



REGLAMENTO 2023-2024



ÍNDICE

Artículo I Liga

- Sección 1. 01 estatutos
- Sección 1. 02 leyes del juego
- Sección 1. 03 jugando la temporada
- Sección 1. 04 eliminatorias
- Sección 1. 05 campeonatos
- Sección 1. 06 tabla de Clasificación
- Sección 1. 06 (a) Reglas de desempate para las eliminatorias nacionales de LPF MX
- Sección 1. 07 balón Oficial
- Sección 1. 08 sustituciones
- Sección 1. 09 juego empatado después de noventa (90) minutos de Regulación
- Sección 1. 10 sistema de puntos LPF MX
- Sección 1. 11 liga y Estructura Regional
- Sección 1. 12 flexibilidad regional
- Sección 1. 13 calendario de Liga
- Sección 1. 14 cancelaciones
- Sección 1. 15 no se presenta / pierde / ver sección 1. 16
- Sección 1. 16 patrocinios

Artículo II Equipo

- Sección 2. 01 tarifas semestrales o anuales de operación
- Sección 2. 02 otras tarifas y responsabilidades
- Sección 2. 03 lista
- Sección 2. 04 conducta y apariencia del personal del banco del equipo y los jugadores
- Sección 2. 05 requisitos de banquillo
- Sección 2. 06 reportes del día del partido
- Sección 2. 07 disolución
- Sección 2. 08 riesgo
- Sección 2. 09 indemnización

Artículo III Jugadores

- Sección 3. 01 amateur y profesional
- Sección 3. 02 jugador extranjero
- Sección 3. 03 participación
- Sección 3. 04 registro de jugador
- Sección 3. 05 pase de jugador
- Sección 3. 06 jugador ilegal
- Sección 3. 07 restricciones
- Sección 3. 08 transferencia y emisiones
- Sección 3. 09 seguros
- Sección 3. 10 riesgos

Artículo IV Árbitros

- Sección 4. 01 registro
- Sección 4. 02 juego
- Sección 4. 03 inspección de campo
- Sección 4. 04 tarifa
- Sección 4. 05 desembolso de tarifas
- Sección 4. 06 asistente
- Sección 4. 07 asistente de equipo
- Sección 4. 08 responsabilidades del asistente del equipo
- Sección 4. 09 no Show
- Sección 4. 10 reglas LPFMX
- Sección 4. 11 asignaciones del árbitro

Artículo V Disciplina

- Sección 5. 01 acciones disciplinarias
- Sección 5. 02 precauciones
- Sección 5. 03 envíos
- Sección 5. 04 suspensiones de servicio
- Sección 5. 05 anexo liguilla
- Sección 5. 06 mala conducta hacia los oficiales del juego

Artículo VI Instalaciones

- Sección 6. 01 campo de juego
- Sección 6. 02 redes de objetivos y banderas de esquina
- Sección 6. 03 banquillos
- Sección 6. 04 disposiciones del árbitro
- Sección 6. 05 agua y hielo
- Sección 6. 06 campo de respaldo
- Sección 6. 07 servicios Médicos

Artículo I Liga

Sección 1. 01. Estatutos. Estas reglas existen junto con los Estatutos del LPF MX.

Sección 1. 02.

Leyes de Juego

Todos los juegos bajo la jurisdicción de la LPF MX se llevarán a cabo de acuerdo con las reglas y regulaciones reconocidas por la Liga. Las Reglas de juego de la liga serán las adoptadas por las leyes más recientes de la USSF / FIFA Juego, excepto las excepciones enumeradas en este documento.

Sección 1. 03.

Jugando Temporada

Se permitirá que la temporada de juego de la Liga comience un mes y medio después de haber concluido la temporada anterior, aunque esos periodos de comienzo no son obligatorios para todos los equipos en zona norte y zona sur. Se hará todo lo posible para que cada equipo de Zona Sur y zona norte, compita a visita recíproca en grupos con primera y segunda vuelta; si la zona tiene dos regiones, se planeará estratégicamente una subzonificación que compacte a los grupos de equipos que estén lo más cerca geográficamente.

Sección 1. 04.

Eliminatorias

El sistema clasificación y eliminación LPF MX, se base en el sistema de competencia por zonas o regiones, esto se diseña así, para tener una mejor organización y competencia deportiva, generando a la vez una clasificación general para todo el país.

El líder general nacional del torneo regular, será aquel equipo que acumule más puntos que cualquier otro club, o tenga la mejor diferencia en los criterios de desempate. El líder general dentro de la post temporada podrá recibir todos sus juegos de vuelta como local, incluyendo la final de zona o juego de campeonato de zona.

