



**REGLAMENTO DE LA LIGA MUNICIPAL DE FÚTBOL
"JUVENTINO ROSAS A. C.", 2026 - 2027.**

**C. FLORENCIO FRANCO LERMA.
Presidente**

**C. MARTÍN JARAMILLO CELEDÓN.
Vicepresidente**

**C. JAVIER GONZALEZ LOPEZ.
Secretario**

**C. OCTAVIO ALBERTO GARCÍA.
Tesorero**

OBJETIVO:

Es impulsar, fomentar y organizar de manera sistemática el desarrollo del fútbol en todos los ámbitos en el municipio.

**LA LIGA DE FÚTBOL "JUVENTINO ROSAS A. C." SE
RIGE BAJO EL SIGUIENTE REGLAMENTO:**

1.- La liga municipal "Juventino Rosas A. C." será dirigida por una mesa directiva electa, cuya gestión tendrá una duración de dos temporadas, entendiéndose que será el equivalente a dos torneos de copa y dos torneos de liga. Este periodo será contado a partir del momento de la entrega-recepción hecha por la mesa directiva saliente, la mesa directiva saliente está obligada a emitir la respectiva convocatoria e inscribir las planillas destinadas a contender en la elección de la nueva mesa directiva; esta convocatoria se publicará junto al rol tres jornadas regulares antes del fin del torneo de liga que coincida con el fin de gestión de la mesa directiva en turno.

2.- La convocatoria será 8 semanas antes de terminar el torneo regular de liga, la mesa directiva hará la recepción de documentos de inscripción de planillas durante las asambleas ordinarias, se creará una comisión encargada de organizar y efectuar la elección.

3.- La fecha, hora y lugar de elección será 3 semanas antes de terminar el torneo regular, una vez determinada la fecha, será publicada en lugares y espacios donde se coloca el rol, además se debe notificar en tiempo y forma a cada una de las planillas registradas hasta el momento, por lo cual agregarán en su documento de registro un número de teléfono, dirección domiciliaria o de cualquier red social.

3.- Podrán ser integrantes de planillas "miembros activos en la liga" y personas ajenas a la liga, dejándolo en 50% y 50% (dos y dos).

4.- Las planillas y cada uno de sus integrantes serán presentados ante la asamblea el día de la elección, no podrá ser elegido un miembro de planilla que no esté presente ni la planilla que no presente ese día a sus integrantes.

5.- Cada equipo perteneciente a la liga tiene derecho a emitir un voto, el cuál será libre y secreto, este voto se emitirá a través de su delegado o suplente de delegado, ambos deben tener representatividad legal ante la liga, solo los delegados o suplentes de delegados que estén registrados como representantes de un equipo, podrán participar en la elección, al igual estos representantes legales serán los únicos facultados para votar sobre acuerdos en las asambleas ordinarias, así como para opinar en la asamblea y defender los intereses de su equipo representado, si algún equipo envía a un representante provisional, éste sólo tendrá la calidad de oyente.

6.- La elección y conteo de votos se hará ante la asamblea.

7.- La planilla ganadora será la que obtenga el 50% más uno del total de los votos emitidos.

8.- La elección tendrá validez solo si la asistencia es de por lo menos el 75% del total de representantes de los equipos.

9.- Si es una sola planilla participante, ésta ganará la elección con tan solo el 25% o más de los votos a favor. Si obtiene menos, se dará el plazo de una semana más para recibir otros registros de planillas, si para la siguiente semana persisten las mismas condiciones, esta planilla única será la ganadora.

10- Los miembros de la mesa directiva saliente tienen derecho a formar parte de una nueva planilla elegible.

11.-La mesa directiva saliente puede participar para reelegirse, con o sin modificaciones en la composición de su estructura.

12.-La mesa directiva saliente tiene un plazo de una semana para hacer la entrega recepción de material y

fondo monetario pertenecientes a la liga "Juventino Rosas A. C".

13.-Esta mesa directiva o alguno de sus miembros de la misma, podrá y podrán ser destituidos cuando la mayoría de los delegados o suplentes de delegados lo decidan en asamblea convocada con esta finalidad.

CAPITULO I

DE LAS FUNCIONES DE LA MESA DIRECTIVA:

14.- Organizar los torneos de copa, liga, campeón de campeonos torneo sabatino de veteranos y torneos extraoficiales.

15.- Gestionar ante las autoridades de cualquier nivel los apoyos que la liga requiera para un mejor funcionamiento.

16.- Realizar las operaciones administrativas necesarias para el buen funcionamiento de la liga.

17.- Ningún directivo tendrá facultades dentro del terreno de juego para decidir sobre algún problema que se presente en ese momento.

CAPITULO II

DE LAS FUNCIONES DE LA ASAMBLEA:

18.- La asamblea se conformará por todos los delegados o suplentes de delegados que representen a un equipo (perteneciente a la liga municipal de futbol "JUVENTINO ROSAS A. C."), mismos que decidirán lo no

expuesto en los estatutos. Aprobarán los nombramientos y elegirán a la nueva mesa directiva.

CAPITULO III

DE LAS FUNCIONES DEL PRESIDENTE:

19.- El presidente será el que tenga la representación oficial de la liga municipal de fútbol y presidirá las asambleas generales.

20.- Dictará disposiciones y hará cumplir los acuerdos de la asamblea.

21.- Será quien resuelva los casos o asuntos que se presenten durante los torneos.

22.- Otorgar los permisos requeridos por algún equipo.

23.- Autorizará las credenciales en unión de firmas con el secretario, teniendo la facultad extraordinaria de realizar unilateralmente esta actividad.

24.- Autorizará y supervisará el manejo de fondos económicos.

25.- Podrá resolver con claridad los casos no previstos en el reglamento de la liga.

26.- Otorgará responsabilidades a los demás integrantes de la mesa directiva.

27.- Tendrá la facultad de formar y disolver comisiones cuando lo considere necesario, así como nombrar a los integrantes que considere adecuados para cubrir las diferentes carteras de la mesa directiva.

28.- Dará a conocer las actividades desarrolladas semanalmente.

CAPITULO IV

DE LAS FUNCIONES DEL VICEPRESIDENTE:

29.- Tendrá la obligación de ayudar en todos los aspectos que requiera la mesa directiva para el buen funcionamiento de la liga.

30.- Podrá presidir la asamblea en caso de ausencia del presidente.

31.- En caso de renuncia o incapacidad del presidente, él tendrá la obligación de convocar inmediatamente la elección de un nuevo presidente.

CAPITULO V

DE LAS FUNCIONES DEL SECRETARIO:

32.- Llevará a cabo las actas de la asamblea.

33.- Llevará el archivo de cédulas arbitrales.

34.- Se encargará de las estadísticas de los equipos y los jugadores.

35.- Llevará el orden del día en las asambleas.

36.- Será el encargado de llamar al orden dentro de la asamblea.

37.- Tendrá la facultad de presidir la asamblea en caso de ausencia del presidente y vicepresidente.

38.-A criterio del presidente, parte de estas funciones puede ser delegadas con uno o dos subsecretarios, o los que sean necesarios.

CAPITULO VI

DE LAS FUNCIONES DEL TESORERO:

39.- Llevará la administración económica de la liga.

40.- Llevará el control de pagos y adeudos de los equipos de la liga.

41.- Guardará los fondos económicos y rendirá un informe sobre el estado de cuenta, dándolo a conocer a la asamblea cada media temporada dominical y al principio o fin de temporada, o cuando la asamblea lo solicite.

CAPITULO VII

DE LAS FUNCIONES DE LA COMISIÓN DICIPLINARIA:

42.- Se encargará de verificar todos los reportes, actas y cartas de protestas presentadas por los árbitros y darlas a conocer cada semana a la asamblea, hacer las investigaciones, obtener las pruebas necesarias e idóneas de todos los casos y determinar el veredicto.

43.- Aplicará las sanciones a que se hagan acreedores los jugadores, equipos, porras y directivos de los equipos que infrinjan los reglamentos y acuerdos en la asamblea. Dichas sanciones no podrán ser revocadas, al menos que estas no se hayan apegado al presente reglamento y que el presidente así lo considere.

