

# REGLAMENTO DE LA LIGA DE PROFESIONISTAS E INVITADOS DE ARANDAS

## CAMPEONATO 2024-2025.

“ ”

### CAPITULO I

#### OBJETIVOS

**Artículo 1.-** La Liga de Fútbol de Profesionistas e Invitados de Arandas, tiene como objetivo fomentar, impulsar, apoyar y organizar el Fútbol entre los Profesionistas e Invitados dentro del Municipio de Arandas, Jalisco.

**Artículo 2.-** La Liga de Fútbol de Profesionistas e Invitados de Arandas, promoverá el mejoramiento físico, moral y ético de quienes practican este deporte.

**Artículo 3.-** Se entiende para ésta Liga como Profesionistas a los ciudadanos que hayan cursado y aprobado el 100% de las materias correspondientes al programa de estudios de una carrera de nivel superior, (independientemente de la titulación); y por Invitados a los ciudadanos no profesionistas que hayan estudiado una carrera Técnica y tengan 25 años cumplidos a la fecha de su registro ante la presente liga, así como a los ciudadanos que tengan 27 años cumplidos a la fecha de su registro ante la presente liga; debiendo presentar documentación correspondiente tanto los profesionistas como los invitados, conforme al artículo 39 del presente reglamento.

**Artículo 4.-** Los Profesionistas e Invitados que deseen participar en las actividades de esta Liga, deberán activar con la obligación y compromiso estricto de cumplir con honor deportivo, pensando siempre en las palabras de nuestro lema, *“Salud Física y Mental, Deporte y Amistad”*.

**Artículo 5.-** La Mesa Directiva de la Liga de Fútbol de Profesionistas e Invitados de Arandas tendrá la obligación irrenunciable en la organización e instalación de cada temporada que se juegue, quedando bajo su más estricto control; en consecuencia, deberán vigilar su buen funcionamiento.

### CAPITULO II

#### DE LA ELECCION DE LA MESA DIRECTIVA

**Artículo 6.-** En la asamblea a celebrarse la antepenúltima jornada del Torneo de Liga, se convocará por escrito a elecciones de la nueva mesa directiva. Los delegados de cada uno de los equipos presentarán sus propuestas para Presidente, quien a su vez debe ser Profesionista.

**Artículo 7.-** La Elección se realizará en la sesión en que se decreta la última jornada regular. Se realizará mediante voto personal y secreto de los delegados acreditados y en escrutinio público; pudiendo reelegirse el presidente en funciones por una sola y única vez.

a) Si existen más de 2 propuestas se irá la votación a segunda vuelta, participando en ésta únicamente los 2 que obtuvieron la mayor cantidad de votos.

b) Si nada más fueran 2 las propuestas o ya fuera la segunda vuelta, el Presidente que se desempeñe en la mesa directiva, tendrá voto de calidad en caso de empate.

**Artículo 9.-** El Presidente electo, tendrá la libre facultad de designar a su Secretario y Tesorero. Así como la designación de consejeros de la mesa directiva y delegados con amplias facultades para la representación de los intereses de nuestra Liga.

### **CAPITULO III**

#### **DE SU INTEGRACIÓN**

**Artículo 10.-** La Mesa Directiva de la Liga de Fútbol de Profesionistas e Invitados de Arandas, se integrará por un Presidente, un Secretario y un Tesorero.

**Artículo 11.-** Los Delegados de los equipos debidamente acreditados ante la Liga, representarán a cada uno de sus equipos, los cuales tendrán voz y voto en las Asambleas que se lleven a cabo.

**Artículo 12.-** La Mesa Directiva de la Liga de Fútbol de Profesionistas e Invitados de Arandas, deberá designar, previo acuerdo y a propuesta inclusive de los delegados, la integración de las comisiones necesarias e indispensables para el mejor funcionamiento y desempeño de la Liga.

**Artículo 13.-** Las comisiones serán integradas por un Vocal y dos Suplentes, siendo éstas las primordiales: la Comisión de Reglamento, la Comisión Disciplinaria, la Comisión de Medicina Deportiva, la Comisión de Enlace ante las ligas existentes y la Comisión de Arbitraje.

**Artículo 14.-** Los vocales y suplentes dentro de las comisiones, serán auxiliares de la mesa directiva, por lo que sus trabajos deberán siempre ser sometidos a la aprobación en las asambleas.

### **CAPITULO IV**

#### **DE LAS FACULTADES Y OBLIGACIONES**

**Artículo 15.-** Funciones y Atribuciones del Presidente de la Liga:

- a).- Hará cumplir el Reglamento, los Estatutos y Acuerdos tomados dentro de la Asamblea.
- b).- Vigilará que en las Asambleas únicamente tomen parte los delegados acreditados por sus equipos.
- c).- Cuidará que las Asambleas se celebren a la hora establecida y con el orden del día reglamentario.
- d).- No permitir que los asuntos en discusión originen situaciones que pudieran producir antagonismos fuera del deportivismo, conservando el orden, la cordura y corrección por parte de los delegados.
- e).- Vigilará que todos los funcionarios de la directiva cumplan con su cometido y firmará junto con el Secretario toda la correspondencia y actas aprobadas y pasadas al libro.

