, que interfieran en el buen desempeño del partido.
- 7.- No se permiten mascotas.

XXI. EXPULSIONES O BAJAS DE EQUIPOS

- 1.- Cuando un padre de familia, entrenador, delegado o simpatizante de algún equipo agreda a algún miembro del cuerpo arbitral.

2.- Cuando el equipo pierda dos partidos por default.

3.- Cuando un equipo agrede a otro o se reporte riña generalizada (campal).

XXII. PROTESTAS

Cuando un equipo no este de acuerdo que se inicie un partido por faltas al reglamento, dicho equipo necesita estipularlo por escrito en la cedula arbitral y deberá ser notificado al equipo rival.

NOTA IMPORTANTE: Todo lo no previsto en el presente reglamento será resuelto por el Comité Organizador de acuerdo al reglamento de la Asociación de Fútbol de Nuevo León, siendo sus fallas inapelables.

XXIII. CAMBIO FECHA DE PARTIDOS

No hay cambios de fecha ni hora de partidos salvo que el comité organizador lo así lo requiera.

XXIV. JUEGOS POR DEFAULT

El equipo que pierda por default será acreedor a una amonestación. En caso de volver a perder por default, el equipo será baja del torneo sin derecho de reembolso y todos los jugadores serán vetados de la liga indefinidamente.

XXV. ESTACIONAMIENTO

Se les pide de la manera más atenta que después de la terminación de los partidos, no dejen los carros estacionados en el colegio ya que ocasionan una severa congestión al día siguiente en que los papás dejan a sus hijos en el colegio. Los carros que se encuentren estacionados después de las 11:00 pm serán removidos por la grúa. Ni la liga ni el Colegio Inglés se hacen responsables por cualquier daño a la propiedad removida.

******TODOS LOS JUGADORES PARTICIPANTES EN ESTE TORNEO ESTAN CONCIENTES DE QUE EXISTEN RIESGOS DE ACCIDENTES CAUSADOS POR LA NATURALEZA DEL DEPORTE. NI LA LIGA NI EL COLEGIO INGLES SERAN RESPONSABLES******