44.- La Comisión Disciplinaria, para poder emitir una mejor resolución, podrá tomar en cuenta lo siguiente:

- a) Ampliación del reporte arbitral.
- b) Desahogo de las pruebas presentadas por las partes.
- c) Declaración testimonial del árbitro.
- d) Declaración de algún miembro de la mesa o de alguna comisión, adquiriendo éstos calidad de testigos de fe en caso de que hayan presenciado el hecho.
- e) Declaración de los capitanes.
- f) Declaración de testigos ajenos a los clubes interesados y sin interés en el conflicto.
- g) Opinión de expertos en la materia.

Por lo que todos los datos o elementos de la investigación que se realice para llegar al esclarecimiento de los hechos, adquiere la calidad de confidencial, por lo cual, en razón de su naturaleza, no se revelará la identidad de los testigos.

CAPITULO VIII

DE LAS FUNCIONES DEL COLEGIO ARBITRAL:

44.- El representante del cuerpo arbitral que presta sus servicios a nuestra liga, está obligado a entregar en tiempo y forma las cédulas y tener el conocimiento de los acontecimientos descritos en los reportes asentados en las cédulas. Así mismo los árbitros que sean requeridos para clarificar alguna situación, deben asistir ante la asamblea cuando se les solicite.

45.- El costo de los viáticos será de \$ 120.00 (ciento veinte pesos 00/100 M. N.), para las siguientes Comunidades: Rincón de Centeno, Pozos, Morales, San José de la Montaña, San Julián, Valencia, Naranjillo, San Juan de la Cruz y San Antonio de Maravillas.

El costo de viáticos será de \$ 100. 00 (cien pesos 00 /100 M. N.), para las siguientes comunidades: San Antonio de Romerillo, Cerrito de Gasca, Santiago de Cuenda, Tavera, Emiliano Zapata.

Si el árbitro, vive en alguna Comunidad y se traslada a algún campo ubicado en la cabecera municipal, este recibirá la cantidad de \$ 100. 00 (cien pesos 00/100 M. N.), por concepto de viáticos.

Debiendo quedar en el entendido, que los equipos obligados a pagar los viáticos, serán los equipos locales, por lo que, si el arbitro pita varios partidos en el mismo campo, el concepto de viáticos se dividirá entre todos los equipos locales, a los cuales se les haya prestado el servicio arbitral.

Si se da el caso, de que previamente al árbitro que vive en alguna comunidad, ya se le hayan pagado los viáticos en alguno de los campos ubicados en la zona urbana y se cambia en el mismo día a pitar a otro campo de la cabecera municipal, ya no se tendrá la obligación de pagarle devuelta los viáticos.

46.- Los Juegos que se suspendan se deben dar a conocer al encargado de los árbitros a más tardar el día domingo a las 7:00 am y para veteranos será a más tardar a las 3:00 pm, del día sábado.

47.- El árbitro cobrará:

Primera: \$ 400. 00 (cuatrocientos pesos 00/100 M. N.).

Veteranos: \$ 400. 00 (cuatrocientos pesos 00/100 M. N.).

Intermedia: \$ 400. 00 (cuatrocientos pesos 00/100 M. N.).

Segunda: \$ 400. 00 (cuatrocientos pesos 00/100 M. N.).

48.-Si el árbitro llega tarde está obligado a realizar los tiempos de 45 minutos en la dominical y en veteranos de 40 minutos y el descanso deberá ser de 15 minutos, por lo que no se podrán acortar estos tiempos.

49.-Los equipos tienen derecho a no jugar si el árbitro se presenta a pitar alcoholizado, la sanción en este caso y para cuando el árbitro no se presente a un juego será el pago del arbitraje completo, además de \$ 200. 00 (doscientos pesos 00/100 M. N.), de viáticos a los equipos que se hayan desplazado desde comunidad a la cabecera del municipio o viceversa y costo de la pinta del campo si solamente se pintó para el juego que dejen tirado, el pago total se hará efectivo en descuento a la nómina de la siguiente jornada.

50.-Para los juegos suspendidos por causas de lluvia, a la hora del desarrollo del juego en el primer tiempo, el árbitro terminará de pitarlo por el mismo costo en la fecha que posteriormente se reprograme, si este se suspendió durante el segundo tiempo por la misma causa, el encuentro se dará por terminado y el árbitro recibirá el total de su sueldo.

51.-El tiempo de tolerancia para la puntualidad del árbitro es de 15 minutos en cualquier campo y de 20 minutos en las comunidades en el horario de las 8:00 am, si no llega en ese lapso, los equipos tienen derecho a retirarse y dejar pendiente su juego, el costo para cuando se role este juego de nueva cuenta, lo asumirá el cuerpo arbitral, así como gastos de viáticos y pinta de campo que se descontarán en la siguiente nómina.

52.- Otras sanciones:

- a) Si el árbitro altera los hechos al elaborar un reporte.----- 1 jornada.
- b) Si el árbitro regresa credenciales de expulsados.----- 1 jornada.
- c) Si el árbitro permite la participación de castigados.-----1 jornada.
- d) Si el árbitro no aplica el reglamento o los acuerdos de la liga.-----1 jornada.
- e) Si reincide en cualquiera de los anteriores-----
-----Se duplica el castigo.
- f) Si se comprueba que el árbitro fue sobornado.---
-----3 jornadas.
- g) Si el árbitro extravía credenciales.-----
-----pagará la reposición.
- h) Si el árbitro, insulta o agrede con golpes a un jugador, porra, cuerpo técnico o miembro de la mesa.-----
-----recibirá la misma sanción que marca el reglamento para un jugador.

53.- El árbitro tiene derecho a elaborar su reporte tiempo después y en otro lugar, si considera que su integridad corre riesgo o si considera que existe mucha presión hacia su persona en el lugar donde se efectuó el juego.

54.- Este representante y su colegio de árbitros será el único proveedor del servicio a la liga municipal de futbol "Juventino Rosas A. C." desde el inicio del torneo de copa 2026, (Si el presidente o la asamblea determinan que no cumplen con la expectativa, o por escases de silbantes, se optará por contratar árbitros de otros colegios, para juegos de torneo regular o liguilla).

55.-En cuartos de final, las tripletas serán opcionales, en los juegos de semifinal, de final y de

campeón de campeones, serán obligatorias las tripletas arbitrales.

56.- Los precios para el servicio en semifinal, final y campeón de campeones serán de:

VETERANOS :

57.- Los equipos que vayan a jugar cualquiera de estas fases, deberán pagar entre los dos la cantidad de \$ 1, 160. 00 (mil ciento sesenta pesos 00/100 M. N.), debiéndoseles pagar de esta cantidad al árbitro central \$ 400. 00 (cuatrocientos pesos 00/100 M. N.) y los árbitros asistentes \$ 300. 00 (trescientos pesos 00/100 M. N.), a cada uno.

PRIMERA :

58.- Los equipos que vayan a jugar cualquiera de estas fases, deberán pagar entre los dos la cantidad de \$ 1, 160. 00 (mil ciento sesenta pesos 00/100 M. N.), debiéndoseles pagar de esta cantidad al árbitro central \$ 400. 00 (cuatrocientos pesos 00/100 M. N.) y los árbitros asistentes \$ 300. 00 (trescientos pesos 00/100 M. N.), a cada uno.

INTERMEDIA :

59.- Los equipos que vayan a jugar cualquiera de estas fases, deberán pagar entre los dos la cantidad de \$ 1, 160. 00 (mil ciento sesenta pesos 00/100 M. N.), debiéndoseles pagar de esta cantidad al árbitro central \$ 400. 00 (cuatrocientos pesos 00/100 M. N.) y los árbitros asistentes \$ 300. 00 (trescientos pesos 00/100 M. N.), a cada uno.

SEGUNDA :

60.- Los equipos que vayan a jugar cualquiera de estas fases, deberán pagar entre los dos la cantidad de \$ 1, 160. 00 (mil ciento sesenta pesos 00/100 M. N.), debiéndoseles pagar de esta cantidad al árbitro central \$ 400. 00 (cuatrocientos pesos 00/100 M. N.) y los árbitros asistentes \$ 300. 00 (trescientos pesos 00/100 M. N.), a cada uno.

60.- Estos precios no se modifican si hay tiempos extras o penales, los equipos deben pagar aparte la aportación correspondiente a la mesa en la misma cantidad que en temporada regular.

61.-Es potestad de la Mesa Directiva sancionar la conducta y el desempeño de los árbitros, dichas sanciones se comunicarán al árbitro correspondiente en tiempo y forma.