- f).- Revisará el movimiento mensual de la Tesorería de la Liga, enterándose que hay en efectivo la existencia que arroja el informe del Tesorero, dar también el visto bueno a los comprobantes de gastos que acuerda la Asamblea.
- g).- Emitirá voto de calidad en caso de empate en las deliberaciones sometidas a votación.
- h).- Exigirle al Presidente anterior a rendir cuentas ante los Delegados y así cerrar su trabajo. En caso de que no lo haga, se analizará en la asamblea para determinar si se le aplica sanción en la Liga.
- i).- No podrá tomar determinaciones que afecten a la Liga sin autorización de los delegados, pero tratándose de asuntos que revisten vital importancia para la Liga deberá desempeñarse con la mayor (atingencia) rectitud y prontitud, rindiendo un informe en la asamblea próxima de su determinación.
- j).- Hacer el decreto de juegos cada semana, designando campos y horarios de juego.
- k).- Recibir todo tipo de donaciones, sean en especie o en numerario.
- l).- Las demás que le previene el presente reglamento, los estatutos y los acuerdos de las sesiones.

**Artículo 16.-** Son funciones del Secretario de la Liga:

- a).- Asistir a las sesiones ordinarias y extraordinarias para el desempeño de sus funciones.
- b).- Pasar lista de asistencia y formular de acuerdo con el Presidente el orden del día y darla a conocer en la Asamblea.
- c).- Dar lectura al Acta de la sesión anterior y a las comunicaciones recibidas, dándoles contestación oportuna según el acuerdo de la Asamblea, firmando la correspondencia e informando en la siguiente sesión de las comunicaciones giradas.
- d).- Levantar y redactar el acta de las sesiones pasándolas al libro respectivo y darle lectura en la siguiente asamblea para su revisión y su aprobación, y luego firmarlas junto con el Presidente.
- e).- Conservar y guardar ordenadamente todo el archivo de la Liga, estando estrictamente prohibido facilitar información o documento alguno sin autorización de la Asamblea.
- f).- Llevará registros de los miembros de la Directiva de la Liga y Delegados de Clubes con sus respectivos teléfonos y direcciones.
- g).- Llevará un libro de registro personal de jugadores de cada equipo, anotando nombre completo, apellidos y su número de registro.
- h).- Suplir al Presidente en las sesiones que no comparezca.
- i).- Las demás que le previene el presente reglamento, los estatutos y los acuerdos de las sesiones.

**Artículo 17.-** Son obligaciones del Tesorero de la Liga:

- a).- Tener bajo su cuidado y responsabilidad los fondos de la Liga, rindiendo informe mensual a la Asamblea del movimiento de los mismos.
- b).- Recibir y extender recibo de todos los fondos que ingresen a la Tesorería.
- c).- Liquidar en cada sesión los gastos originados, y así mismo pagar los servicios de arbitraje de los partidos al delegado de árbitros, sin dejar que éstos pagos se acumulen.
- d).- Firmar en su caso los cheques que deberán ser librados juntamente con el Presidente.
- e).- Las demás que le previene el presente reglamento, los estatutos y los acuerdos de las sesiones.

## **CAPITULO V**

### **DE LAS SESIONES Y ASAMBLEAS**

**Artículo 18.-** Las asambleas de la Liga de Fútbol de Profesionistas e Invitados de Arandas, Jalisco, se llevarán a cabo los lunes a las 8:00 PM, en las instalaciones de URA siendo requisito que los delegados se acrediten al inicio de la junta para ser tomados en cuenta por los miembros de la asamblea y en la asistencia. Así mismo, todas las actas deberán de ser firmadas por el Presidente y el Secretario, así como por cada uno de los delegados de los equipos.

**Artículo 19.-** Todos los equipos registrarán ante esta Liga sus mesas directivas, integradas por el presidente, secretario, delegado y subdelegado (teniendo derecho a voz solamente una persona del equipo en orden jerárquico y a un solo voto por equipo). En caso de que asista una tercera persona, sólo se tomará en cuenta para la asistencia, sin voz ni voto. Al Delegado que no asista a 3 Asambleas consecutivas o 4 acumulables se le decretará como perdido su siguiente partido del Torneo.

**Artículo 20.-** Todo acuerdo tomado fuera de las asambleas ordinarias o extraordinarias en esta Liga por cualquiera de los integrantes de la mesa directiva no tiene validez; a excepción de algún cambio que se origine por alguna eventualidad, en campos y horarios previa autorización de la mesa directiva y en común acuerdo de los capitanes de los equipos involucrados y del cuerpo arbitral asignado para dicho juego. Así como también los acuerdos tomados en las mismas prescriben con el término del campeonato en curso.

