REGLAMENTO DE JUEGO ROCKETGOL COMITÁN

Autorizo Directiva de RocketGol

INDICE

A) CAPITULO DERECHOS Y OBLIGACIONES.

ARTICULOS DEL 1 AL 25

B) CAPITULO SISTEMA DE COMPETENCIA

ARTICULOS DEL 26 AL 30

C) CAPITULO AMONESTACIONES, SANCIONES Y EXPULSIONES.

ARTICULOS DEL 31 AL 35

D). TRANSPARENCIA EN SANCIONES Y APELACIONES.

ARTICULO 36

E) CAPITULO ARBITROS Y TEMAS ARBITRALES.

ARTICULOS DEL 37 AL 40

F) CAPITULO REGLAS GENERALES Y DE RELEVANCIA.

G) TRANSITORIOS.

ARTICULO UNICO

A). DERECHOS Y OBLIGACIONES.

Artículo 1. El proceso de inscripción de equipos a la liga de futbol ROCKETGOL Comitán consta de dos etapas; la primera es la información del equipo que el capitán o representante deberá presentar de manera física o electrónica y la segunda consta del pago previo a la programación de los juegos de al menos 3 credenciales que deberán hacer en la oficina de las instalaciones de ROCKETGOL al momento en que se acuerde la reunión de firma de documentos de la liga, señalados en el artículo próximo siguiente. El equipo que no cumpla con alguna de las etapas en el tiempo indicado por la administración de la liga no será considerado como parte del torneo y en consecuencia declinada su solicitud.

Artículo 1 BIS. Todos los jugadores inscritos en la liga de futbol soccer **ROCKETGOL,** juegan por su propia voluntad y con los riesgos que la práctica del Futbol implica, al firmar su Delegado, Capitán y/o jugadores el presente Reglamento y carta de responsabilidad asumen sus respectiva responsabilidad, deslindando de cualquier responsabilidad civil, legal o moral a la liga de futbol ROCKETGOL Comitán.

a) Es obligación del Delegado y/o Capitán dar a conocer el presente reglamento y carta de responsabilidad a los jugadores que representan, el cual al firmarse manifiestan que se encuentran en buenas condiciones de salud para la práctica de futbol soccer deslindando de cualquier responsabilidad civil, legal, moral, económica y de cualquier otra índole a la liga de futbol ROCKETGOL y que en caso de algún accidente o hecho que ocasione lesiones corporales, repercusiones medicas e incluso el fallecimiento de algún integrante del equipo o de terceros acompañantes (incluyendo menores de edad de ser el caso), antes, durante y después de la práctica de futbol en las instalaciones deportivas; asumiendo la totalidad de los gastos que se deriven por las atenciones médicas o por la intervención de servicios hospitalarios u otros gastos que se generen por la situación acontecida.

Artículo 2. Todos los integrantes de esta liga tienen la obligación de cumplir y hacer cumplir este Reglamento aún y cuando vaya de por medio algún interés propio.

Asimismo, pagar sin excepción las cuotas que con motivo de la liga se generen tales como inscripción, arbitraje, credencialización, multas y penalizaciones. El incumplimiento de esta norma podrá acarrear la expulsión del equipo de la liga.

El pago de inscripción y de horarios fijos; así como, de registros es intransferibles al igual que no se hace ningún tipo de devolución una vez realizado el pago.

Artículo 3. La acreditación de jugadores se deberá realizar al inicio de los torneos, la liga dará un plazo hasta antes del inicio de la jornada 3 del torneo para presentar credenciales ya autorizadas.

El máximo de jugadores que se podrán registrar es de 16 y un mínimo de 10 y en su caso un director técnico, el cual deberá estar también acreditado. No se permitirá la estancia dentro de la cancha a quien no cumpla con este artículo.

Artículo 4. Un jugador está debidamente acreditado solo cuando esta dado de alta en la plataforma de juegos de la Liga, es obligatorio y de responsabilidad del capitán capturar en la plataforma de juegos las altas de jugadores previo a que se presenten a jugar, el no hacer esto traerá responsabilidades para el jugador o para el equipo a criterio de la representación de la Liga; al jugador se le sancionara eliminando los goles que en su caso hubiera metido y al equipo se le podrá sancionar con la determinación de una alineación indebida sancionada en el presente Reglamento.