62.-El árbitro se hará acreedor a sanción de \$ 100.00 (cien pesos 00/100 M. N.), cuando se compruebe que no aplica de forma correcta el reglamento y acuerdos de la Liga Municipal de Fútbol "Juventino Rosas A. C.", cuando no se presente debidamente uniformado al campo de juego (incluyendo color de uniforme diferente al de los equipos), sanción que deberá hacer efectiva por parte del encargado de los árbitros.

63.-Será el árbitro quien determine la suspensión de un partido cuando considere que no hay las garantías o condiciones suficientes para continuar con el juego, para lo cual hará el reporte debidamente documentado para que la comisión disciplinaria determine las sanciones correspondientes.

64.-El árbitro no permitirá la participación a ningún jugador que se encuentre o aparente estar lastimado, al menos que el jugador acepte jugar bajo su propio riesgo, en tal caso se debe dar aviso a ambos capitanes y agregar el informe a la cédula, por lo que si dicho jugador resulta más lastimado la mesa directiva no tendrá responsabilidad sobre los gastos médicos.

65.-El árbitro está obligado a realizar reporte en la cédula en caso de que ocurran anomalías o sospecha de éstas, antes, durante y después del encuentro, incluso a solicitud del delegado o capitán del equipo, el reporte tiene que ser claro, contundente, conciso y apegado a la realidad de los hechos, el árbitro está obligado a recibir los reportes de los equipos y anexarlos a la cédula correspondiente además de firmar de recibido si así se le solicita al momento de la entrega, el reporte se hará antes de que los capitanes firmen, al menos que el árbitro considere que su integridad corre riesgo o de que existe mucha presión sobre su persona si lo elabora en ese instante.

66.-El árbitro que falsifique una cédula será sancionado por el responsable del colegio.

67.- Al final del encuentro, los equipos tienen derecho a tomar una fotografía de la cédula ya elaborada para garantizar que no les modifiquen el reporte.

CAPITULO IX

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS:

68.- Tendrán el derecho u obligación de designar un delegado y a dos subdelegados, quienes serán los únicos que podrán intervenir o decidir dentro de nuestras asambleas, debiendo hacer hincapié, de que, cuando se encuentren presentes más de un representante por equipo en alguna asamblea, estos deberán ponerse de acuerdo para designación de un representante común, quien será el único que podrá intervenir y decidir en la asamblea correspondiente.

69.- El delegado designado tendrá la obligación de presentar un oficio expedido por el delegado de la comunidad, en donde se le autoriza para que su equipo juegue en el campo de futbol de la respectiva Comunidad, en caso contrario este equipo, no podrá rolarse como local en su comunidad.

70.- Es obligación de los delegados o suplentes de delegado asistir a las asambleas en los horarios establecidos (un delegado no podrá representar a más de un equipo). Además, tendrán voz y voto en los asuntos que se definan por votación, cuando asistan más personas acompañando al delegado será solo en calidad de oyentes y la mesa directiva se reserva el derecho de admisión; si algún delegado o sus acompañantes agreden física o verbalmente a otro delegado o a miembros de la mesa directiva durante la asamblea o fuera de ella, en automático pierden su franquicia y quedan expulsados del torneo y de la liga, sus jugadores quedan libres para el siguiente torneo a menos que sean parte de los agresores y ameriten sanción.

71.- Cada equipo tiene derecho a tener un máximo de 30 jugadores en su registro en la dominical y en veteranos, por lo que los periodos de registros serán los siguientes:

- a) Cada equipo presentará una lista en la junta del día martes, previa a jugarse la jornada 4 del torneo de copa, llena o semivacía, durante el desarrollo de las jornadas 1, 2 ,3 y 4 de copa los nuevos registros podrán jugar con alguna credencial oficial, por lo que en las jornadas subsecuentes estos jugadores deberán participar con credencial oficial de esta Liga Municipal de Futbol.
- b) Así mismo, podrán modificar sus registros en la junta del día martes después de que se juegue la jornada 2 del torneo de liga, durante el desarrollo de las jornadas 1, 2 y 3 de liga los nuevos

registros podrán jugar con alguna credencial oficial, por lo que, en las jornadas subsecuentes, estos jugadores deberán participar con credencial oficial de esta Liga Municipal de Futbol, en esta etapa se permitirá registrar jugadores que hayan participado durante el pasado torneo de copa con otro equipo.

c) Se harán nuevos registros en la junta del día martes antes de que se comience a jugar la segunda vuelta del torneo de liga, durante el desarrollo de la primera jornada de segunda vuelta del torneo de liga, los nuevos registros podrán jugar con alguna credencial oficial, en las jornadas subsecuentes estos jugadores deberán participar con credencial oficial de esta Liga Municipal de Futbol.

d) Se podrán hacer nuevos registros en la junta siguiente a que se haya jugado el 50 % de la segunda vuelta del torneo de liga, en la jornada siguiente los nuevos registros podrán jugar con alguna credencial oficial por lo que, durante las jornadas subsecuentes, estos jugadores deberán participar con credencial oficial de esta Liga Municipal de Futbol.

72.- Siendo obligatorio que en cada alta se incluya la copia legible de la identificación del INE del jugador, en el caso de que sea menor de edad se debe entregar la copia de la clave Curp y si es jugador de otra nacionalidad distinta a la mexicana, se deberá entregar cualquier documento oficial para comprobar su identidad, para poder proceder a su registro y validación, para el caso, de las categorías de veteranos se debe comprobar y validar que el registro solicitado tenga 35 años cumplidos o 50 años cumplidos, dependiendo en la que fuerza participara.

73.- Los equipos de nuevo ingreso entrarán en la categoría de segunda fuerza, solamente podrán participar en las categorías de primera fuerza e intermedia, por medio de subasta de franquicia o por venta o cambio con alguno de los equipos que militen en estas categorías.

74.- Es obligación de todos los equipos cumplir puntualmente con las siguientes cuotas:

CATEGORIA PRIMERA:

Inscripción: \$ 500. 00 (quinientos pesos MN 00/100).
Horario fijo (opcional): \$ 500. 00 (quinientos pesos MN 00/100).
Arbitraje: \$ 280. 00 (doscientos ochenta pesos 00/100 M N).

CATEGORIA INTERMEDIA:

Inscripción: \$ 500. 00 (quinientos pesos 00/100 M N).
Horario fijo (opcional): \$ 500. 00 (quinientos pesos 00/100 M N).
Arbitraje: \$ 280. 00 (doscientos ochenta pesos 00/100 M N).

CATEGORIA SEGUNDA:

Fianza para los Nuevos equipos: \$ 500. 00 (quinientos pesos 00/100 M.N.).
Inscripción: \$ 500. 00 (quinientos pesos 00/100 M N).
Horario fijo (opcional): \$ 500. 00 (quinientos pesos 00/100 m n).
Arbitraje: \$ 280. 00 (doscientos ochenta pesos 00/100 M N).

CATEGORIA VETERANOS:

Fianza para los Nuevos equipos: \$ 500. 00 (quinientos pesos 00/100 M.N.).

Inscripción: \$ 500. 00 (quinientos pesos 00/100 M N).

Horario fijo (opcional): \$ 500.00 (quinientos pesos 00/100 M N).

Arbitraje: \$ 280. 00 (doscientos ochenta pesos 00/100 M N).

Así mismo, el pago de credenciales será de \$ 20.00 (veinte pesos 00/100 M N), para todos los equipos que conforman esta Liga Municipal de Fútbol.

Es obligación de todo equipo pagar el concepto de su inscripción, antes de que se juegue la jornada 7 del torneo de copa.

75.- Es obligación de los equipos cumplir con los pagos de arbitraje u otros en la fecha determinada, para los arbitrajes cada equipo tiene derecho a deber un solo arbitraje durante todo el torneo de copa, así como durante el torneo de liga hasta cinco jornadas antes de que se termine el torneo regular, por lo que al segundo arbitraje que se deba pierde por default, así como también al cabo del vencimiento de las fechas de pago que se acuerden en asamblea perderán el siguiente juego y así sucesivamente mientras no cubran dicho pago, los juegos amistosos se deben pagar por anticipado, de lo contrario no se rolan, para las últimas 5 jornadas del torneo regular, para las finales y para la liguilla, el pago se debe hacer por anticipado, de lo contrario pierden en la mesa, así mismo antes de jugar las últimas 5 jornadas de torneo regular deben estar sin adeudos.

