

# LA BOMBONERA

## REGLAMENTO DE COMPETENCIA INTERNO

### LIGA DE FUTBOL 7 ,9, Y 11

### TORNEO ESTADO 30

#### OBJETIVO

Promover el deporte del fútbol en sana y competencia leal entre los clubes participantes que estarán sujetos al presente reglamento en sus diferentes categorías

#### REQUISITOS REGISTRO

Los clubes deberán presentar una lista en formato pdf para la liga de su curp y una fotografía reciente tamaño infantil de cada jugador y cuerpo técnico. Y su para la afiliación en formato digital PDF o JPG de los 5 documentos solicitados por cada jugador o en forma física, 28 máximo y mínimo de 14 jugadores y cuerpo técnico

Al término de la primera vuelta termina el periodo de altas

#### PAGOS

Deberán efectuar el pago de la inscripción antes de la tercera jornada y para la afiliación todos deberán presentar todos sus documentos antes de la tercera jornada y el pago correspondiente

#### SISTEMA DE COMPETENCIA

De acuerdo al número de equipos participantes en cada categoría.

#### INICIO DE JUEGO

Presentar un mínimo de cinco jugadores en la categoría preescolar, en la hormiga y pony 6 jugadores mínimo, en las categorías infantil y sub 13 para poder comenzar el encuentro, un máximo de ocho, de los cuales uno será guardameta, el equipo que se quede con menos jugadores (-7) durante el desarrollo del cotejo de lo acordado, El árbitro suspenderá el partido por inferioridad numérica.

# LA BOMBONERA

La lista de buena fe solo se podrá modificar, en los siguientes casos: jugador que haya sufrido una lesión grave certificada por un médico y comprobada por la comisión organizadora. Cuando un jugador que por diferentes motivos se quiera cambiar de club lo podrá realizar siempre cuando haya un mutuo acuerdo entre los equipos, en caso que este luchando por goleo o mejor portero perderá todos lo anotado o no recibido. Con la firma el delegado el club donde se diga que no hay adeudos y su credencial.

## REGLAMENTO DE JUEGO

Duración de los juegos

Preescolar: dos tiempos de 15 minutos por 10' de descanso (fut-8)

Hormiga: dos tiempos de 20' por 10' de descanso (fut-8)

Pony: dos tiempos de 25' por 10' de descanso (fut-9)

Infantil mayor: dos tiempos de 25' por 10' de descanso (fut-11)

Sub- 13: dos tiempos de 30' por 10' de descanso (fut-11)

Todos los jugadores(as) participantes inscritos podrán jugar liguilla

los jugadores y jugadoras podrá subir a participar en su categoría superior inmediata las niñas podrán participar podrán bajar a jugar en su categoría, todo esto a petición de todos los entrenadores. pueden participar tres niñas un año mayor dentro del terreno de juego no importando el número de ellas en el terreno de juego siempre y cuando sea de la edad en la categoría

# LA BOMBONERA

## Equipamiento de los jugadores:

Uniformes completo jornada 4

Zapatos deportivos multitacos (tenis para sintético)

Camiseta con número

Medias de futbol largas y espinilleras

Los jugadores participantes no se podrán cambiar las indumentarias en lugares públicos, solo estarán autorizados en sectores designados por la comisión organizadora

Los jugadores no podrán utilizar joyas que sea peligrosa para el oponente y para el mismo

Se utilizará un balón # 4 en la categoría pony e infantil la sub 13 balón # 5 de material adecuado de acuerdo a su categoría y aprobado por la comisión organizadora, en todos los casos los equipos deberán presentar su balón antes de cada juego.

## **El sistema de puntuación y clasificación todos contra todos**

Grupo de 8 cuatro equipos: clasifican los 2 primeros lugares directamente a semifinales y los lugares 3,4, 5 y 6 jugaran cuartos de final los ganadores pasan a jugar las semifinales

Grupo de 6: califican los 4 primeros lugares

Partido ganado 3 puntos

Partido empatado 1 punto

Punto extra 1 (penales) muerte súbita

Partido perdido 0 cero

El horario del partido se respetará como está establecido por la comisión organizadora **debiendo presentarse 20' antes de su juego** Solamente en el primer juego se tendrá una tolerancia de 15'

# LA BOMBONERA

En caso de no presentarse uno de los equipos en el horario fijado para el comienzo del partido el árbitro pitara el default y elevara el informe a la comisión organizadora

En caso de no presentación de un equipo, se le otorgará los puntos al quipo oponente y la suma de 2 dos goles, si el encuentro se está disputado y el partido esta cero a cero se otorgará al equipo oponente los puntos en cuestión más los 2 goles y de ir ganando el equipo que queda con inferioridad numérica, se otorgará los puntos a su equipo adversario más los 2 dos goles o los que haya anotado si son más de dos y deberá pagar el arbitraje del equipo rival antes de su próximo juego, si algún equipo pierde por dos default seguidos o tres alternados causara baja automática del torneo. debiendo saldar cualquier adeudo para su próxima participación.

## **Partidos suspendidos y permisos**

Cada equipo tiene un permiso por durante el torneo solamente en caso de una representación de un llamado a selectivo municipal y estatal cuando sea llamado tres jugadores de la categoría debiendo de avisar por escrito con una semana de anticipación, debiendo jugar su juego pendiente en quince días próximos.