Una vez registrado el jugador deberá de manera obligatoria contar con su "Credencial liga de Futbol ROCKETGOL" misma que se expedirá en los tiempos y formas que establece el presente Reglamento.

Artículo 5. Sólo podrán participar en el torneo(s) los jugadores debidamente acreditados en la liga cumpliendo los requisitos del artículo 4 de este Reglamento Siendo obligación personal de los jugadores entregar de propia mano al árbitro para su acreditación.

Artículo 6. Después de la jornada 3, el permiso para jugar sin credencial y sin uniforme tendrá un costo de **$50.00 (Cincuenta pesos 00/100 MN)** y el permiso de equipo tendrá un costo de **$100.00 (Cien pesos 00/100 MN)** No hay permiso para jugar sin credenciales e uniformes en partidos de liguilla.

A partir de la jornada 3 todos los jugadores deberán contar con sus credenciales las reposiciones por extravío tienen un costo de **$50.00 (cincuenta pesos 00/100 MN)**

Cuando un jugador no pueda continuar participando en una competencia este deberá regresar al capitán del equipo la credencial y este a su vez entregarla al Coordinador Deportivo de la Liga RocketGol, para su cancelación, o sustitución, en este caso el costo de expedir una nueva credencial será de **$50.00 (cincuenta pesos 00/100 MN).**

El gafete de la Director Técnico de cada equipo tendrá un costo de **$100.00 (cien pesos 00/100 M.N.)**

Constituye una falta grave modificar las credenciales que se expiden por la Liga, cuya sanción estará prevista en el presente Reglamento.

Artículo 7. Los equipos podrán realizar altas y/o bajas de jugadores, durante la temporada regular esto respetando el 40% de asistencia de cada jugador en cada torneo; es decir, si el torneo es de 10 jornadas deberá asistir cada jugador del equipo a cuando menos 4 juegos (40%) pues en caso de infringir el porcentaje no podrá jugar liguilla. Por ningún motivo hay

altas de jugadores en la segunda vuelta o en finales (liguilla). El sistema ROCKETGOL no lo permite.

Artículo 8. Como regla general durante el desarrollo de los torneos, no se podrán realizar transferencias o altas de jugadores a otros equipos del mismo torneo, categoría o división. En caso de presentarse el caso el responsable de la liga avisará a los capitanes a efectos de tomar las determinaciones correspondientes respecto del jugador a efectos de que quede inscrito en un solo equipo. En caso de reincidir el jugador se eliminará de la estadística de ese juego o bien a criterio de la liga podrá considerarse una alineación indebida sancionada en el presente Reglamento.

Como regla especial al párrafo anterior la liga podrá autorizar los casos especiales y de causa necesaria para el buen funcionamiento de la liga. Para lo cual el coordinador de la liga informara a los árbitros de dichas situaciones especiales, quienes a su vez comunicaran a los Capitanes de los equipos en el juego correspondiente; Así mismo, se llevara un registro por escrito de las autorizaciones que sean expedidas en el torneo.

Artículo 9. Los equipos tendrán como límite hasta la jornada 3 para presentarse con uniformes completos: playeras iguales con número en la espalda (*planchado, bordado, sublimado o cocido, no se permitirá el uso de cintas como número*), short y medias del mismo color. En caso de altas de jugadores en la jornada 4 o subsecuentes se le dará un permiso especial para presentarse sin uniforme, pasado dicho encuentro será obligatorio portar el mismo uniforme que sus compañeros. **El uso de espinilleras es obligatorio y para el caso de los porteros el uso de guantes también resulta obligatorio.**

Los jugadores que se den de alta después de la jornada 3 tendrán derecho a jugar un juego sin uniforme; una vez pasado dicho juego, deberá estar debidamente uniformado.

Artículo 10. Cada equipo puede presentar un director técnico, quien deberá acreditarse ante la liga y contar con su credencial correspondiente; en caso de no hacerlo se negará el acceso al área de bancas.

Artículo 11. Todos los equipos tienen la obligación de presentarse a cada partido mínimo con 15 minutos de anticipación a la hora programada de su juego, **para ingresar ya debidamente uniformados, con credenciales, recibo de pago de uso de cancha y arbitraje**. Lo anterior, para garantizar su tiempo efectivo de juego. Equipo que no presente su recibo de pago a los árbitros, a decisión de la administración, podrá perder por default su partido.