76.- Si algún equipo calificó a la liguilla y tiene adeudos, no podrá participar, al menos que cubra el total de todos sus adeudos antes de que se realice el rol y pague por anticipado sus juegos de liguilla.

77.- Es obligación de todos los delegados reportar a la mesa directiva cualquier anomalía, si es a cerca

de su juego se hará por escrito con opción de anexarla a la cédula que el árbitro entregará a la mesa directiva o tienen la opción de entregarla personalmente antes del inicio de la asamblea siguiente a que hayan ocurrido los hechos.

78.- Toda determinación se hará ante la asamblea; por lo que los delegados de los equipos involucrados en el conflicto ahí presentarán su defensa o postura de lo que se alegue al respecto, si el conflicto requiere una investigación exhaustiva y compleja, la comisión disciplinaria lo hará durante la semana y dará su dictamen en la siguiente asamblea.

79.- El presidente o su suplente determinarán una solución en el momento que se tome el tema en la asamblea correspondiente a la jornada en que se suscitó el problema, con o sin la asistencia de los involucrados, una vez tomada la determinación ante la asamblea, las sanciones así permanecen sin cambio, si uno o los dos involucrados no estuvieron presentes no podrán rebatir dichas sanciones en asambleas posteriores.

80.- Los capitanes tienen el derecho y la obligación de recibir las credenciales del equipo contrario en cada juego, para verificar la legalidad de dicha identificación y su correspondencia con el jugador que la entregue.

81.- Los capitanes de cada equipo, o el árbitro, reportarán las anomalías de las credenciales y objetarán la participación de los jugadores respectivos al árbitro, si estos jugadores insisten en participar quedará bajo protesta siempre y cuando se haga antes de dar inicio al encuentro respectivo, si se llegara a comprobar que los jugadores reportados no son los que aparecen en las credenciales, se le aplicará la sanción correspondiente a él y al equipo ya que se tomarán como cachirules, por lo que el equipo pierde el partido y si ya lo perdió deportivamente,

se le descontarán tres puntos de los que ya ganó o lo dejaremos en -3 si no tiene puntos ganados al momento. (Este procedimiento aplica para cualquier otro tipo de sanción que requiera de un descuento en los puntos).

82.-Es obligación del delegado o del capitán de firmar la cédula arbitral al finalizar el partido, si no firma el capitán, será castigado, una jornada.

El firmar no significa que estén de acuerdo con el reporte arbitral, su firma solo surte efecto de haber sido notificado, si lo cree prudente se puede inconformar por escrito y entregar su reporte al árbitro para que lo anexe a la cédula o entregarlo directamente a la mesa en la asamblea inmediata.

83.- Con la finalidad de apoyar a los posibles lesionados, se crea un fondo de fractura, en donde cada equipo dará una primera aportación equivalente a \$ 300. 00, antes de jugarse la fecha 3 del torneo de copa, una segunda aportación de \$ 300. 00, antes de jugarse la fecha 3 del torneo de liga y una tercera aportación de \$ 300. 00, antes de comenzar la segunda vuelta, fondo del cual, el encargado de la Comisión de lesionados, entregará al delegado que haya justificado la existencia de algún lesionado en su equipo, misma que será por la cantidad equivalente a \$ 100. 00, por equipo, es de señalar, que el caso de que existiera algún lesionado y al momento no haya fondos suficientes para cubrir el apoyo requerido, cada equipo tendrá la obligación de cooperar \$ 100. 00, en un plazo de 15 días, a partir de la fecha en que la comisión determine que sí procede el apoyo, esto para solventar la cantidad con la que se tenga que apoyar al respectivo lesionado.

84.- Si algún jugador resulta lesionado durante el juego (fractura u otra parecida que requiera cirugía), tiene derecho a recibir una ayuda obligatoria de \$100.00 MN por equipo que esté participando en nuestra

liga en cualquier categoría, si el delegado no reporta su problemática sobre su lesionado en la siguiente junta inmediata a la lesión, se le rechazará cualquier reporte o prueba sobre su lesionado, por lo que los equipos que no cumplan en tiempo con el pago de sus cooperaciones perderán por default y se les rolara hasta que cubran éste u otros adeudos.

85.- La fecha límite para que la liga entregue el total al jugador afectado será determinada por el presidente, por lo que para hacer efectiva la ayuda, debe presentar identificación del INE o alguna identificación con fotografía, junto con la credencial de integrante de la liga, ante el encargado de la Comisión de lesionados, mismo que deberá cotejar si coincide la información y si el nombre del INE y de la credencial de jugador no coincidiera o resulta que se atendió con un sobandero u otro que le ocasionará un daño que ahora requiera cirugía, se le negará la ayuda.

86.-La liga no cubrirá gastos sobre lesiones menores (lesiones que impliquen saturación con puntadas, raspones, contusiones, golpes, torceduras, esguinces, etc.) ni gastos de rehabilitación, viáticos, alimentos, prótesis, hospedajes ni salarios caídos por incapacidad para trabajar, los gastos por lesiones menores corren por cuenta del propio jugador o de su equipo.

87.- La aportación de \$50 y \$55.00 (cincuenta y cincuenta y cinco pesos) que se daba para fondo de lesiones, se seguirá usando en el proyecto de construcción de las nuevas oficinas, mismo que fue acordado bajo asamblea del pasado 24 de mayo 2016, en la cual se votó a favor de aplicarlos en el proyecto de construcción de oficinas.

88.- Cada equipo tiene derecho a realizar hasta un máximo de siete cambios, pudiendo reingresar jugadores hasta consumir los siete cambios (no aplica para

jugadores que hayan sido expulsados), el cambio de portero dentro del terreno de juego, es decir, cuando el cambio se hace por un jugador ya dentro del terreno de juego, no cuenta como cambio de los siete permitidos, si en serie de penaltis el equipo desea cambiar a su portero por un jugador de campo, lo podrá realizar si así lo considera conveniente.

Si, algún equipo realiza más de 7 cambios, perderá este partido y si el resultado no le favoreció, se procederá a quitarle tres puntos ganados con anterioridad o de los que vaya a ganar posteriormente.

89.-Jugadores que porten aretes, collares, pulseras, anillos u otro colguije; no pueden participar en el juego, si así lo hicieran el árbitro los sancionará con tarjeta amarilla y se le invitará a salir del campo a despojarse de dicho objeto o a cubrirlo firmemente con cinta adhesiva para evitar un accidente y así poder reingresar, esta regla aplica igual para los que no porten espinilleras.

90.-El equipo que alinee a un jugador que no esté en su actual registro, perderá el partido.

91.-Cuando un jugador ya haya participado en un juego oficial del torneo de liga o de copa, no podrá ser dado de alta en otro equipo de ninguna otra categoría, si así lo hiciera, el equipo que lo alinee perderá los juegos en los que participó dicho jugador y dicho jugador será suspendido por todo el torneo en que este participando, esto no aplica para el torneo de pretemporada, ni en juegos amistosos.

92.-Los equipos tienen derecho a que se les dé un permiso de no jugar alguna jornada de la siguiente manera:

- a) Por causas de fuerza mayor (accidente o deceso de algún integrante del equipo o haya habido un

deceso de algún familiar muy cercano de los integrantes del equipo.

- b) Se les otorgara un solo permiso, cuando ambos delegados se hayan puesto de acuerdo para no jugar el encuentro, siempre y cuando no se les haya beneficiado anteriormente con algún permiso, debiendo hacer hincapié, de que si otorgas o aceptas el permiso, cuenta para tu registro como permiso otorgado a tu equipo.

93.- Los juegos pendientes se jugarán en los campos donde se quedaron pendientes, esto aplica para cuando los equipos son de comunidades rurales, siempre y cuando hayan cumplido con el pago de horario, de lo contrario se rolará en la cabecera municipal, los juegos pendientes se realizarán en una fecha que se abrirá para tal efecto cuando la mesa directiva lo determine, si algún equipo aún con la(s) fecha(s) determinada(s) no le es suficiente para sacar sus pendientes buscará un acuerdo con el equipo contrario para elegir un sábado o cualquier otro día de la semana a fin de no afectar a los demás equipos con otra jornada en descanso por causa de juegos pendientes, o incluso elegir jugar dos veces en día domingo, solo si el equipo que pidió el permiso es el que juegue dos veces, si no se llegara a un acuerdo, la Mesa Directiva determinará día, hora y lugar del juego, todo esto solo en caso que los juegos pendientes afecten en algo el orden de los equipos calificados, si no afecta en nada, el juego ya no se llevará a cabo.