Todos los juegos de temporada regular y de liguilla estarán bajo el control y supervisión de la LPF MX.

Para para el torneo clausura|apertura 2023-2024, se considerarán un total de 30 equipos y 4 grupos en las dos zonas del país.

Ya para la Liguilla, las zonas del país serán agrupadas en solo dos bloques: A un bloque se le denominará Zona Norte y al otro bloque Zona Sur.

Los grupos que pertenecerán a la **ZONA NORTE** para los torneos clausura & apertura 2023-2024 respectivamente son: GRUPO 1, GRUPO 2.

Los grupos que pertenecerán a la **ZONA SUR** para los torneos clausura & apertura 2023-2024 respectivamente son: GRUPO 3, GRUPO 4.

Se clasificarán 2 equipos de la zona sur y 2 equipos de la zona norte para conformar el cuadrangular final en sede neutra designada por la liga del torneo clausura y/o apertura 2023-2024 respectivamente.

Para determinar los respectivos participantes de zona en el cuadrangular; Se jugará liguilla en cada uno de los grupos de la siguiente manera:

Del **grupo 1** la zona norte se clasificará los primeros 4 mejores lugares, eliminándose a vuelta recíproca el 1 vs 4, y el 2 vs 3, en las semifinales del grupo 1. Para la final del grupo 1. Se jugará a vuelta recíproca el 1 vs 2 conforme la clasificación general.

Del **grupo 2** la zona norte se clasificará los primeros 4 mejores lugares, eliminándose a vuelta recíproca el 1 vs 4, y el 2 vs 3, en las semifinales del grupo 1. Para la final del grupo 1. Se jugará a vuelta recíproca el 1 vs 2 conforme la clasificación general.

Del **grupo 3** la zona sur se clasificará los primeros 4 mejores lugares, eliminándose a vuelta recíproca el 1 vs 4, y el 2 vs 3, en las semifinales del grupo 1. Para la final del grupo 1. Se jugará a vuelta recíproca el 1 vs 2 conforme la clasificación general.

Del **grupo 4** la zona sur se clasificará los primeros 4 mejores lugares, eliminándose a vuelta recíproca el 1 vs 4, y el 2 vs 3, en las semifinales del grupo 1. Para la final del grupo 1. Se jugará a vuelta recíproca el 1 vs 2 conforme la clasificación general.

El criterio de desempate para toda la post temporada a excepción de la GRAN FINAL será el de la mejor posición en la tabla general.

Cada grupo generara una liguilla propia con juegos de ida y vuelta. Al mismo tiempo un campeón de grupo.

EL CUADRANGULAR FINAL se jugará entre los 4 campeones de cada grupo.

La conformación para los juegos de liguilla estará determinada en la clasificación general de competencia y de acuerdo a las zonas geográficas. (Todo depende de cuantos equipos se registren pueden cambiar las cantidades de equipos y grupos).

Sección 1. 05

Campeonatos

Las eliminatorias del Campeonato de Primera División deben programarse para minimizar los gastos de viaje y crear la mayor cantidad de juegos en casa para generar ingresos. La estructura de las eliminatorias del Campeonato de Primera División será determinada por la Junta Directiva de LPF MX al comienzo o durante cada temporada.

No se considerará un equipo para las eliminatorias del campeonato a menos que todas las cuotas de la liga sean liquidadas antes de comenzar la liquilla.

Sección 1. 06.

Criterio de Clasificación

En caso de empate en la clasificación final del torneo regular en competencia de la Liga, se utilizará los siguientes criterios desempate.

- a) El resultado obtenido de los juegos entre sí de los equipos empatados.
- b) Diferencia de goles en los resultados de los juegos entre sí.
- c) La mayor cantidad de las victorias en la competencia del grupo.
- d) Diferencia de goles en la competencia del grupo.
- e) Menos partidos perdidos en la competencia del grupo.

Sección 1. 06

Reglas de desempate para las eliminatorias nacionales de LPF MX. Al determinar los mejores 4 equipos para las eliminatorias de LPF MX sería el mismo criterio de la Sección 1. 06.

- a) El resultado obtenido de los juegos entre sí de los equipos empatados.
- b) Diferencia de goles en los resultados de los juegos entre sí.
- c) La mayor cantidad de las victorias en la competencia del grupo.
- d) Diferencia de goles en la competencia del grupo.
- e) Menos partidos perdidos en la competencia del grupo.