Artículo 12. Todos los equipos deberán presentar ante los árbitros dos balones del *número 4* en buenas condiciones para poder llevar a cabo el partido. Los equipos tienen para presentar por lo menos un balón hasta antes de iniciar el primer tiempo, si no, perderá por default. En caso de que un equipo acepte jugar el partido sólo con un balón, deberá firmarlo en el acta de juego.

Artículo 13. Cada equipo tendrá que iniciar mínimo con 5 jugadores y podrá completarse en el transcurso del primer tiempo, iniciando el segundo tiempo no podrá ingresas más jugadores.

Artículo 14. En caso de no reunir los requisitos que se estipulan en los artículos 11, 12 y 13 de este reglamento, el equipo perderá su partido por default.

Artículo 15. A solicitud de algún equipo se podrá otorgar una tolerancia de 5 a 10 minutos a partir de la hora señalada del inicio de juego, no siendo necesario el consentimiento del equipo contrario, minutos que serán descontados durante el transcurso del partido sin que este beneficio de ambos equipos sea motivo de reclamo alguno o petición para invalidar el juego.

Artículo 16. Las reglas de default son las siguientes:

a) El equipo perderá por default cuando:

- No llegue al juego.
- No llegue pasada su tolerancia
- No cumpla con el mínimo de jugadores (5) para llevar su encuentro.
- Presente una alineación indebida (jugadores no dados de alta en la liga o suspendidos)

b) El equipo que pierda por default será penalizado con un marcador 3 a 0 a su contra y deberá pagar su arbitraje completo por faltar a su compromiso de juego.

c) El equipo que gane por default, se le sumaran sus puntos como juego ganado (3) con marcador 3 – 0 a su favor siempre y cuando pague costo de su juego.

d) Los goles que en su caso se pudieran asignar al ganador se determinaran previo al inicio del torneo y serán comunicados por el Coordinador Deportivo de la Liga a cada uno de los capitanes por los medios habituales de comunicación.

Artículo 17. Si un equipo pierde por default por causas de fuerza mayor comprobables, el partido se reprogramará aun presentándose el equipo contrario.

Artículo 18. Mientras se dispute un juego queda prohibido que existan familiares, amigos o cualquier persona ajena al equipo dentro del campo de juego o área destinada a la banca de jugadores, los árbitros en turno deberán hacer cumplir esta norma y en caso de presentarse el caso apercibir de manera respetuosa a la gente que no sea parte del equipo a que se retiren de las áreas señaladas, de no atender las recomendaciones el partido podrá suspenderse, perdiendo por default al equipo infractor.

Para que la Directiva técnica de un equipo pueda estar en el área de juego deberá estar debidamente acreditado ante la liga y contar con su gafete correspondiente la falta de este requisito le impedirá estar en al área de juego.

Artículo 19. Cada equipo es responsable de sus pertenencias. La liga no se hace responsable por objetos olvidados y/o extraviados.

Artículo 20. Cada Director Tecnico o Capitán del equipo es responsable de su porra y de los daños que pueda causar a las instalaciones. Un partido podrá suspenderse por mala conducta de la porra (insultos o agresiones al equipo contrario, al cuerpo arbitral o al personal administrativo) y su equipo perderá por default. Las porras también pueden ser sancionadas y no podrán participar antes, durante o después del desarrollo de un encuentro. La sanción puede ser desde la suspensión de ese partido, hasta la baja de la liga del equipo y la responsabilidad penal en la que se pueda incurrir. A la persona que sea sorprendida haciendo uso indebido de las instalaciones se le consignará con las autoridades correspondientes.

Artículo 21. Para poder reflejar de manera satisfactoria los resultados de un partido y su estadística correspondiente todo jugador deberá utilizar para entrar al campo de juego una “Credencial Única ROCKETGOL” estar dado de alta en la plataforma de juego de la Liga e inscrito en el “Acta de Juego” del partido. Cuidando el capitán en todo momento que los nombres y números proporcionados tanto a la administración de la liga como a los árbitros no cambien sin previo aviso, la falta de cumplimiento a esta norma pudiera alterar los resultados reflejados en las actas en cuyo caso será responsabilidad única y exclusivamente del equipo infractor.