94.- Tolerancia en la puntualidad.

- a) Para el cuerpo Arbitral, la tolerancia será de 15 minutos (en cualquier hora y cualquier lugar, a excepción del horario de las 8:00 am, en donde la tolerancia será de 20 minutos.

- b) Para los equipos visitantes y locales la tolerancia será de 20 minutos en el horario de las 8:00 am.
- c) Para todos los demás horarios y circunstancias, la tolerancia es pareja de 15 minutos para todos.
- d) La tolerancia en los partidos de la categoría de veteranos será de 10 minutos, con un descanso de 10 minutos al finalizar el primer tiempo del encuentro.

Estando en el entendido de que, si el árbitro les hizo efectiva la tolerancia, el tiempo no podrá ser descontado de los 90 minutos de juego en lo que respecta a la dominical y de los 80 minutos en lo que respecta a veteranos, esto, aunque se invada el horario del partido siguiente.

95.- Cuando los juegos se realicen en el campo uno, solo se permitirá el acceso a los jugadores que no estén castigados y a tres personas del cuerpo técnico de cada equipo. Es obligación del árbitro hacer cumplir esta regla en jornada regular y en juegos de finales.

96.- Una vez terminada la temporada, todos los jugadores que no tengan sanciones ni adeudos, son libres de jugar en cualquier equipo y en cualquier categoría.

97.- Los jugadores de la fuerza de veteranos pueden jugar en cualquier equipo, siempre que no estén castigados, que no hayan jugado con otro equipo durante el torneo de copa o durante el torneo de liga y que cumplan con la edad de 35 años, o más de 50 para la nueva categoría, los jugadores que rebasan los 50 años pueden participar en ambas categorías a la vez.

98.- Todo equipo local está obligado a cuidar la integridad física del árbitro y del equipo visitante.

99.- Para los equipos de comunidades rurales es obligatorio cumplir con pago de viáticos para el árbitro, cuando el juego les toque de local, el pago se debe realizar durante el descanso y las cantidades ya se mencionaron en el apartado de acuerdos con el colegio de árbitros, si el pago no se efectúa en el medio tiempo el árbitro tiene la facultad de terminar el encuentro y el local pierde el encuentro, con el marcador intacto si va perdiendo y 1 a 0 si va ganando, el árbitro que a juicio personal dé tolerancia y cobre al final del juego o acuerde una fecha posterior de pago de viáticos, será responsable directo del cobro de dicho pago deslindando la responsabilidad de la mesa directiva en turno.

100.- Cuando dos o más equipos son locales el mismo día en la misma comunidad y les toca compartir el mismo árbitro, se dividirán el pago proporcionalmente, así mismo se hará si se agregan juegos a las comunidades por falta de campos, el costo de los viáticos se repartirá en partes proporcionales entre todos los equipos que les toca de local y que jueguen en ese campo, si ambos equipos son de Juventino, no importando quién es local, los dos pagan.

101.- Cuando en las comunidades haya varios equipos, el que aparezca en el primer horario como local dentro del rol, tendrá la obligación de poner en condiciones adecuadas el campo de futbol, como lo es colocación de las redes en cada una de las porterías y pintado del campo, debiéndose repartir estos gastos entre los equipos programados como locales, cabe señalar, que en el caso de que, el campo no sea puesto en condiciones por el equipo obligado, esta responsabilidad la adquirirá el equipo local que juegue el primer partido, por lo que, si el campo de juego no se logra tener en condiciones, el o los equipos responsables perderán por default.

102.- Si en alguna comunidad, el campo de futbol necesitara compostura o algún arreglo menor, con maquinaria o mano de obra, este deberá ser arreglado por el equipo que aparezca en el primer horario como local dentro del rol, en segunda instancia por aquel que de manera voluntaria tome la iniciativa de arreglarlo o por el equipo que determine esta mesa directiva, debiendo subsanar estos gastos en forma proporcional entre todos los equipos que estén registrados como locales en la respectiva comunidad, cantidad que deberán entregar al equipo que haya realizado los arreglos respectivos, a más tardar en un plazo de 15 días, contados a partir de que se hayan hecho los trabajos de mejoría del respectivo campo de futbol.

103.- Es obligación de los equipos locales dejar un área exclusiva para el equipo visitante.

104.- La mesa directiva pagará el pintado de los campos a las comunidades rurales en un 50% del total del costo de dicho servicio en la cabecera municipal, dicho pago lo hará el tesorero en cada asamblea, lo que se hará descontando la cantidad acumulada de deudas, pagos de arbitraje u otros, por lo que se le pagará al equipo que juegue como local primero.

105.- Equipo que pierda intencionalmente por default en juegos de liguilla, para sacar ventaja y pasar a la siguiente ronda, quedará descalificado y fuera de la competencia.

106.- Todo equipo que, pierda administrativamente por default en la mesa o que pierda por diversa causa por default, perderá los 3 puntos que tendría en disputa con el equipo que iba a jugar y se le quitarán otros 3 puntos de los ya ganados o de los que vaya a ganar con posterioridad.

107.- Es obligatorio para el capitán de cada equipo portar gafete o un distintivo visible que lo identifique.

108.- No se permite el cambio de gafete de un jugador a otro durante el juego, a menos que el capitán abandone el terreno de juego mediante cambio u otra causa que lo obligue a salir. Si el capitán reingresa, está obligado a tomar el gafete nuevamente.

109.- Es obligatorio para todos los jugadores portar espinilleras y zapatos de futbol soccer, se permitirá el uso de zapatos multi tachos bajo el propio riesgo del jugador, por lo que la liga no aportará ningún apoyo para lesionados cuando esta lesión sea propiciada por el uso de este calzado, siempre y cuando en la cedula arbitral se establezca que el jugador uso multi tachos durante el desarrollo del partido.

110.- Todos los equipos tendrán la obligación de jugar con uniforme igual y completo durante todo el torneo de liga, por lo que, durante el desarrollo del torneo de copa, podrán participar con uniformes similares, parecidos o del mismo color.

111.- Es obligación para todos los equipos presentar al inicio de cada partido su balón de futbol de tamaño del No. 5, con un peso que oscile entre los 410 gramos y los 450 gramos, estando en el entendido que el partido dará comienzo cuando solamente un equipo presente su balón, teniendo el otro equipo la obligación de presentar su balón en buenas condiciones al comenzar el segundo tiempo, si ningún equipo presenta balón el partido se pitara por default, si el balón se presenta y no está en condiciones, se tendrá todo el transcurso del primer tiempo para solventar esta situación, por lo que, este equipo deberá presentar su balón en condiciones óptimas al inicio del segundo tiempo, en caso contrario se suspenderá el partido y si el equipo responsable iba

ganando perderá este partido por default y si iba perdiendo el marcador permanecerá igual.

112.- Todo delegado o representante de algún equipo que, se encuentre bajo los efectos del alcohol o de alguna otra sustancia, no podrá asistir a cualquier tipo de asamblea de esta liga de futbol, por lo que, todo tema o asunto que intente exponer en asamblea, no se admitirá, es decir se le rechazara.

113.- Cada delegado tiene la obligación de dar a conocer el reglamento, los estatutos y los acuerdos de la Liga municipal de Fútbol "Juventino Rosas A. C." a sus jugadores, además de invitarlos a respetarlos y poner en práctica un futbol limpio para mejorar y engrandecer nuestro balompié en nuestro Municipio.

CAPITULO X

DE LOS MECANISMOS DE COMPETENCIA.

114.- El torneo dará a inicio cuando esté debidamente organizado todo, para evitar problemas posteriores; por tanto, se deben modificar reglas y acuerdos desde antes de iniciar, además dejar claro el mecanismo de competencia que regirá.

115.- Es obligatorio para todos presentar registro y tener credenciales oficiales antes del inicio del torneo de copa.

116.- El sistema de puntuación será de la siguiente manera:

- a) Juego ganado 3 puntos.
- b) Juego empatado 1 punto.
- c) Juego perdido 0 puntos.

TORNEO DE COPA.