La liga tiene la facultad de suspender los juegos con anticipación o por causas de naturales

## **Clasificación**

En el caso de igualdad de puntos las posiciones se decidirán según el siguiente concepto:

Mayor diferencia de goles

Mayor cantidad de goles a favor.

# LA BOMBONERA

El resultado del encuentro que se registró entre los dos equipos.

Menor cantidad de goles en contra.

Si persiste la igualdad se procederá a un sorteo. El mismo será efectuado por la organización en presencia de los delegados de los dos equipos.

**Criterio en el campeonato de goleo y mejor portero en caso de empate.**

Equipo con mayor número de goles

Toda modificación es responsabilidad de la comisión organizadora

**Los equipos deberán estar con 20 minutos de anticipación del horario establecido por la comisión organizadora para el comienzo del encuentro. Su calentamiento previo al juego lo realizaran de tras de las porterías** para dar inicio en tiempo en forma lo juegos y evitar atrasos y presentarse al silbatazo para el protocolo de ingreso al terreno de juego.

Antes de comenzar el partido los jugadores y cuerpo técnico deberán presentar la siguiente documentación que acredita al futbolista: CARNET o su registro de juego.

## ARBITRAJE

Cada equipo pagara su arbitraje al término de cada medio tiempo

## EL ARBITRO

Las facultades del árbitro comienzan en el momento que ingresa al campo de juego, a partir de ese momento tiene poder total y aplicara las reglas de juego.

Hará cumplir las reglas de juego.

Controlará el partido en colaboración con sus asistentes.

# LA BOMBONERA

Controlará que se cumpla el horario establecido por la organización.

Contralora que los balones cumplan con la exigencia de la competición.

Tomará nota de todos los incidentes e informará a las autoridades de la competencia.

Tendrá la autoridad para tener o suspender definitivamente el partido por cualquier incidente o interferencia externa.

Continuará el partido si considera que algún jugador ha sufrido una lesión leve.

Detendrá el partido si considera que algún jugador ha sufrido una lesión grave.

Otorgará la ley de ventaja y si no sobreviene la misma, sancionara la falta inicial.

Aplicara las reglas establecida por el reglamento de juego salvo modificaciones de los organizadores.

## SER ESPETUOSO CON LOS JUGADORES Y CUERPO TÉCNICO

El saque arco se hará dentro del área penal, de no tener distancia para la reanudación el jugador deberá colocar el balón sobre la línea de meta para ejecutar el saque de arco.

El torneo se juega sin fuera de juego fut-8, fut-9

En futbol 11 se aplica el fuera de juego

El zapato deportivo no podrá tener tapones de metal.

Se podrá realizar todos los cambios ilimitados, pueden salir y volver a entrar al terreno de juegos en todas las categorías

# LA BOMBONERA

El equipo podrá completarse antes del inicio de segundo tiempo en todas las categorías.

Definición del partido desde el punto penal, será a muerte súbita por equipo alternativamente hasta que haya un ganador

Los técnicos y delegados de cada equipo se harán responsable de sus jugadores y simpatizantes, en los casos que algunos de ellos generen disturbios o actos de violencia, la comisión organizadora está facultada para dejar fuera del torneo al equipo en cuestión.

Se podrán realizar todos los cambios y el jugador que haya sido sustituido podrá ingresar nuevamente (fut-11)

Todos los cambios deberán ser autorizado por el árbitro, para agilizar los cambios los jugadores se podrán en media cancha y solicitara el cambio con su o sus compañeros y compañeras, previa solicitud al árbitro o árbitro asistente

Los árbitros serán designados por la comisión organizadora.

Los saques de banda se realizarán con la mano

El gol de arquero será válido desde cualquier posición de la cancha, pelota en juego.

El árbitro tendrá la facultad para detener o suspender definitivamente el partido en caso de disturbios o intento de agresión de jugadores o aficionados, hacia cualquier integrante del torneo. NOS RESEVAMOS EL DERECHO DE ADMICION AL CLUB

Para considerar presente a un equipo deberán estar cambiados dentro del terreno de juego el mínimo requerido (7) de jugadores de los cuales uno será guardameta. los deberán presentarse con camisetas del mismo color y distinta numeración, a excepción del guardameta

# LA BOMBONERA

## SANCION DISCIPLINARIA

EL torneo se rige por el reglamento del sector aficionado y el reglamento interno de la liga

Comité se sanciones

El presidente de las ligas

Coordinador de las ligas

Admirador del Club Campestre

Delegados

Los casos no previstos serán resueltos por el comité organizador

NOTA. LA LIGA O EL CLUB CAMPESTRE NO SE HACE RESPONSABLE DE CUALQUIER LESION, FRACTURA DE LOS JUGADORES O JUGADORAS, CUERPO TECNICO Y ARBITROS DURANTE EL DESARROLLO DEL JUEGO ANTES Y DESPUES YA QUE DECLINARON AFILIARSE EN DONDE SE CONTABA CON UN SEGURO MEDICO PARA LOS JUGADORES (AS) CADA CLUB ES RESPONSABLE DE CUALQUIER ACCIDENTE O LESION DE SUS JUGADORES.

Atte.

Comité organizador