Artículo 22. Los jugadores y dirigentes deberán reconocer como **MÁXIMA AUTORIDAD DENTRO DE LA CANCHA, AL ÁRBITRO**. Deben acatar sus decisiones sin discutir sobre ellas, ya que serán sancionados con tarjeta, dependiendo de la severidad de su reclamo, además deberán brindar las garantías de seguridad de sus jugadores hacia los árbitros.

Artículo 23. Las protestas relacionadas con alineaciones de jugadores, uniformes, números y balones, deberán ser notificadas al árbitro antes de dar inicio el partido. De no hacer la protesta en tiempo y forma, ésta será nula. Las demás protestas relacionadas con el desarrollo del juego deberán presentarse por escrito ante la Liga dentro de las 24 horas posteriores a la terminación de su partido.

La responsabilidad de dirimir las protestas presentadas por escrito de algún equipo respecto del arbitraje o alguna situación anómala en el juego, corresponde al Coordinador Deportivo de la liga o quien represente los derechos de la Liga de Fut7 RocketGol; quien deberá resolver y notificar la decisión que corresponda a los quipos sujetos a controversia en un plazo no mayor a 48 horas, dicha decisión es la última instancia y será obligatoria.

Artículo 24. En caso de riña colectiva (batalla campal) o cualquier otro tipo de agresión o con acto de bronca se dará automáticamente de baja a los equipos involucrados o jugadores dependiendo de la gravedad de la situación y grado de participación.

Artículo 25. La máxima autoridad recae en la administración de la liga y quien los represente, tales como coordinadores deportivos y/o Gerente; cualquier punto no incluido en este reglamento quedará a criterio de la misma.

B) SISTEMA DE COMPETENCIA

Artículo 26. Todos los partidos se llevarán a cabo en dos tiempos cuya duración será determinado según cada competencia, pudiendo ser de **25 minutos** cada uno, con un descanso de **5 minutos** a la mitad del partido o **20 minutos** cada uno, con descanso de **5 minutos** a la mitad del partido tomando en consideración el artículo 15. Sólo se detendrá el cronómetro cuando haya algún jugador *lesionado de gravedad*. Para que esto surta efecto el equipo deberá acatar puntualmente las obligaciones señaladas en el presente reglamento. La duración que corresponda a cada competencia se avisara previo al inicio del torneo por los canales de comunicación que la liga establezca con los equipos.

Artículo 27. El sistema de puntuación en fase regular de competencia será como sigue:

Partido ganado: **3 puntos.**
Partido perdido: **0 puntos.**
Partido empatado: **1 punto.**

Adicionalmente al equipo que gane por default se podrá asignar (3) goles dependiendo del torneo, la liga informara oportunamente el sistema que corresponda.

Artículo 28. La liga informara a los equipos los días de juego, así como los horarios disponibles para llevar a cabo los partidos, por lo que todos los equipos al inscribirse aceptan los días de juego y rango de horas indicados.

Es facultad única y exclusiva de la Liga bajo su más estricta responsabilidad programar los juegos de los torneos que se lleven a cabo, los juegos se programaran por jornadas semanales, mismas que se publicaran en la página web de la liga, una vez publicado y notificado el rol de juegos la convocatoria a dichos juegos será considerada formal y legalmente hecha para todos los efectos.

Previo a la publicación y notificación del rol de juegos, los equipos podrán plantear situaciones eventuales y especiales que les impidan jugar determinado día u hora; para efectos, que la liga valore y en su caso atienda las peticiones. **Las solicitudes hechas fuera de este plazo es decir ya publicado el rol no podrán ser tomadas en cuenta**. Ello por respeto a los equipos ya agendaron los compromisos de juego.

Cuando un equipo requiera de jugar UN DÍA EN ESPECIFICO, este podrá comprar días fijos de juego, durante la temporada regular, cuyo costo será de **$70.00 (setenta pesos 00/100 MN)** por cada partido en que se jugué en dicho día, pagaderos previo al encuentro; reservándose la administración el derecho de expedir, cancelar o limitar, dichos apartados en cualquier momento, en razón del buen funcionamiento general de la liga. Así mismo la liga NO PODRA expedir más de 3 horarios fijos durante un torneo.

El equipo que pague su horario será local y quien lo enfrente se entenderá como visitante.