**Artículo 21.-** Las asambleas serán ordinarias o extraordinarias, las cuales deberán ser informadas en la sesión inmediata anterior y así los delegados tengan pleno conocimiento de las mismas.

## **CAPITULO VI**

### **DEL CAMPEONATO**

**Artículo 22.-** El Campeonato o Temporada se compondrá de 2 Torneos, El Torneo de Copa (aguas) y El Torneo de Liga. El Torneo de aguas se regirá bajo los términos generales del presente reglamento y en los términos específicos bajo las siguientes fracciones.

I) Se compondrá de un solo grupo; Se jugará a 1 una sola vuelta, en la que los enfrentamientos serán todos contra todos. En cada encuentro se disputarán 2 puntos, se otorgarán 2 para el ganador, y en caso de empate se dará 1 punto para cada equipo.

II) Los juegos que se suspendan, ya sea antes o durante el partido, ya no se volverán a decretar; repartiendo 1 punto para cada equipo si se suspendió antes o si se encuentran empatados en el momento de la suspensión, y en caso de que uno de los equipos vaya ganando al momento de la suspensión, se respetara el resultado y se le otorgaran los dos puntos.

III) Calificarán a la Liguilla los 8 primeros equipos de la Tabla General, enfrentándose en Cuartos de Final el 1º contra el 8º, el 2º contra el 7º, el 3º contra el 6º y el 4º contra el 5º. Los equipos que resulten vencedores pasarán a semifinales.

Determinados los 4 Semifinalistas se enfrentarán conforme a la Tabla General el 1º contra el 4º y el 2º contra el 3º. Los equipos que resulten vencedores pasarán a la Final. Los partidos de Cuartos de Final, Semifinales y Final se definirán en un solo partido; en caso de empate en los 2 tiempos reglamentarios y si el marcador permanece empatado se jugará una serie de penales de 5 tiros por cada equipo, y en caso de persistir el empate, se definirá a muerte súbita con diferentes tiradores. En caso de que un equipo haya llegado a la etapa de muerte súbita en penales con menos de 11 jugadores, se tendrá que definir una lista de tiradores por el equipo que llegó con más jugadores para igualar la cantidad de participantes en los penales.

IV) Los Jugadores podrán jugar con equipos diferentes dentro de las primeras tres jornadas, el jugador que juegue de la jornada cuarta en adelante en el equipo que lo haga, en ese será su equipo durante todo el Campeonato.

V) El equipo que se presente en el campo al inicio del juego con 7 jugadores o menos, perderá por default por 2 goles a cero solamente, sin aplicarle lo referente a los artículos 46 y 47 del presente reglamento.



**Artículo 23.-** el Torneo de Liga; que se jugará a 2 vueltas, en las que se enfrentarán todos contra todos integrados en un mismo grupo. En cada encuentro se disputarán 3 puntos, se otorgarán 3 para el ganador, y en caso de empate se dará 1 punto para cada equipo y 1 punto extra para el equipo que al tirar 3 penales (en caso de empate se irán a muerte súbita) sea el ganador.

**Artículo 24.-** Los juegos que se encuentren suspendidos por cualquier motivo, deberán ser jugados antes de decretar la última jornada de cada vuelta.

**Artículo 25.-** Calificarán a la Liguilla los 8 primeros equipos de la Tabla General, enfrentándose en Cuartos de Final el 1º contra el 8º, el 2º contra el 7º, el 3º contra el 6º y el 4º contra el 5º. Los equipos que resulten vencedores pasarán a semifinales.

**Artículo 26.-** Determinados los 4 Semifinalistas se enfrentarán conforme a la Tabla General el 1º contra el 4º y el 2º contra el 3º. Los equipos que resulten vencedores pasarán a la Final.

**Artículo 27.-** Los partidos de Cuartos de Final, Semifinales y Final se definirán en un solo partido; en caso de empate, pasará a la siguiente ronda el equipo mejor ubicado en la tabla general, no así en la final, en la cual se definirá con 2 tiempos extras de 10 minutos cada uno, y si el marcador permanece empatado se jugará una serie de penales de 5 tiros por cada equipo, y en caso de persistir el empate, se definirá a muerte súbita con diferentes tiradores.

En caso de que un equipo haya llegado a la etapa de muerte súbita en penales con menos de 11 jugadores, se tendrá que definir una lista de tiradores por el equipo que llegó con más jugadores para igualar la cantidad de participantes en los penales.

No habrá juego por 3º y 4º lugar

**Artículo 28.-** Los Juegos de las finales, se jugarán en canchas neutrales, dando preferencia de escoger horario y cancha una vez que estén decretados por la Mesa Directiva, a los equipos que quedaron en mejor posición de la Tabla General; la Final se jugará en el campo de la Unidad Deportiva Gustavo Díaz Ordaz, salvo que no estuviera en condiciones, en este caso, la Mesa Directiva decretará la Final en un campo neutral y en condiciones aceptables para el desarrollo de la misma.