117.- El torneo de copa se hará al inicio de la temporada, se rolarán en la cabecera municipal o en las comunidades rurales, mediante sistema de rifas de campo y horario, en este caso los viáticos se reparten por partes iguales entre todos los equipos que participen en ese campo y que compartan árbitro, para esto se harán rifas de campos para saber en cual le toca a cada uno.

VETERANOS.

118.- El torneo de copa de veteranos, se jugará a una sola vuelta, en un solo grupo distribuido en base a las posiciones ocupadas en la tabla general del torneo anterior, calificarán los cuatro equipos mejor ubicados en la tabla general del torneo de copa, mismos que se enfrentarán en semifinal y en final, estos encuentros serán a solo un juego en la cabecera municipal, los enfrentamientos quedarán de la siguiente manera: 1 Vs 4 y 2 Vs 3, los que avancen jugaran la final, en caso de empate global en la semifinal, el partido se resolverá mediante una serie de penaltis.

PRIMERA, INTERMEDIA Y SEGUNDA.

119.- El torneo de copa se jugará a una sola vuelta, en un solo grupo distribuido en base a las posiciones ocupadas en la tabla general del torneo anterior, los equipos recién ascendidos se ubicarán al final de la lista según la posición que ocuparon al final del torneo en su categoría anterior.

120.- Calificarán los cuatro equipos mejor ubicados en la tabla general del torneo de copa, mismos que se enfrentarán en semifinal y en final, estos encuentros serán a solo un juego en la cabecera municipal, los enfrentamientos quedarán de la siguiente manera: 1 Vs

4 y 2 Vs 3, los que avancen jugaran la final, en caso de empate global en la semifinal, el pase a la final se decidirá mediante una serie de penaltis y si el empate prevaleciera, se decidirá en penaltis a muerte súbita.

121.- Se hará inauguración. (opcional)

Las condiciones de dicha inauguración se determinarán en la asamblea.

TORNEO DE LIGA.

122.- El torneo de liga se jugará a dos vueltas en la fuerza de primera, intermedia y segunda, se formara un solo grupo por categoría, distribuido en base a las posiciones ocupadas en la tabla general del torneo anterior, los equipos recién ascendidos se ubicarán al final de la lista según la posición que ocuparon al final del torneo en su categoría anterior, los equipos que descendieron se ubicarán en la parte superior de su nueva categoría respetando el orden en el que cerraron entre ellos.

123.- Para dominical, los ocho equipos mejor ubicados en la tabla general del torneo de liga, serán calificados a una liguilla, mismos que se enfrentarán a dos juegos en cuartos de final y semifinales, los equipos que son de comunidad rural tienen derecho a jugar como locales en estas etapas (cuartos y semifinal) mas no en la final ya que ésta será a solo un juego en la cabecera municipal, mismo caso para el juego de campeón de campeones. Los locales en cuartos de final y semifinal seguirán el orden dependiendo de la ubicación de la tabla general, teniendo derecho el equipo mejor ubicado en la tabla a jugar de local el partido de vuelta. En este caso se respetarán aún los horarios de cada equipo. Los enfrentamientos quedarán de la siguiente manera: 1 Vs 8, 2 Vs 7, 3 Vs 6 y 4 Vs

5. Los que avancen a las siguientes etapas serán ubicados de igual forma en base a su posición en la tabla y enfrentándose con el mismo mecanismo del primero contra el último.

124.- Para torneo de liga de veteranos 35 +, se formará un solo grupo y se jugara a dos vueltas, en donde calificarán los 8 primeros de la tabla general, los enfrentamientos quedarán de la siguiente manera: 1 Vs 8, 2 Vs 7, 3 Vs 6 y 4 Vs 5, los que avancen a las siguientes etapas serán ubicados de igual forma en base a su posición en la tabla y enfrentándose con el mismo mecanismo del primero contra el último.

125.- Para veteranos 50+ el mecanismo de competencia será en cantidad de enfrentamientos acordados en asamblea. Califican a la final los dos mejores de la tabla general.

126.- Criterios de desempate en caso de igualdad de puntos en la tabla de posiciones:

- a) Diferencia de goles (goles anotados menos los goles recibidos).
- b) Mayor número de goles anotados.
- c) Menor número de goles recibidos.
- d) Marcador particular entre sí.
- e) Mejor disciplina (en base al registro estadístico).

127.- En cuartos de final los equipos que cerraron en los primeros cuatro lugares de la tabla general tendrán el beneficio del empate, es decir, si al final de los dos juegos el marcador se encuentra empatado, el equipo que cerró en los primeros cuatro lugares pasa a la siguiente etapa.

128.- En semifinal, los equipos que cerraron en los primeros dos lugares de la tabla general tendrán el beneficio del empate, es decir, si al final de los dos juegos el marcador se encuentra empatado, el equipo

que cerró en los primeros dos lugares pasa a la siguiente etapa.

129.- La final, para definir el campeón de liga, se jugará a un partido. En caso de empate se jugarán dos tiempos extras de 15 minutos cada uno y si así persiste el empate, se definirá el ganador en serie de penaltis (5 por equipo) y si es necesario en tiros a muerte súbita, esto aplica para todas las finales de copa y de liga.

130.- Para decidir quién es el campeón de campeones se hará a un juego entre el campeón de copa y el campeón de liga, si el equipo es el mismo, el nombramiento es automático. En caso de empate el mecanismo para desempatar es el mismo que en las finales de copa y de liga.

131.- Cuando un partido sea suspendido por causas climáticas:

a) Durante el transcurso del primer tiempo:

El tiempo restante se jugará en la oportunidad que el presidente crea conveniente.

b) Si ya había iniciado el segundo tiempo.

El marcador prevalecerá como se encontraba hasta el momento de la suspensión del partido. En caso de suspensión por causas ajenas a las expuestas en este reglamento, la mesa directiva tendrá la facultad para determinar si dicho partido se continua o no, así como determinar el ganador en caso de haber elementos ajenos al clima en el proceso de suspensión del mismo.

132.- A partir de la jornada uno del torneo de copa se hará efectivo el uso de horarios de cada equipo que los haya pagado, mientras no pague no se le darán juegos de local ni en su horario habitual.

CAPITULO XI

DE LA PREMIACIÓN.

133.- La liga premiará a los siguientes:

EN LA DOMINICAL.

- 1.- Campeón de copa.
- 2.- Campeón de liga.
- 3.- Campeón de campeones.
- 4.- Subcampeón de torneo de liga.
- 5.- Líder de la tabla general de liga.
- 6.- Equipo líder de goleo en cada categoría.

EN VETERANOS.

- 1.- Campeón de copa.
- 2.- Campeón de liga.
- 3.- Subcampeón de liga.
- 4.- Campeón de campeones.

CAPITULO XII

DEL ASCENSO Y DESCENSO.

134.- Para el torneo de liga 2026-2027 descienden dos equipos de primera y dos de intermedia (los últimos de la tabla general). Si uno o más equipos de primera fuerza o de la fuerza intermedia abandonan el torneo o pierden su franquicia por otras causas, una vez que ya hayan participado en el torneo de liga, ese espacio se tomará como equipo descendido, por tanto, si es un espacio vacante, solo descenderá un equipo y si dejaron dos vacantes no descenderá ninguno de los que quedan al terminar el torneo. Si sucede que abandonan

más de dos lugares, el excedente se llenará con los equipos mejor posicionados en la tabla de liguilla de la categoría inferior inmediata, con la finalidad de mantener completa la plantilla de 16 equipos en primera fuerza y en la fuerza intermedia (cantidad sujeta a criterio del presidente y dependiendo de la cantidad de equipos de segunda fuerza).

135.- Al finalizar el torneo de copa de la categoría intermedia, suben a la categoría de primera, como número 1, el campeón y como número 2, el superlíder general, pero si ocurre que el campeón y el líder general es el mismo equipo, ascenderá como número 2, el mejor ranqueado en la tabla general.

136.- Al finalizar el torneo de liga de la categoría de intermedia, suben a la categoría de primera como número 1, el campeón y como número 2, el superlíder general, pero si ocurre que el campeón y el líder general es el mismo equipo, ascenderá como número 2, el mejor ranqueado en la tabla general.