Cuando se enfrenten dos equipos con horario fijo el visitante será quien este abajo en la tabla de posiciones publicada en la página web de la liga;

En la fase final o liguilla NO SE PODRA comprar días fijos de juego.

Artículo 29. Califican a finales los primeros lugares de la tabla el número de equipos dependerá del torneo y será notificado a los equipos con la debida oportunidad, jugarán de la siguiente manera, siempre respetando la tabla final de posiciones. Durante la etapa de finales no existen las altas en jugadores.

Artículo 30. Sólo en los partidos de liguilla o etapa final en caso de empate al término del tiempo regular, se llevarán a cabo 5 tiros penales, pasados los 5 tiros cada equipo tirará uno de manera rotativa perdiendo el primero que no anote.

El partido de FINAL en caso de empate al término del tiempo regular, se jugarán 2 tiempos extra de 10 minutos cada uno si siguieran empatados se llevarán a cabo tiros penales en los términos del párrafo anterior.

El equipo que no se presente a algún encuentro en la etapa final o de liguilla lo descalifica de participar en juegos posteriores de la misma etapa final.

C) AMONESTACIONES, SANCIONES Y EXPULSIONES.

Articulo 31.- Se aplicarán las siguientes sanciones y castigos de manera supletoria al ***Código de Sanciones de la Asociación Chiapaneca de Futbol***:

a) Son faltas de los jugadores que ameriten amonestación antes, durante y/o después del partido, las que a continuación se mencionan:

- Retardar el inicio o reanudación del juego en forma deliberada.
- No acatar las disposiciones del árbitro.
- Amenazar, burlarse, provocar con palabras, acciones o gestos a un jugador adverso a sus propios compañeros o a los integrantes de los cuerpos técnicos.
- Simular lesión o una falta.

- Protestar las decisiones del árbitro en forma enérgica, con burlas, palabras, acciones o gestos.
- Ser culpable de juego brusco.
- Quitarse a camiseta al celebrar un gol.
- Ser culpable de alguna conducta antideportiva.
- Infringir persistentemente las reglas de juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
- Entrar en el terreno de juego sin autorización del cuerpo arbitral.
- Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin autorización del cuerpo arbitral.

b) Las amonestaciones señaladas serán acumulativas y se sancionará como sigue:

- El jugador que por reglamento acumule las primeras cinco amonestaciones en el torneo, causará 3 partidos de suspensión.
- Las siguientes cinco amonestaciones acumuladas (10) en el torneo, causarán 4 partidos de suspensión.
- Las siguientes cinco amonestaciones acumuladas (15) en el torneo, causarán 4 partidos de suspensión.
- Las faltas marcadas durante el juego por el cuerpo arbitral son acumulativas; por lo que, 5 faltas corresponden un tiro penal, una vez sancionado el primer tiro, los demás ocurrirán cada 3 faltas.

a) Se considera faltas que ameritan la expulsión del partido (tarjeta roja) las que a continuación se mencionan:

- Juego brusco grave con fuerza excesiva **(2 partido de suspensión)**
- Juego brusco grave con brutalidad **(2 partidos de suspensión)**
- Intentar agredir a jugadores contrarios o a sus propios compañeros lanzando golpes sin hacer contacto **(2 partido de suspensión)**
- Dirigirse al cuerpo arbitral en forma irrespetuosa, antes, durante y/o después del partido **(2 partido de suspensión).**
- Conducta violenta **(4 partidos de suspensión).**
- Incitar o inducir al jugador o jugadores durante el desarrollo del partido para que causen daño o lesión a jugadores contrario **(1 partido de suspensión).**
- Arrojar el balón con las manos o los pies en forma violenta, golpeando a un adversario o a un compañero cuando el balón no está en juego **(2 partido de suspensión).**
- Hacer constantes reclamaciones al cuerpo arbitral, solicitando la aplicación de amonestaciones **(1 partido de suspensión).**
- Impedir con mano intencionada un gol (no aplica para el guardameta dentro de su área penal) **(1 partido de suspensión).**

b) El jugador que durante el mismo partido acumule 2 amonestaciones será expulsado y suspendido 1 partido si la situación de gravedad lo amerita.