Sección 1. 07.**Balón de Juego**

El equipo local debe proporcionar al árbitro al menos **cuatro (4) balones** de juego aprobadas por LPF MX antes del silbatazo inicial. El árbitro devolverá todos los balones del juego al equipo local al finalizar el juego.

Sección 1. 08.**Sustituciones**

A cada equipo se le permitirá tener un máximo de **diecinueve (19) jugadores** en la lista del día de juego correspondiente al roster del equipo. Se puede usar un sustituto en cualquier momento durante toda la duración del juego, en cualquier situación en que el partido se detenga. A cada equipo se le permite un máximo de **cuatro (4) sustituciones**. Un jugador reemplazado por un sustituto no puede regresar al campo en el mismo juego.

Sección 1. 09.**Regla del Menor**

El jugador denominado como el Menor (17 años y 11 meses) deberá de cumplir en cancha 90 minutos o de la misma forma es posible que estos minutos sean agregados por medio de varios jugadores menores.

Sección 1. 10).

Sistema de puntos LPF MX.

- a) Ganar - 3 puntos
- b) Empate – 1 punto
- c) Pérdida - 0 puntos

Sección 1. 11).**Liga y estructura regional**

La liga LPF MX consistirá en equipos masculinos ubicados en regiones definidas dentro del territorio mexicano. Cuatro regiones son las que conforman la estructura de competencia: Región noroeste, Región noreste, centro occidente y por último la región del sur.

Sección 1. 12).**Flexibilidad de zonas**

- a) Calendario de torneo regular y liguilla.
- b) Calendario de zonas / Programas de reuniones
- c) Intra - Arreglos financieros regionales
- d) Calendario de juegos
- e) Crecimiento territorial si afecta a un equipo actual de LPF MX

Si alguna decisión afectará a toda la liga, ya sea financieramente o de otra manera, toda la junta directiva debe participar en el proceso de decisión.

Sección 1. 13).**Calendario de la liga**

El calendario del Torneo en competencia es la responsabilidad final de la junta directiva de la liga; con regiones geográficas que controlan su propio horario. El cronograma de la liga no se cambiará sin el consentimiento de la junta directiva de la Liga. Los equipos en una zona deben, como mínimo, jugar una serie local y visitante contra todos los demás equipos en esa zona en su grupo correspondiente, totalizando no menos de 9, 10, 12 o 14 juegos.

Jugar una serie local y visitante contra todos los demás equipos dará como resultado más de 9/10/12/14 juegos, la zona puede cambiar el formato de programación siempre que el número total de juegos jugados permanezca en 10 o más.

Sección 1. 14).

Cancelaciones de juegos. El procedimiento de cancelación es el siguiente:

1. Equipo en situación de posible cancelación, genera documento oficial **CON UNA SEMANA DE ANTICIPACIÓN** membretado, fecha reciente y firmado por el presidente del club; describiendo a detalle y con fundamentos la problemática presentada que lo esta llevando a solicitar la cancelación y reprogramación del juego y se envía al presidente de la liga y director general.
2. El presidente de la liga conjuntamente con el director general de la misma, presentan el documento al consejo de administración para análisis del mismo.
3. El consejo administrativo dictamina si es procedente o no la solicitud y notifica inmediatamente al equipo que se encuentra en esta situación la respuesta a su petición.
4. Si la cancelación procede:

- La liga a través del director general informará al otro club involucrado sobre el dictamen de suspensión. Bloqueando la fecha de reprogramación y autorizando a ambos clubes a hacer oficial la noticia.
5. Si la solicitud de cancelación **NO PROCEDE:**
- La liga notificará al equipo solicitante la negación de la solicitud, junto con la pérdida de los 3 puntos con un marcador de tres goles a cero; adjuntando la multa correspondiente a \$30,000.00

La cancelación de los juegos solo se puede dar en casos de fuerza mayor como:

1. Desastres naturales en caso de: Huracanes, terremotos o tormentas eléctricas.
2. Crisis de inseguridad en la zona geográfica en cuestión.
3. Crisis sanitarias en la zona geográfica en cuestión.

Sección 1. 15.

El no presentarse / No Presentarse / No Show. Un No-Show es cuando un equipo deliberadamente no aparece en un juego sin un acuerdo específico aprobado por la Junta directiva de la liga.