137.- Al finalizar el torneo de copa de la categoría de segunda, suben a intermedia como número 1, el campeón y como número 2, el superlíder general, pero si ocurre que el campeón y el líder general es el mismo equipo, ascenderá como número 2, el mejor ranqueado en la tabla general.

138.- Al finalizar el torneo de liga de la categoría de segunda, suben a intermedia como número 1, el campeón y como número 2, el superlíder general, pero si ocurre que el campeón y el líder general es el mismo equipo, ascenderá como número 2, el mejor ranqueado en la tabla general, más los necesarios para completar 14 equipos, esto debiéndose tomar en consideración que la mesa tenga opción de compra.

139.- Los jugadores que descendieron deberán jugar obligatoriamente, en la categoría a la cual descendieron durante el siguiente torneo de copa y de

liga con cualquier equipo, tomándose en cuenta el registro de la cedula de la última jornada del torneo de liga de que se trate.

Se le sancionara al equipo que alinee dentro de un partido a un jugador que, de acuerdo a este artículo, no pueda jugar en su categoría, de la siguiente forma: si el partido lo gano, perderá este partido y si lo perdió, se le quitaran tres puntos de los ya ganados o de los que gane con posterioridad, suspendiéndose al jugador por todo lo que resta del torneo.

140.- Los jugadores que ascendieron a otra categoría, deberán el siguiente torneo de copa y de liga, participar por lo menos el 50% de los jugadores registrados, en la categoría a la cual ascendieron con cualquier equipo, tomándose en cuenta el registro de la cedula de la última jornada del torneo de liga de que se trate, para lo cual el delegado o representante del equipo deberá dar la lista de los jugadores que jugaran en la fuerza a la cual ascendieron y la lista de los elementos que jugaran en la fuerza en la que estaban compitiendo, no estando impedidos estos últimos para jugar en las categorías superiores, la lista en mención, deberá ser entregada antes de que de comienzo el torneo de copa, en caso contrario, se entenderá que el total de los jugadores registrados, jugaran en la categoría a la cual ascendieron.

Se le sancionara al equipo que alinee dentro de un partido a un jugador que, de acuerdo a este artículo, no pueda jugar en esta categoría, de la siguiente forma: si el partido lo gano, perderá este partido y si lo perdió, se le quitaran tres puntos de los ya ganados o de los que gane con posterioridad, suspendiéndose al jugador por todo lo que resta del torneo.

141.- Todo jugador, al termino del respectivo torneo de liga, podrá jugar con cualquier equipo, ya sea en

la categoría en que venía jugando, en la categoría próxima inferior o en cualquier categoría superior, esto siempre y cuando no haya ascendido o descendido de categoría su equipo.

Se le sancionara al equipo que alinee dentro de un partido a un jugador que, de acuerdo a este artículo, no pueda jugar en esta categoría, de la siguiente forma: si el partido lo gana, perderá este partido y si lo perdió, se le quitarán tres puntos de los ya ganados o de los que gane con posterioridad, suspendiéndose al jugador por todo lo que resta del torneo.

CAPITULO XIII

DE LAS SANCIONES A LOS EQUIPOS.

142.- Es obligación de los capitanes y de los jugadores controlar su porra y si ésta insulta de manera constante a los jugadores contrarios o al árbitro, el capitán de la porra agresora tendrá una llamada de atención por parte del árbitro, si la situación persiste, el capitán de ese equipo se hará acreedor de una tarjeta amarilla de amonestación; si aún continúan las agresiones verbales, el capitán tendrá una segunda amarilla y será expulsado. Si la porra insiste en agredir verbalmente procedimiento es igual para quien quede de capitán. Si la situación es incontrolable el árbitro tiene la facultad de suspender el encuentro. Los capitanes que salgan expulsados no tendrán castigo (no se les debe retener la credencial).

143.- Cuando se suscite una invasión de cancha, por la porra, se suspenderá el partido y el marcador prevalecerá si el equipo de la porra que invadió iba perdiendo, si el equipo de la porra invasora iba ganando, perderá en la mesa uno a cero, además de que

el campo será vetado (si el agresor es local y tiene su campo exclusivo, no aplica el veto para otros equipos que usen el mismo campo) y su porra será amonestada.

144.- Debiéndose considerar, como invasión de cancha, cuando los jugadores de la banca o cuando algún miembro del cuerpo técnico o cuando la porra de algún equipo ingrese al terreno de juego y agredan o intenten agredir de manera física a los jugadores o cuerpo arbitral.

145.- El equipo que se retire del terreno de juego sin causas justificada, tendrá que pagar el 100% del arbitraje de los dos equipos, así como el total del costo de renta del campo en caso de ser en el campo uno. En caso de no justificar su retiro con apego al reglamento, si va ganando perderá en la mesa uno a cero. Si iba perdiendo, se le descontarán 6 puntos de los ya ganados o de los que gane en el futuro (-6).

146.- Todo equipo que entre al torneo de liga o copa y por algún motivo deja de participar, tendrá la obligación de pagar la inscripción, y horario en su totalidad (si hizo uso del mismo), y sus jugadores no podrán jugar con otro equipo durante la temporada en que abandonaron el torneo.

147.- El equipo que pierda por default 3 (TRES) juegos consecutivos o alternados durante la temporada, será dado de baja y perderá todos sus derechos ante la liga, incluyendo la franquicia, los jugadores pueden participar en cualquier equipo y categoría hasta la siguiente temporada.

148.- El equipo que no participe en el torneo de copa pierde su franquicia.

149.- El equipo que no se inscriba en tiempo y forma ante la mesa directiva, para los diferentes torneos, es motivo de perdida de franquicia, el equipo que no

participe en el torneo de copa o en el de liga perderá su franquicia y su lugar será ocupado por el equipo inmediato en la lista de selección del ascenso de la temporada anterior, salvo que la mesa tenga una opción de compra de franquicia.

150.- El equipo que no termine el torneo, independientemente de las causas, perderá su franquicia.

151.- Así mismo, todo aquel equipo que este participando y que no juegue el último partido del torneo de liga o de copa y con esta acción afecte a otro equipo, sus jugadores quedarán suspendidos durante el siguiente torneo oficial, quedando exceptuados de esta sanción los jugadores que si presenten a jugar el día y la hora señalada para el encuentro referido, teniendo obligación el árbitro de asentar esta situación en la respectiva cedula arbitral.

152.- Cuando se compruebe que, un equipo o equipos, amañaron o actuaron fraudulentamente en algún partido, perdiendo a propósito, pactando algún empate o forzando algún marcador, se les aplicara a los responsables de estas acciones de corrupción e integridad del deporte, la sanción de la perdida de la franquicia y a los jugadores o directivos que resulten involucrados quedaran suspendidos de toda actividad deportiva o administrativa dentro de esta Liga, durante un año completo.

153.- Toda franquicia que se pierda será puesta a la venta en la categoría a la que pertenecía. El valor es de \$ 10, 000.00 (diez mil pesos 00/100 M N) la de primera fuerza y \$ 7, 000. 00 (siete mil pesos 00/100 M N) de la de fuerza intermedia, en donde se tomará como primera opción de venta a equipos que ya estén en nuestra liga.

154.- Los equipos pierden por default por los siguientes motivos:

- a) Por no presentarse a tiempo en el terreno de juego, incluyendo el tiempo de tolerancia.
- b) Por no contar con un mínimo de siete jugadores en el terreno de juego.
- c) Por no presentar credenciales oficiales al inicio del partido.
- d) Por no presentar balón en buenas condiciones antes de iniciado el segundo tiempo.
- e) Por no presentar uniforme completo (short y playeras iguales, si la fecha de tolerancia ya venció).

155.- El equipo que alinee a un jugador castigado pierde el partido y el jugador será castigado (ver castigo a jugadores). Si ese juego lo perdió el equipo se le quitarán tres puntos de los ganados con anterioridad o de los que valla a ganar.

156.- Cuando exista queja, reporte o incidente de alguna amenaza grave, que tenga por objeto ocasionar algún daño, intimidando, amagando, advirtiendo o sentenciando, en contra del cuerpo arbitral, del equipo adversario, de la porra contraria o de algún miembro de la mesa directiva, se procederá de la siguiente manera:

- a) PRIMERA ACCIÓN, se suspenderá de manera inmediata y en forma provisional la Localia del equipo responsable.
- b) SEGUNDA ACCION, se abrirá una investigación para resolver si esta suspensión de Localia se

decreta en forma definitiva o si queda sin efecto.