OTRAS FALTAS Y SANCIONES

También son faltas que ameritan sanciones antes, durante y después del partido, las que a continuación se mencionan:

- Agresiones físicas o faltas de respeto con gritos o palabras altisonantes al cuerpo arbitral **(3 partido de suspensión).**
- Amenazar a los oficiales del partido en cancha, accesos pasillos y vestidores **(3 partidos de suspensión).**
- Agredir e intentar agredir a los integrantes del cuerpo técnico del equipo contrario en cancha, accesos pasillos y vestidores **(3 partidos de suspensión).**
- Interrumpir un partido a través de cualquier medio, incluso si ha sido expulsado del juego **(2 partidos de suspensión).**
- Participar activamente en una riña en cancha accesos pasillos y vestidores **(4 partidos de suspensión).**
- Entrar al terreno de juego sin permiso del árbitro para intentar agredir o insultar a jugadores u oficiales del partido **(2 partidos de suspensión).**
- Escupir o golpear de manera deliberada e intentando agredir a un contrario, un compañero o cuerpo arbitral **(5 partidos de suspensión).**
- Que el Jugador o cuerpo técnico participe en un juego con aliento alcohólico **(3 partidos de suspensión).**
- Que Jugadores cuerpo técnico, o porra Ingiera bebidas alcohólicas y/o estupefacientes que alteren el estado fisiológico de las personas. **(3 partidos de suspensión de forma individual en caso de jugadores o al equipo en su conjunto por alterar el orden público).**

Articulo 32.- Se aplicarán a criterio de la Directiva de la Liga, las sanciones relativas a faltas fuera del campo cuando:

- Los jugadores, capitanes, directiva técnica o representantes falsifiquen documentación oficial de la liga **(3 partidos de suspensión de forma individual o al equipo en su conjunto si la falta es colectiva o hasta la expulsión de la liga de jugadores o equipo)**
- Cuando cualquier persona que asista a un encuentro deportivo cometa faltas de respeto reiteradas o que causen molestia o indignación a otros asistentes, ya sean jugadores, visitantes, trabajadores o árbitros, **(3 partidos de suspensión de forma individual en caso de jugadores o al equipo en su conjunto si la falta es colectiva o hasta la expulsión de la liga de jugadores o equipo)**
- Quien asista como porra, visitantes, espectadores o acompañantes de los jugadores, deberá abstenerse de consumir drogas o alcohol dentro de las instalaciones; así como

guardar el debido respeto a otros visitantes, los jugadores, cuerpo directivo de los equipos, y cuerpo arbitral de la liga, la falta a esta norma acarreara **(la expulsión de las instalaciones de manera temporal o definitiva según determine la Directiva de la Liga)**

Articulo 33.- La baja de equipos inscritos en la liga procederá además de los supuestos señalados por indisciplina y acciones antideportivas señaladas en el presente reglamento en los siguientes casos:

Causa baja de manera inmediata un equipo por:

a) No presentarse al primer encuentro en que sea citado en el torneo sin causa justificada e informada con oportunidad a la administración de la liga;
b) No presentarse a dos juegos consecutivos sin causa justificada; y,
c) No cumplir con los pagos de credenciales en el plazo señalado en el presente Reglamento.

Actualizado alguno de los supuestos de le notificara al capitán del equipo la baja con efectos inmediatos.

Articulo 34.- El incumplimiento de manera reiterada de un equipo en las obligaciones establecidas en el presente Reglamento, tales como los pagos de arbitrajes, credenciales y demás considerados en la presente norma; así como, la inasistencia a los juegos serán causal para la expulsión del equipo de la liga.

Articulo 35.- El incumplimiento de manera reiterada de un equipo en las obligaciones establecidas en el presente Reglamento, tales como los pagos de arbitrajes, credenciales y demás considerados en la presente norma; así como, la inasistencia a los juegos serán causal para la expulsión del equipo de la liga.

D). TRANSPARENCIA EN SANCIONES Y APELACIONES.

Artículo 36.- Toda sanción impuesta a jugadores, equipos, cuerpo técnico o porras deberá ser notificada al capitán o delegado del equipo involucrado, especificando el motivo, la norma infringida y la duración de la sanción. Los equipos y jugadores tendrán derecho a presentar una apelación por escrito en un plazo no mayor a 24 horas después de recibir la notificación de la sanción. La Directiva de la Liga deberá analizar y resolver la apelación en un plazo máximo de 48 horas, notificando por escrito la decisión final, la cual será inapelable. Todas las sanciones y apelaciones resueltas serán registradas y estarán disponibles para consulta de los equipos, garantizando la transparencia y equidad en la toma de decisiones.