Las penalizaciones por una retirada serán las mismas para un No Presentarse. Las penalizaciones por un No-show y las cancelaciones son las siguientes

- a) Pérdida de tres (3) puntos de su clasificación y una multa de la Liga de **\$30,000 pesos mexicanos.**
- b) La Junta Directiva de la Liga determinará si existe alguna compensación al equipo afectado para cubrir los gastos generados del juego.
- c) Todas las multas y tarifas deben pagarse dentro de los siete (7) días.
- d) Un equipo puede ser expulsado de la liga si acumula dos No-Shows dentro de una temporada.
- e) La puntuación se registrará como una pérdida de 0-3.

Sección 1. 16).

Patrocinios.

Para el crecimiento exponencial de la LPF MX y sus equipos miembros, la Liga está autorizada para negociar patrocinios Nacionales e Internacionales. Los Equipos están obligados a publicar estos patrocinadores en sus redes sociales, página web, estadio y agregar a su jersey oficial los patrocinadores conseguidos por la Liga en caso de que correspondiera. La junta directiva debe aprobar estos patrocinios. Cuando los equipos miembros tienen un patrocinio local. El club podrá manejar ese patrocinio como mejor le convenga.

Artículo II Equipo

Sección 2. 01.

Tarifas de operación por temporada

Las tarifas de operación son aquellas tarifas que se requieren para ser miembro de LPF MX, incluyendo

- Tarifa de participación por temporada **\$ 35,000** pesos mexicanos.
- Presupuesto de gastos por temporada. (Esto será determinado por la mesa directiva y los socios.)

Sección 2. 02.

Otras tarifas y responsabilidades.

Cada equipo es responsable de otras tarifas y costos, incluidos, entre otros:

- Registro del jugador **(\$2,500.00)**
- Kit para protocolo de partidos: (4 banderines, una bandera, y 5 uniformes) **\$3,550.00**
- El Balón oficial en **\$450.00** cada uno más gastos de envío.
- Tarifas del árbitro **(\$3,500.00)**

Sección 2. 03. **Lista**

Todos los jugadores deben estar listados en la lista de registros de la LPF MX, siempre que todos estén registrados en la USSF. El número máximo de registros por club de fútbol será de cincuenta (50). Todos los jugadores registrados activos deben aparecer en la página web del equipo o de la liga en su defecto.

- No hay límite para el número de jugadores registrados en reserva.
- Un máximo de diecinueve jugadores puede vestirse para los juegos.
- Los equipos deben vestir a un mínimo de catorce (14) jugadores para cada juego.
- Las listas de equipos deben estar en la página web del equipo antes del mediodía del jueves antes del fin de semana de juego.
- Cualquier cambio en la Lista de equipos debe informarse al administrador del sitio web al menos veinticuatro (24) horas antes de un juego.
- El equipo local generará una publicación del día del juego que incluirá ambas listas de equipos en todos los juegos de LPF MX.

Sección 2. 04.**Conducta y apariencia del personal del banquillo del equipo y los jugadores**

Se requiere conducta profesional y vestimenta de todo el personal en el banco del equipo. El lenguaje abusivo y el lenguaje corporal obsceno o los gestos no será tolerado. El código de vestimenta mínimo incluye uniforme oficial, Pans, polo, casacas y zapatos.

Sección 2. 05.**Requisitos de banco**

Absolutamente nadie más que jugadores y cuerpo técnico en la lista oficial del equipo deben de estar en la banca. Ocho (8) jugadores en banca, director técnico (1), Auxiliar técnico (1), preparador físico (1), utilero (1), (1) un médico. Un máximo total de trece (13) individuos.

Sección 2. 06**Informes del día del juego**

Antes del comienzo del juego, un representante del equipo deberá proporcionar al árbitro, a la prensa y al personal de transmisión un formulario de juego LPF MX que enumere a los jugadores registrados que participan en el juego y firmados por un representante del equipo.

Los árbitros informarán a la liga los resultados del juego, los goleadores, el tiempo de los goles, las asistencias y enumerarán las cédulas que se hayan emitido. Se debe incluir cualquier violación de las reglas y regulaciones por parte del equipo o los funcionarios de su equipo, y se entregará a un representante de cada equipo. El equipo local debe enviar por correo electrónico los resultados y detalles a la oficina designada dentro de las 24 horas. No proporcionar a la Oficina de la Liga esta información en el momento indicado puede provocar la pérdida de puntos en la clasificación.