**Artículo 29.-** Los equipos participantes en esta Liga podrán registrar un total de 25 jugadores dentro de su nómina, ésta incluye excepciones de todo tipo y demás consideraciones o criterios aplicables a cada uno de los equipos. Cabe mencionar que sólo pueden participar jugadores que hayan nacido, estén trabajando o vivan dentro del Municipio de Arandas, **con excepción de la posibilidad de registrar hasta 5 foráneos, de los cuales mínimo deben ser 3 profesionistas por equipo.** Todos los jugadores, en caso de cumplir alguna excepción por edad, deberán tener cumplida la edad al momento del registro.

**Artículo 30.-** La fecha de registro de jugadores será:

- A) Para el torneo de aguas; antes y durante el Torneo, como fecha límite hasta la última asamblea ordinaria previa al decreto de los juegos de las finales.
- B) Para el Torneo de Liga; en la última asamblea ordinaria previa al decreto de la primera jornada del torneo de Liga. Debiendo presentar para su registro del jugador independientemente del Torneo, la documentación necesaria para respaldar su alta en la Liga. Se abrirán los registros al finalizar el Torneo de aguas y a media vuelta del Torneo de Liga. Ningún jugador podrá registrarse para el Torneo de Liga en un equipo diferente al que estuvo registrado en el Torneo de aguas.

**Artículo 31.-** El jugador que llegue a firmar en 2 equipos quedará inhabilitado por un año.

**Artículo 32.-** En caso que un equipo se desintegre con el Torneo en curso, se tomarán las siguientes consideraciones:

A) Si un equipo se desintegra al finalizar el Campeonato o Temporada, los jugadores quedan libres para participar en otro equipo para el próximo Campeonato. **Así mismo si un equipo se desintegra durante o al concluir el Torneo de aguas, el jugador quedara libre para poder jugar con cualquier equipo en el Torneo de Liga.**

B) **Si el equipo se desintegra en el transcurso del Torneo de liga los jugadores permanecerán sin jugar hasta el final del Campeonato.**

**Artículo 33.-** El jugador que haya falsificado acta de nacimiento, constancia de estudios, carta de pasante o cualquier otro documento que afecte los intereses de los participantes se le sancionará con un año de inhabilitación dentro de la presente Liga. La Mesa Directiva de la Liga tiene toda la libertad de verificar por su propia cuenta que la documentación entregada sea legítima.

**Artículo 34.-** Todos los equipos tendrán derecho a 2 permisos En el Torneo de Liga para suspensión de sus respectivos juegos, uno por vuelta, previa excusa loable y que esté de acuerdo la mesa directiva de la Liga, deberá solicitarse por escrito, con anterioridad a 2 sesiones previas al encuentro



que solicitan que se suspenda. En las 2 últimas jornadas del Torneo, en cuartos de final, en semifinales y final no se concederán permisos para la suspensión de sus juegos.

**Artículo 35.-** Queda prohibido que un jugador que participe en esta Liga de Fútbol de Profesionistas e Invitados de Arandas, juegue de manera simultánea en la Liga de Veteranos o en la Liga del Recuerdo.

**Artículo 36.-** Cualquier jugador que ingrese a un equipo ya sea de Profesionistas o de Invitados, siendo excepción de 25 años con Carrera Técnica o 26 años, tendrá que permanecer en ese equipo mientras sea excepción. Además, el jugador deja de ser excepción hasta que cumpla los 27 años y concluya el Torneo que se esté jugando en ese momento.

**Artículo 37.-** Todo jugador que participe en esta Liga deberá tener como mínimo 8 participaciones dentro del torneo regular para poder participar en la Liguilla (4 en caso de que se registre en la segunda vuelta), y en caso de violar este artículo, el equipo infractor perderá el encuentro por default, no se requiere de protesta para definir dicha sanción.

**Artículo 38.-** Si el espacio para anotar el nombre y apellidos del jugador en su credencial no es suficiente, se podrá abreviar, y al reverso de la misma se escribirá el nombre completo.

## CAPITULO VII

### DE LOS JUGADORES

**Artículo 39.-** La documentación que se requiere para los jugadores será:

I.- PROFESIONISTAS: Documento que acredite o avale que ha concluido el 100% de los estudios correspondientes a una carrera de nivel superior, copia de acta de nacimiento o curp, copia de identificación oficial, y fotografías que solicite en su momento la mesa directiva.

II.- INVITADOS: Copia del acta de nacimiento o curp, copia de identificación oficial, y fotografías que solicite en su momento la mesa directiva. Además para los considerados Invitados que tengan una Carrera Técnica, su documento que la acredite.

III.- LOS NO NACIDOS EN ARANDAS O FORANEOS: Además de lo mencionado en los dos párrafos anteriores según sea el caso, comprobante de domicilio que acredite que vive en el municipio, o constancia de trabajo que acredite que labora dentro del municipio.