E). ARBITROS Y TEMAS ARBITRALES

Articulo 37.- Corresponde al árbitro en cada juego:

1.- Mantener el orden: El árbitro debe asegurarse de que los jugadores respeten las reglas del juego y mantener el orden en el campo.
2.- Tomar decisiones: El árbitro debe tomar decisiones objetivas y justas en situaciones como faltas, tarjetas y goles.
3.- Proteger la integridad de los jugadores: El árbitro debe garantizar la seguridad de los jugadores y detener el juego si hay alguna lesión o situación de riesgo.
4.- Administrar el tiempo de juego.

Articulo 38.- La máxima autoridad durante el juego corresponde a los árbitros, en caso de inconformidad los jugadores podrán presentar su queja o inconformidad al representante de la liga para análisis y revisión del caso; en ningún caso procederán los reclamos efectuados con faltas de respeto.

Articulo 39.- Corresponde a los árbitros requisitar las cedulas de juego que tienen validez y legalidad de lo que plasman; para lo cual, deberán identificar nombre y apellido de los jugadores que participaron en el juego identificándolos mediante las credenciales de la liga o en su defecto anotando sus nombres conforme lo indique el capitán del equipo; La información plasmada en el acta de juego tales como: los jugadores, resultados, sanciones etc... deberán ser revisados y ratificados con la firma de los capitanes o delegados de cada equipo.

Las aclaraciones post partido de las actas podrán efectuarse por el capitán del equipo, mismas que serán revisadas por el representante de la Liga.

Articulo 40.- Los árbitros deberán presentarse por lo menos 5 minutos antes del encuentro y debidamente uniformados, la falta a este artículo podrá ser sancionado por la liga. Así mismo será obligación y responsabilidad de los árbitros conocer el presente Reglamento y el Código de Sanciones de la Asociación Chiapaneca de Futbol.

REGLAS GENERALES Y DE RELEVANCIA

AL PRIMER INTENTO DE RIÑA SE SUSPENDERA EL PARTIDO SIN IMPORTAR LOS MINUTOS DE JUEGO QUE VAYAN, MANTENIENDOSE EL RESULTADO QUE HASTA ESE MOMENTO SE TENIA. SIN LUGAR A RECLAMACIÓN Y SIN IMPORTAR QUIEN HAYA INICIADO EL CONFLICTO.

LOS JUGADORES QUE REALICEN AMENAZAS FISICAS, PSICOLOGIAS DE INTIMIDACION A LA INTEGRIDAD FISICA SERAN SUSPENDIDOS DE LA LIGA DE MANERA DEFINITIVA.

LOS JUGADORES QUE CONSUMAN DROGAS EN LAS INSTALACIONES DEPORTIVAS SERÁN EXPULSADOS DE LA LIGA DE FORMA DEFINITIVA Y LOS VISITANTES SERAN EXPULSADOS DE LAS INSTALACIONES.

LA LIGA SE RESERVA EL DERECHO DE ADMINISIÓN A LAS INSTALACIONES DE MANERA TEMPORAL O DEFINITIVA A PERSONAS QUE POR SU MAL COMPORTAMIENTO DAÑEN LAS INSTALACIONES.

Todo lo no textualmente señalado en el presente reglamento se sujetará a las normas superiores que rigen el juego de futbol, asimismo en los casos no descritos o inusuales que se llegarán a presentar se estará a la aplicación de la lógica, al espíritu del deporte y del futbol

En caso de controversia entre los equipos por situaciones no previstas en el presente Reglamento o bien se interpreten contradictoriamente las reglas o normas, la única autoridad competente para interpretar de manera definitiva, dirimir, resolver y terminar controversias será la Directiva de la Liga.

TRANSITORIOS.-

Único.- El presente Reglamento y sus subsecuentes actualizaciones entraran en vigor y serán de cumplimiento obligatorio para jugadores, cuerpo técnico, y público asistente, el día de su publicación en la pagina de la liga, misma que tendrá vigencia en tanto se encuentre disponible en dicho medio de difusión.