Sección 2. 07.**Disolución**

En el caso de que un equipo, al disolverse o por cualquier otro motivo, se retire de la liga sin terminar sus juegos programados, las siguientes regulaciones entrarán en vigor:

- a) Si se ha jugado al menos la mitad del calendario completo de juegos, todos los puntajes resultantes deberán hacerlo permanecer como validado por la Liga.
- b) Los juegos jugados restantes se acreditarán a los oponentes, según lo programado, con un puntaje de 3-0.
- c) Si se ha jugado menos de la mitad (1/2) del calendario completo de juegos, se cancelarán los puntajes resultantes de los juegos jugados.

Sección 2. 08.**Riesgo**

Cada jugador u oficial del equipo asumirá todos los riesgos, responsabilidades y compromisos por pérdida, daño, lesión o muerte para sí mismo mientras usa la propiedad y las instalaciones de un equipo debidamente registrado en LPF MX.

Sección 2. 09.**Indemnización**

Cada equipo proporcionará a la liga un adecuado acuerdo de indemnización para que la liga, los equipos miembros, los oficiales de la liga, los empleados y los agentes sean inofensivos contra todos los reclamos, acciones, responsabilidades o demandas de cualquier naturaleza que pueda ser iniciada por cualquier persona o relacionada con el acuerdo del miembro para convertirse en miembro de la liga y la aceptación de la liga de dicho miembro. Cada jugador, entrenador y personal del equipo firmará un reconocimiento de una cláusula de retención inofensiva.

Artículo III Jugadores

Sección 3. 01.**Aficionado y profesional**

Los jugadores aficionados y profesionales pueden jugar en competiciones administradas por LPF MX. Un jugador aficionado es cualquier persona que no sea un jugador profesional. Un jugador aficionado solo puede recibir un reembolso (apoyo económico, no un sueldo) por jugar en juegos y / o entrenamientos que no son más que gastos reales y necesarios para jugar en juegos y / o entrenamiento.

Un jugador profesional es una persona que actualmente recibe el pago por jugar fútbol y / o que firma un contrato profesional de la Federación de Fútbol de los Estados Unidos. Un jugador profesional puede jugar en el LPF MX al recibir la autorización adecuada.

- a) Jugadores profesionales podrán recibir salarios y firmar contratos profesionales.
- b) Límite salarial: Los socios de la Liga decidirán si existirá un tope salarial y un salario mínimo.

Sección 3. 02**Jugadores**

Extranjeros. Cualquier jugador que venga de clubes fuera de México debe obtener la autorización internacional adecuada según lo exijan las reglas de la LPF MX y la FIFA antes de que puedan registrarse como un jugador activo en la LPF MX.

Sección 3. 03

Participación

1. Los jugadores pueden participar en cualquier competencia bajo la jurisdicción de la LPF MX siempre que estén debidamente registrados de acuerdo con las regulaciones contenidas en este documento.
2. Está prohibido que cualquier jugador bajo contrato registrado en la Liga LPF MX participe en cualquier otra liga o torneo mientras su contrato este vigente. De no ser así, El Jugador en cuestión sería castigado con 4 partidos de suspensión.

Sección 3. 04.

Registro de jugadores Y Pagos

Para participar en un juego LPF MX, un jugador debidamente registrado debe ser incluido en la carta de alineación oficial antes del juego y los oficiales deben registrarlo antes del comienzo del juego.

Jugador adulto: un jugador elegible es uno debidamente registrado en el LPF MX como aficionado adulto o jugador profesional, y que no está en suspensión.

Jugador juvenil: un jugador juvenil es un jugador que ha sido registrado como miembro de un equipo juvenil durante el año en curso. Un jugador juvenil, registrado como tal en la USSF, podrá jugar en la competencia LPF MX solo después de haber obtenido el permiso apropiado, la autorización de elegibilidad, etc. según lo requiera la Asociación Estatal de Jóvenes correspondiente.

Jugador Extranjero: un jugador extranjero es un jugador no nacido en México que ha sido registrado debidamente y podrá jugar en la competencia LPF MX, solo después de haber con los trámites legales de internación. Cada club podrá registrar un máximo de 8 extranjero en total. Y podrá presentar 4 jugadores en cancha durante cada partido y hasta 3 en banca si así lo considera necesario.

Sección 3. 05.

Pase de jugador

Cada jugador debe tener un registro en el sitio web de la liga. Si no se presenta ningún pase, los jugadores deben mostrar alguna prueba de identificación (con imagen), **y el juego puede jugarse bajo protesta**, sujeto a verificación.

Sección 3. 06.

Jugador ilegal

Un jugador ilegal es un jugador que no está debidamente registrado en LPF MX y no aparece en la lista del equipo.