**Artículo 40.- De Los Equipos Profesionistas y sus Excepciones:**

A).- Los equipos Profesionistas, deberán tener en su lista de jugadores como mínimo a 11 Profesionistas, de los cuales al menos 6 deberán ser nacidos o que estén viviendo o trabajando en el municipio de Arandas. El resto de los jugadores pueden ser de 27 años o mayores, teniendo la posibilidad de tener 3 excepciones de 26 años y 3 excepciones de 25 años que tengan una carrera Técnica, estos últimos contando como profesionistas si son registrados en un equipo profesionista, y como invitados si son registrados en un equipo invitado.

B).- Los equipos de Profesionistas deberán de participar en cada juego con al menos 5 Profesionistas. En caso de que un jugador Profesionista sea expulsado, el equipo podrá



seguir jugando con 4 Profesionistas como mínimo; si expulsan 2 ó más profesionistas del campo, el equipo deberá hacer en ese momento los cambios necesarios para poder continuar su juego con al menos 4 profesionistas dentro del campo.

C).- El equipo de profesionistas que no cumpla con el requisito de jugar con 5 profesionistas jugando dentro del campo en dicho caso jugará con 10 o menos jugadores según sea el caso, sin que sea menor a 2 profesionistas ya que automáticamente estarían jugando con menos de 8 jugadores en la cancha y es pérdida por default de su juego. Si el equipo tiene más de 6 jugadores en calidad de invitados jugando dentro del campo, se le considera una alineación indebida, y perderá el partido por default, siempre y cuando exista protesta del equipo contrario ya sea durante el juego o posterior al mismo teniendo hasta la siguiente sesión inmediata siempre y cuando se compruebe dicha alineación indebida abonando los puntos al equipo contrario.

D).- Podrán ser dados de alta en cualquier fecha del campeonato, el Agente del Ministerio Público, el Juez, el Secretario del Juzgado y los Sacerdotes, ya que son removidos de su cargo constantemente.

#### **Artículo 41.- De los Equipos Invitados y sus Excepciones:**

Todos los equipos de invitados podrán registrar dentro de su lista a jugadores de 27 años o mayores, teniendo la posibilidad de 3 excepciones de 26 años y 3 excepciones de 25 años que tengan una carrera Técnica.; además pueden registrar como mínimo 3 y máximo 9 profesionistas de y tendrán que participar en cada juego por lo menos con 3 profesionistas, En caso de que un jugador Profesionista sea expulsado, el equipo podrá seguir jugando con 2 Profesionistas como mínimo; si expulsan a los 2 profesionistas del campo, el equipo podrá hacer en ese momento los cambios necesarios para poder continuar su juego con al menos 2 profesionista dentro del campo. Y el equipo de Invitados que no cumpla con el requisito de numero de profesionistas jugando dentro del campo en caso de no ser así jugará con 10 o menos jugadores según sea el caso. Si el equipo tiene más de 8 jugadores en calidad de invitados jugando dentro del campo, se le considera una alineación indebida, y perderá el partido por default, siempre y cuando exista protesta del equipo contrario ya sea durante el juego o posterior al mismo teniendo hasta la siguiente sesión inmediata siempre y cuando se compruebe dicha alineación indebida abonando los puntos al equipo contrario.

#### **Artículo 42.- De los equipos que representan a Instituciones de Educación Superior:**

Los jugadores deberán estar estudiando o laborando dentro de su respectiva institución (Instituto Tecnológico Superior de Arandas o URA), la cual acreditarán previa constancia de estudios o trabajo. Deberán de alinear obligatoriamente a 2 docentes o administrativos de 27 años o mayores (que laboren y reciban sueldo por parte de la misma Institución) o en caso de que sea de otra institución deberá ser mayor de 30 años dentro del terreno de juego, en caso de no ser así jugarán con 9 o 10 jugadores, según sea el caso.

En caso de que un alumno termine su carrera y se gradúe podrá seguir participando en la Liga, pero en caso de que deje la Institución sin terminarla en ese momento deja de ser parte de la Liga y el equipo tendrá que informar para darlo de baja, caso contrario es protestable.



## DE LOS JUEGOS

**Artículo 43.-** Todos los partidos serán a 2 tiempos de 40 minutos cada uno, y habrá un descanso en el término del primer tiempo de 10 minutos. Se le concederán 10 minutos de espera al equipo que así lo pidiera, dicho tiempo de espera se descontará del tiempo reglamentario del juego. En los casos que se determine por el árbitro, podrán darse solo 5 minutos de descanso esto en beneficio de los equipos por la cuestión de aprovechar la luz del natural. En los partidos que sean a las 3:00, 3:15 o 3:30 se podrán dar 15 minutos de espera en caso de ser necesario.

**Artículo 44.-** Un equipo podrá realizar todos los cambios de jugadores que considere necesarios, sin poder reingresar al partido el jugador que ha sido sustituido.

**Artículo 45.-** Todos los equipos pueden tener a 3 personas en la banca como parte del Cuerpo Técnico, los cuales no podrán cambiarse a otro equipo hasta el final del Torneo. Los jugadores de esta Liga que se encuentren en la tribuna en canchas cerradas, se les considerará como aficionados.