- c) TERCERA ACCIÓN, si el caso lo amerita, se procederá de manera legal ante el Agente del Ministerio Publico.

Si se da el caso, de que, haya reincidencia de otro equipo que juegue como local, en el campo previamente vetado, se procederá a suspender toda actividad deportiva por parte de esta liga en dicho campo.

157.- Si el caso lo amerita, se dictará una primera amonestación al equipo que corresponda, lo cual significa que es solamente una llamada de atención.

158.- Por lo que, la segunda amonestación y todas las siguientes amonestaciones, deberán de ir acompañadas por una multa de \$ 1, 000. 00 (mil pesos 00/100 M. N.) con un plazo de 15 días para el pago, si en tiempo acordado no se cumple con el pago de la multa, perderá por default todos los partidos siguientes hasta cubrir dicha multa.

159.- Cuando durante el desarrollo de algún partido de futbol, algún integrante o porra de cualquier equipo perteneciente a esta liga, introduzca alguna sustancia ilícita o alguna bebida alcohólica a las instalaciones del campo 1, de la Unidad Deportiva Sur, se le sancionara con una multa de \$ 500. 00 (quinientos pesos 00/100, M. N.), pagaderos dentro de un plazo de 15 días, a partir de que se establezca la sanción.

CAPITULO XIV

DE LAS SANCIONES A LOS JUGADORES.

160.- Las sanciones a los jugadores se aplicarán también en partidos amistosos, por lo que, para el cumplimiento de las sanciones, se contabilizarán tanto los partidos oficiales, como los amistosos, por lo que es importante que los amistosos se jueguen con alguna identificación oficial.

161.- Al capitán que no recoja las credenciales-----
-----1 jornada.

162.- Expulsión por doble tarjeta amarilla-----
-----1 jornada.

163.- Por insultar a un contrario-----2 jornadas.

164.- Por insultar a un compañero-----1 jornada.

165.- Por insultar al árbitro-----3 jornadas.

166.- Por insultar a un miembro de la mesa directiva-----
-----10 jornadas.

167.- Por insultar al público-----2 jornadas.

168.- Por cortar una jugada manifiesta de gol con una falta-----
-----1 jornada.

169.- Por intento de agresión hacia un contrario(No habiendo jugada con balón de por medio-----
-----2 jornadas.

170.- Por intento de agresión hacia un compañero----
-----2 jornadas.

171.- Por intento de agresión hacia un árbitro (solo amague)-----
-----12 jornadas.

172.- Por juego brusco grave y mal intencionado-----
-----3 jornadas.

173.- Por escupir a un árbitro o a un jugador-----
-----3 jornadas.

174.- A quien agrede físicamente sin balón de por
medio. (Ver punto 34)-----10 jornadas.

175.- Al que conteste una agresión-----
-----2 jornadas.

176.- Si no se determina quién inició la agresión---
-----3 jornadas a c/u.

177.- El o los terceros que se involucren en una
riña y que lo hagan llegando a golpear-----
-----10 jornadas.

178.- Los demás que participen en esa riña-----
-----3 jornadas.

179.- A quien arrebate cédulas, credenciales u otros
objetos al árbitro-----3 jornadas.

180.- A quien destruya cédulas, credenciales o
pertenencias del árbitro----- 5 jornadas.
(Además pagará el valor de lo destruido, en donde la
mesa directiva determinará el valor).

181.- Cuando un jugador que se niegue a abandonar el
terreno de juego cuando sea expulsado-----
-----el partido se
dará por terminado y su equipo pierde el partido, si
ya iban perdiendo se le descontarán tres puntos de los
ganados con anterioridad o de los que gane
posteriormente si lleva cero puntos.

182.- Por participar en un juego en estado alcohólico-
-----1 jornada.

183.- Por invadir la cancha, por parte del cuerpo
técnico, jugadores de banca o jugadores expulsados,

sin causa justificada-----
-----Pérdida del partido.

184.- Por invasión de cancha, por parte de la porra,
sin causa justificada-----
-----Pérdida del partido y amonestación de la porra.

185.- Por participar en un juego oficial con
credencial falsa o incorrecta-----
-----Pérdida del partido
y 3 jornadas para el jugador que participó.(Si el
equipo infractor perdió el juego se le quitarán tres
puntos de los ganados con anterioridad o de los que
valla a ganar si es que está en cero).

186.- Por intentar meter a un jugador con credencial
de otro jugador-----
-----Perdida del partido
más tres puntos de los ya ganados o que esté por ganar.

187.- Por participar en un juego oficial estando
castigado-----
-----6 jornadas sumadas
a su castigo anterior y pérdida del partido.(Si el
equipo infractor perdió el juego se le quitarán tres
puntos de los ganados con anterioridad o de los que
valla a ganar si es que está en cero).

188.- Por participar en un juego oficial con
credencial de otro jugador-----
-----6 jornadas
y pérdida del partido.(Si el equipo infractor perdió
el juego se le quitarán tres puntos de los ganados con
anterioridad o de los que valla a ganar si es que está
en cero).

189.- Por participar en juego oficial cuando el
nombre del jugador no aparece en el registro y la
fecha de altas y bajas ya venció-----
-----6 jornadas
y pérdida del partido.(Si el equipo infractor perdió

el juego se le quitarán tres puntos de los ganados con anterioridad o de los que valla a ganar si es que está en cero)

190.- Por jalonear o empujar a un árbitro-----
-----24 jornadas.

191.- Por agredir físicamente a un árbitro, (Ver punto 34) (El árbitro además tendrá el apoyo de la mesa directiva para una demanda legal)-----
-----48 jornadas y el pago de gastos médicos.

192.- Al que haya participado en el torneo de liga con un equipo y luego sea detectado con otro equipo en el mismo torneo-----
-----será suspendido de todo el torneo.

193.- Los jugadores que hayan participado en un equipo que abandonó la liga (sin perder la franquicia) dejando deudas en la mesa-----
-----pagarán la parte proporcional del total de esa deuda dividido entre el total de jugadores que militaron en el equipo deudor en la temporada que abandonó a la liga y así se pueden alinear en cualquier equipo.

194.- Por agredir físicamente a un árbitro o jugador de manera severa-----
-----el equipo o jugador infractor pagará el total de los gastos médicos más una multa de \$5, 000.00 (cinco mil pesos 00/100 N.M.) con un plazo límite para cubrir dicho pago (este será determinado por la mesa directiva), si en ese lapso no se cubre el monto total (multa y gastos médicos), será motivo de pérdida de franquicia y ésta quedará a disposición de la mesa directiva.

195.- Si se determina que a la agresión ha puesto en riesgo la vida o la integridad física del agredido o los agredidos de manera grave-----

-----el equipo agresor pierde automáticamente su franquicia, sus derechos en la liga, y tendrán la obligación de pagar el total de gastos médicos, así como los días de salario en que la(s) víctima(s) no pudieron trabajar. Además, sus jugadores quedan castigados durante 40 jornadas hábiles a partir del incidente. En ambos casos los agredidos tendrán el apoyo de la mesa directiva para entablar una demanda legal en caso necesario. Si el equipo es de comunidad rural quedará sujeto su regreso a la liga y el veto de su campo, a un acuerdo firmado de compromisos y garantías y solo si a juicio del presidente y de la asamblea se le da la oportunidad de regresar, previa firma de condiciones claramente establecidas.

196.- El jugador que, haya actuado manera artera, intencional, premeditada, dolosa o a traición y como consecuencia de esta conducta, se haya puesto en riesgo la vida o integridad física del agredido o agredidos, quedara suspendido de por vida para poder participar en algún equipo de esta liga de futbol.

197.- Es facultad del presidente de la Liga municipal de Fútbol "Juventino Rosas A. C." Decidir sobre los puntos no expuestos en este reglamento y someterlos a votación en ante la asamblea, solo si a juicio personal considera necesario hacerlo.

CAPITULO XV

DE LOS ARTICULOS TRANSITORIOS.

UNICO.- El presente reglamento entra en vigencia a partir del día 7 del mes julio del año 2026, mismo que fue presentado y sometido a su aprobación ante la Asamblea General de Delegados, el cual fue aprobado por mayoría de votos en esta fecha, en virtud por lo

cuál el anterior reglamento queda sin efecto al entrar en vigor el presente reglamento.