Un equipo que use un jugador ilegal perderá 3-0 todos los juegos en los que juegan jugadores ilegales y perderá tres (3) puntos por jugador ilegal por juego. En situaciones de emergencia, el comisionado de la liga puede emitir pases temporales.

Sección 3. 07.

Restricciones

Un jugador registrado en el LPF MX como miembro de un equipo no jugará para ningún otro equipo en el LPF MX durante la temporada.

Sección 3. 08.

Transferencia y lanzamientos

Durante la temporada oficial de juego de LPF MX

- **El jugador.** Un jugador no se registrará para otro equipo dentro de la misma región de la liga con otro club, hasta que el actual club lo libere adecuadamente de su antiguo equipo. Un jugador que desee su liberación deberá presentar una solicitud a su equipo y de acuerdo con las reglas de LPF MX debe ser liberado si ha cumplido con todas las condiciones establecidas aquí. Cualquier jugador que retenga propiedad del equipo del que fue miembro por última vez no será elegible para la liberación o transferencia.
- **El equipo.** Un equipo puede finalizar el registro o contrato del jugador en cualquier momento por cualquier motivo. Incluyendo, entre otros, el rendimiento del jugador o la violación de las reglas del equipo, previa notificación por escrito al jugador. Tras dicha terminación, todos los derechos y obligaciones del equipo y el jugador a continuación, dicho registro del jugador se dará por terminado, siempre que las acciones del equipo estén de acuerdo con el Registro del jugador. Un jugador liberado voluntariamente por un equipo puede registrarse con otro equipo una vez terminado su torneo o contrato.
- **Ningún equipo de LPF MX** se acercará a un jugador que esté registrado con otro equipo de LPF MX sin el consentimiento de su equipo. Cualquier equipo contactado por un jugador de otro equipo de LPF MX debe informar al jugador que se ponga en contacto con su equipo actual y solicite ser liberado o transferido. Además, el equipo contactado deberá notificar al gerente del equipo del jugador.

- **Para transferir un jugador**, el equipo receptor debe pagar al club dueño de la carta del jugador o al equipo que aun mantenga contrato con dicho jugador. (El valor de los jugadores será determinado en una mesa de trabajo por parte de todos los socios). El presidente del equipo debe notificar al administrador del sitio web sobre la transferencia de los jugadores.

Sección 3. 09.

Seguro

LPF MX proporciona a los jugadores registrados de cada club un seguro médico para jugadores secundarios y responsabilidad del equipo. LPF MX proporciona a cada club un seguro de responsabilidad civil que se enviará a los campos de práctica y a los propietarios de campos de juego. Esta tarifa sería noticiada al club una vez de ser registrado el equipo.

Sección 3. 10

Riesgos

Cada jugador asumirá todos los riesgos, responsabilidades y compromisos que se deriven por pérdida, daño, lesión o muerte para sí mismo mientras está comprometido como Jugador para un equipo o un equipo representativo de la liga. Es responsabilidad del jugador tener un plan de atención médica.

Artículo IV Árbitros

Sección 4. 01.

Registro

Solo los árbitros de Asociación Mexicana de Árbitros (AMA) o FIFA actualmente registrados officiarán los juegos de LPF MX. Una vez al año, la LPF MX designará un coordinador de árbitros de la AMA.

Sección 4. 02.

Juego

El árbitro será el único juez de todos los asuntos relacionados con el juego. Se aplican todas las Leyes del Juego de la FIFA, excepto si las modificaciones de LPF MX han sido aceptadas.

Sección 4. 03.**Inspección de campo**

Antes del comienzo de cada juego, el árbitro inspeccionará el campo de juego y si, en su opinión, hay condiciones que hacen que el campo sea inseguro para los jugadores, él / ella abandonará el juego, notificando a los dos equipos competidores de su decisión.

Sección 4. 04.**Cuota**

La tarifa por el servicio de arbitraje es establecida por las LPF MX y AMA. La LPF MX no es responsable del costo de viaje incurrido por los árbitros a menos que la LPF MX lo apruebe expresamente por escrito. El viaje debe ser de más de cincuenta (50) millas de ida para ser considerado para un reembolso. Tanto el equipo local como el visitante pagarán entre los dos a los árbitros 90 minutos antes de comenzar el juego el costo de sus servicios.