**Artículo 46.-** El equipo que se presente en el campo al inicio del juego con 7 jugadores o menos, perderá por default por 2 goles a cero además de hacerse acreedor a una multa (Anexo A), si reincide se le sancionará con otra multa (Anexo A), y si vuelve a reincidir, se le expulsará de la Liga. El equipo infractor deberá PAGAR lo equivalente a la sanción obtenida en la sesión inmediata siguiente para efectos de que se le decreten juegos.

**Artículo 47.-** En lo referente a los equipos que pierden por default se deberán de tomar en cuenta las siguientes consideraciones:

- a) Si el equipo no paga su multa de acuerdo a lo estipulado en el art. 46, no se le decretará juego en la siguiente jornada, por lo que se considerará como perdido por 2 a Cero.
- b) En caso de que el equipo reincidiera en el incumplimiento del pago de su multa nuevamente no se le decretará juego, y se le dará de baja de la Liga.
- c) Al equipo que pierda 2 juegos consecutivos por default, se le dará de baja de la Liga.
- d) Si algún equipo perdiera 3 juegos no consecutivos por default en el transcurso del Torneo, se le dará de baja de la liga.

**Artículo 48.-** En caso de que la Comisión Disciplinaria o la Mesa Directiva, basados en el reglamento dictaminen por perdido un juego, se anularán los goles anotados por el equipo infractor y se le respetarán los goles al equipo contrario; en caso de que el encuentro tuviera un marcador de empate a cero, aún después de las consideraciones anteriores, se le dará el triunfo al equipo contrario por 2 goles a Cero.

**Artículo 49.-** El equipo que acepte jugar un partido cuando el equipo contrario no complete el número de jugadores requerido o bien contravenga otra disposición de este reglamento perderá el partido al igual que el oponente por 2 goles a Cero, siempre y cuando sea de carácter oficial, y cualquier equipo participante en esta Liga podrá protestar el juego, aunque no haya intervenido en el mismo.

**Artículo 50.-** Todo equipo tendrá que firmar la cédula arbitral al finalizar o cuando se suspenda un encuentro. El equipo que no firme la cédula se le decretará como perdido el partido. Los capitanes tienen la opción de firmar bajo protesta cuando lo consideren necesario y así evitar el no firmar.



## CAPITULO IX

## DE LOS CAMPOS

**Artículo 51.-** Los equipos que presenten cancha privada para jugar como locales deberán presentar por escrito el horario en que pretenden jugar, además tendrán la responsabilidad de presentar por escrito con 15 días de anticipación para poder decretar el partido correspondiente. Las Bancas se consideran como parte del terreno de juego.

**Artículo 52.-** El equipo que proponga campo de fútbol y la hora del juego, es responsable de que el campo se encuentre rayado y con las redes de la portería en condiciones para jugar; en caso de que no se jugara por causas imputables al mismo, perderá el juego. Queda sin responsabilidad el equipo en caso de que la suspensión del juego sea por problemas meteorológicos, en caso de que el propietario del campo por razones propias decida no permitir el juego o por otras causas de fuerza mayor. En caso de que la cancha esté ocupada, los equipos esperarán 20 minutos para jugar el partido, si durante este lapso de tiempo no se desocupa la cancha, el juego se decretará suspendido sin responsabilidad para el equipo que presentó el campo como local.

## CAPITULO X

### DE LOS HORARIOS DE JUEGO

**Artículo 53.-** Los horarios de juego serán dados a conocer en cada Asamblea, dichos horarios y campos no podrán ser cambiados por los mismos equipos participantes; si se requiere de algún cambio se someterá a la previa autorización de la Mesa Directiva de la Liga.

**Artículo 54.-** Los horarios se publicarán para su mayor información, debiendo contener campo, horario y equipos participantes.



## CAPITULO XI

### DE LOS PAGOS, CASTIGOS Y SANCIONES

**Artículo 55.-** Cada equipo deberá pagar una Inscripción (Anexo A) para poder participar en el torneo de Liga, así mismo lo correspondiente para equipos de nuevo ingreso (Anexo A); la cuál al término del campeonato será utilizada para solventar los gastos necesarios para la Liga. De igual manera, deberán depositar una Fianza (Anexo A) que servirá para pagar las multas en caso de que éstas no sean cubiertas; al final del campeonato, se reembolsará la cantidad que corresponda a cada equipo.

**Artículo 56.-** Se considera retardo (Anexo A) a la junta por parte de los delegados cuando lleguen de 8:16 a 8:25 pm y por falta (Anexo A) cuando no se presenten o lleguen después de las 8:26.

**Artículo 57.-** Los pagos que vayan imponiendo y sancionando en el transcurso del campeonato, deberán de ser cubiertos en la junta próxima inmediata a la que sean decretados, y de no haberse hecho el pago, no se le decretará partido al equipo infractor.