Supuestos:

- En caso de que uno de los equipos no cubra su cuota arbitral:
 - a. El partido se juega de acuerdo a lo programado.
 - b. El equipo infractor al reglamento obtendrá una multa administrativamente de \$ 15,000.00.
 - c. El equipo infractor, deberá pagar su cuota en un plazo mayor de 24 horas. A razón de poder ser programado en su próximo compromiso.
 - d. No habrá ningún tipo de prórroga para pagos de arbitrajes.
 - e. Pasadas las 24 horas estipuladas y el pago NO SE REGISTRE. No se programará el compromiso inmediato siguiente del equipo y se hará acreedor a una multa por \$10,000.00 m/n acumulable al monto del arbitraje no cubierto, teniendo como plazo de pago 48 horas.

- En caso de que ambos equipos no presenten el pago correspondiente:
 - a. El partido no se juega.
 - b. A ambos equipos se les cuantifica el partido. (NO SE SUSPENDE)
 - c. No suman puntos en esa jornada para ambos equipos.
 - d. Ambos clubes serán acreedores a una multa de \$15,000.00 por equipo más lo proporcional al arbitraje incumplido.
 - e. El plazo máximo para el pago correspondiente a las sanciones derivadas será de las 24 horas.
 - f. Pasada las 24 horas. Estipuladas y el pago NO REGISTRARSE. No se programará el compromiso inmediato siguiente de los equipos en mención.

Sección 4. 05.

Desembolso de tarifas

Los árbitros tendrán derecho a la tarifa cuando:

- a) Llegan al campo a la hora adecuada (mínimo sesenta (60) minutos antes del inicio programado del juego) y realizan los servicios asignados.
- b) Llegan al campo en el momento adecuado y el juego ha sido cancelado sin la notificación adecuada.
- c) Cualquiera de los equipos competidores no aparece para el juego programado.
- d) El juego ha comenzado, pero por alguna razón no se completa.
- e) Viajan al estadio y no se juega el juego debido a un error de la región o la liga.
- f) El cincuenta por ciento (50%) de las tarifas totales del árbitro se pagará en caso de lluvia o cualquier otro problema relacionado con el clima. Completan el Informe de juego requerido según las instrucciones (incluidos goles, asistencias y tiempo de goles) y devuelven una copia a ambos equipos.

Sección 4. 06.

Asistente

Se deben asignar dos (2) árbitros asistentes oficiales en cada juego. En caso de que no estén disponibles, cada equipo de la competencia debe proporcionar un árbitro asistente de equipo calificado.

Sección 4. 07.

Asistente de equipo

Un árbitro asistente del equipo recibirá instrucción es específicas del árbitro y hará todo lo posible para ayudar al árbitro lo mejor que pueda.

Sección 4. 08.

Responsabilidades del asistente de equipo

De ninguna manera el árbitro asistente del equipo interferirá con el arbitraje del juego.

Sección 4. 09.

No Show

Si los árbitros no aparecen, puede usar árbitros sustitutos si ambos equipos están de acuerdo.

Sección 4. 10).**Reglas de LPF MX**

El Coordinador de Árbitros de LPF MX recibirá en tiempo y forma el reglamento de juego con reglas específicas de la LPF MX para proporcionar a todos los árbitros de los juegos de LPF MX.

Sección 4. 11).**Asignaciones del árbitro**

Un equipo puede solicitar que el Coordinador del Árbitro de LPF MX no asigne un árbitro en particular a sus juegos. Dependerá del Coordinador del Árbitro de LPF MX tomar la decisión final sobre qué árbitro oficiará el juego.

Artículo V Disciplina

Sección 5. 01.**Acciones disciplinarias**

El Comisionado Regional tendrá la autoridad para suspender, multar o descalificar a cualquier funcionario (s) del equipo, jugador (s) o equipo (s) competidor (s), que puedan ser declarados culpables de violar cualquier Política o Estatutos de la Liga o por cualquier acción o conducta no en el mejor interés del fútbol o el LPF MX.

Sección 5. 02.**Precauciones**

Se impondrán las siguientes suspensiones para múltiples precauciones recibidas por los jugadores:

- a) 1 tarjeta roja: mínimo 2 juegos de suspensión.
- b) 2 tarjetas amarillas: 1 juego de suspensión
- c) 1 tarjeta roja + cualquier otro tipo de agresión que sea considerada por el árbitro: 3-4 juegos de suspensión

Sección 5. 03.**Expulsión**

Un jugador, entrenador o personal de banquillo expulsado por el árbitro debe abandonar el área del estadio de inmediato y no puede regresar.