**Artículo 58.-** Las amonestaciones serán acumulables, cuando un jugador acumule 4 tarjetas amarillas se le castigará un partido (borrándose las 4 tarjetas amarillas), Un equipo o en su caso el mismo jugador puede

pagar una cuota (Anexo A) cuando tenga acumuladas 1, 2 o 3 tarjetas amarillas en la sesión previa a que se le decrete el juego y se le descontará una (sin opción a pagar más). Durante la Liguilla se quitan las Amarillas.

**Artículo 59.-** Los jugadores expulsados, por el motivo que fuere serán acreedores a 1 partido de castigo automáticamente (en caso de que no haya reporte de la Comisión Disciplinaria en tiempo y forma), y si en la expulsión existen otros motivos, la Comisión Disciplinaria será la encargada de sancionarlos con los partidos a que es acreedor por dicha expulsión. Cuando un jugador sea expulsado, se le borrarán las tarjetas amarillas que tenía acumuladas antes de dicha expulsión.

A).- El jugador que lesione a otro en el campo de juego (intencionalmente) y el reporte arbitral así lo manifieste, no podrá jugar por el tiempo que dure la lesión del jugador lesionado, además del tiempo o juegos de castigo que se le asignen (en caso de existir).

B).- Al jugador lesionado le contarán los partidos que no pueda jugar por causa de su lesión como juegos participados, pero no así al que lo lesione.

C).- El jugador que en otra Liga se le imponga un castigo por expulsión de 3 meses o más, y sea jugador de esta Liga, se le castigará en esta Liga por el tiempo de duración del castigo, siempre y cuando se reciba por escrito el castigo de la otra Liga.

D).- El equipo que a sabiendas de que el jugador está castigado en otra liga y exista el escrito que así lo acredita y le permite participar en un encuentro, perderá el encuentro y además al jugador se le dará un castigo de 2 meses adicionales al que ya tenía.

E).- El jugador que sea reportado por más de dos ocasiones por equipos de diferentes ante la Mesa Directiva y Delegados, sobre su mal comportamiento, y se le considere como agresivo, será expulsado de la liga

**Artículo 60.-** El jugador que durante el Torneo sea castigado en 3 ocasiones por cualquier motivo, se le aplicará además de la sanción correspondiente un partido más de suspensión. Y el jugador que acumule más de 8 juegos de sanción, será castigado y dado de baja de la liga durante el resto del torneo.

**Artículo 61.-** Para el inicio del Torneo de aguas, no se tomarán en cuenta los castigos que se aplicaron a los jugadores en el Campeonato Anterior, con excepción de los jugadores que al final del torneo tenga pendiente aún una sanción de más de 3 juegos. Par el inicio del Torneo de Liga seguirán los castigos que se hayan aplicado en el Torneo de aguas.

**Artículo 62.-** El jugador que no porte el uniforme completo en el Torneo de Liga (zapatos de fut bol soccer, medias, espinilleras, short y camiseta) será reportado por el árbitro del juego y se hará acreedor de una multa (Anexo A). No aplica para el Torneo de aguas.

**Artículo 63.-** Todos los equipos deberán de presentar por obligación 2 balones en buenas condiciones para jugar en cada encuentro, y de no hacerlo, el árbitro tendrá la obligación de reportarlo a la Liga y se harán acreedores a una multa (Anexo A). Mismos que se deberán entregar al equipo contrario, en la siguiente junta posterior a que sea notificado.

**Artículo 64.-** Cada equipo de manera opcional al inicio de cada juego presentara su maletín y/o botiquín de primeros auxilios, el cual deberá contar como mínimo con Cloruro, Agua, Gasas, Alcohol y Vendas.



## CAPITULO XII

### DE LAS PROTESTAS Y APELACIONES

**Artículo 65.-** Las Protestas y Apelaciones se presentarán por escrito ante la Mesa Directiva al más tardar 15 días después de que se leyó la cédula del juego sobre el cual se quiere protestar o apelar. Se admitirán protestas durante TODO el campeonato, con excepción ya en cuartos de final, semifinales y final, sobre los jugadores de los equipos participantes, que no cumplan con los requisitos que marca el reglamento o en su caso por documentación falsa, alterada y modificada, así como cuando no se cumplan con los partidos estipulados para cada jugador.

**Artículo 66.-** La Protesta tendrá un costo (Anexo A), al igual que la Apelación (Anexo A); si se pierde la misma, el 100% de la suma del dinero se destinará para la Liga, pero si se gana, se le reintegrará al equipo que la interpuso el reembolso del 50% de la misma.

**Artículo 67.-** La Comisión Disciplinaria y el Consejo de Apelación estarán formados por personas responsables que designe la Directiva de esta Liga, dichos integrantes deberán ser personas que no tengan ninguna función dentro de la Liga. Después de que el Consejo de Apelación emita un fallo, será inapelable su decisión.

## CAPITULO XIII

### DE LAS BAJAS Y ALTAS

**Artículo 68.-** Todo jugador que recién ingresó a un equipo al inicio o en el transcurso de un Torneo tendrá que permanecer en ese equipo todo el Campeonato (aguas y liga). Si un jugador de reciente ingreso se da de baja de ese equipo, tendrá que cumplir con lo descrito en este artículo del reglamento. Si un jugador ya permaneció todo el Campeonato en un equipo y desea salir, es totalmente libre con Excepción precisamente de las Excepciones establecidas en el artículo 36 del presente reglamento

**Artículo 69.-** Para dar altas en los equipos se tomarán en cuenta las siguientes consideraciones:

A) El jugador debe de cumplir con los requisitos de este reglamento, según el equipo al que desee entrar. Deberá tener la edad mínima requerida el día de registros.

B) Los tiempos para presentar propuestas de jugadores a dar de alta en un equipo son: en las reuniones ordinarias previas y durante el Torneo de aguas hasta antes de que dé inicio los juegos de las finales y en la junta previa al inicio del Torneo de Liga así como también en la junta previa al inicio de la segunda vuelta del Torneo de Liga.

C) Para que un jugador sea dado de alta en un equipo, deberá presentarse la propuesta para su análisis a la directiva y delegados, en reunión ordinaria y en los tiempos que marca el presente reglamento y cumplir con la documentación y requisitos mencionados en el presente reglamento.

**Artículo 70.-** Los jugadores tendrán el compromiso de permanecer con el mismo equipo durante todo un campeonato (torneo de aguas y liga) por lo que, si un jugador se da de baja en un equipo y no ha cumplido con este compromiso, se le negará su alta para participar en otro equipo.



## CAPITULO XIV

### DE LOS ARBITROS

**Artículo 71.-** La directiva de la Liga de Fútbol de Profesionistas e Invitados de Arandas, Jalisco, será la responsable del arbitraje, el cuál será bajo contrato previo firmado por ambas partes.

**Artículo 72.-** Los árbitros registrados en esta Liga como jugadores, no podrán realizar las 2 dos funciones, quedando a consideración de la asamblea la participación de algún elemento por causas de fuerza mayor y siempre y cuando no intervenga directamente en los resultados del equipo al que pertenece.

**Artículo 73.-** Los delegados de cada uno de los equipos deberán en su caso hacer las observaciones a cada uno de los árbitros designados en sus juegos respectivos, respecto de su comportamiento arbitral, dichas observaciones se le harán llegar al H. Colegio de Árbitros del Municipio de Arandas, Jalisco o al que corresponda en su caso, a efecto de que aplique las sanciones correspondientes de amonestación, multa o inhabilitación, **apegándose al contrato**

**Artículo 74.-** Cuando una cedula arbitral no sea firmada, el árbitro deberá de asentar el motivo por el cual el equipo la omitió, no la firmó, o no quiso firmarla.

## CAPITULO XV

### DE LOS HOMENAJEADOS

**Artículo 75.-** En la primera asamblea de la nueva Mesa Directiva se solicitará a cada delegado presente nombre o nombres de posibles homenajeados con sus respectiva curricular.

**Artículo 76.-** Serán homenajeados jugadores, patrocinadores, altruistas, personas que se hayan desempeñado en la Liga en cualquier cargo y que hayan llevado a cabo hechos notorios y fidedignos en favor del deporte y nuestra Liga.

**Artículo 77.-** Presentadas las propuestas de homenajeados, la asamblea deliberará a las personas a homenajear, bajo los parámetros siempre de haber otorgado apoyos por cualquier medio a nuestra Liga.



## TRANSITORIOS

**Artículo Primero.-** **El presente reglamento interno entrará en vigor a partir del mes de Junio del 2024, y durante todo el Campeonato, y no tiene prescripción en ninguna etapa hasta el término del mismo.**

## ANEXO A

### CUOTAS, MULTAS Y SANCIONES

Inscripción:	1,000.00 (mil pesos)
Inscripción Equipo de Nuevo Ingreso:	1,500.00 (mil quinientos pesos)
<b>Fianza:</b>	<b>1,500.00 (un mil pesos)</b>
Pérdida por Default por no completarse con 8 jugadores:	500.00 (quinientos pesos)
Reincidencia por Pérdida por Default:	1,000.00 (un mil pesos)
Por retardo a las juntas (8:16 a 8:25):	20.00 (veinte pesos)
Por falta a las juntas (8:26 en adelante):	30.00 (treinta pesos)
Para descontar una tarjeta amarilla:	100.00 (cien pesos)
Por falta de uniforme completo:	50.00 (cincuenta pesos)
Por cada balón no presentado:	50.00 (cincuenta pesos)
Protestas:	100.00 (cien pesos)
Apelaciones:	50.00 (cincuenta pesos)
Falta de Hoja para Alineación:	25.00 (veinticinco pesos)

---

PRESIDENTE.  
ING. LUIS GABRIEL DIAZ RIVERA.

---

SECRETARIO.  
Mtro. MIGUEL ANGEL HERNANDEZ SERVIN.