El informe de expulsión del árbitro se enviará al Coordinador del Árbitro de LPF MX para su revisión y adjudicación. El Coordinador de Árbitros de LPF MX emitirá un aviso de disciplina al equipo infractor, y si el equipo está de acuerdo con los hechos registrados en la cédula, no se requieren más acciones.

Si el equipo protesta la cédula, entonces pueden apelar la decisión arbitral ante la Liga. Las apelaciones tendrían un costo de \$5,000 pesos mexicanos. En caso de demostrar que el club está en lo correcto se le hará un reembolso.

Sección 5. 04.

Suspensiones a terceros del banquillo.

Cualquier expulsión incurrirá en un mínimo de una (1) suspensión de juego, que debe ser aplicada en el próximo juego programado de la liga LPF MX.

Sección 5.05

Anexo a Liguilla

Según quedo estipulado en la asamblea de dueños y votada a favor por mayoría entre los clubes lo siguiente;

- Se llego a un acuerdo que a partir de Torneo 2022-2023 el jugador o cuerpo técnico que sea expulsado arrancarían la liguilla sin ninguna falta administrativa o deportiva, (Limpio). Por la razón de que el tiempo es muy corto con relación a partidos. Así mismo esperamos con esta regla generar un mejor espectáculo para los aficionados.

Sección 5. 06.

Mala conducta hacia los oficiales del juego.

1. Términos y referencias

a. Mala conducta contra los árbitros

1 la mala conducta contra los árbitros puede ocurrir antes durante y después del partido, incluido el viaje hacia y desde el partido. La mala conducta puede ocurrir también en momentos posteriores directamente relacionados con los deberes de un oficial de juego como árbitro.

b. Árbitro

- 1 Todos los árbitros de la AMA actualmente registrados, árbitros asistentes, 4tos funcionarios u otros debidamente designados para ayudar a oficiar en un partido.
- 2 Cualquier persona no autorizada y no registrada que preste servicio en una capacidad de emergencia como árbitro o como árbitro asistente o cuarto (cuarto) funcionario.

- c. **Asalto al árbitro:** un acto intencional de violencia física en sobre un árbitro.
- d. **Acto intencional:** un acto destinado a lograr un resultado que invadirá el interés de otro de una manera socialmente inaceptable. Las consecuencias no deseadas del acto son irrelevantes.
- e. **Asalto del árbitro:** el asalto incluye, pero no se limita a los siguientes actos cometidos contra un árbitro
 - 1 Golpear
 - 2 Patadas
 - 3 Picar con algún objeto ponzoñoso
 - 4 Asfixia
 - 5 Escupir
 - 6 Agarrando
 - 7 Chocando intencionalmente
 - 8 Picaduras en la cabeza
 - 9 Patear o lanzar cualquier objeto a que pueda causar lesiones
 - 10 Dañar el uniforme del árbitro o la propiedad personal, i. mi. equipo de coche, etc.
- f. **Abuso del árbitro:** una declaración verbal o acto físico que no resulta en cuerpo contacto que implica o amenaza daño físico a un árbitro o la propiedad o equipo del árbitro. El abuso incluye, pero no se limita a los siguientes actos cometidos contra un árbitro:
 - 1 Usar lenguaje grosero o abusivo hacia un árbitro
 - 2 Tirar cualquier bebida sobre la propiedad o el equipo personal de un árbitro
 - 3 Escupir al (pero no al) árbitro
 - 4 Amenazar verbalmente a un árbitro.
- g. **Amenazas verbales:** observaciones que conllevan la amenaza implícita o directa de daño físico. Los comentarios como "Te atraparé después del juego "o" No saldrás de aquí de una pieza" se considerarán abuso de árbitro.

B. Sanciones

- a. **Cuando** el LPF MX verifica una acusación de agresión de árbitro, la persona se suspende automáticamente hasta que se produce una audiencia sobre el asalto.
- b. **Cuando** la LPF MX verifica una acusación de abuso de árbitro, se celebra una audiencia solo cuando lo solicite el presunto agresor o lo considere apropiado LPF MX.

- c. **El jugador**, entrenador, presidente o directivo del equipo que comete el asalto del árbitro se suspende automáticamente de la siguiente manera
 - 1 Para un toque menor o leve del árbitro o del uniforme o propiedad personal del árbitro, al menos cuatro (4) semanas desde el momento del asalto.
 - 2 Para cualquier otro asalto, al menos seis (6) meses desde el momento del asalto.
 - 3 Para un asalto cuando se infligen lesiones graves, al menos tres (3) años.
- d. **El jugador**, entrenador, presidente o directivo del equipo que se encuentra que cometió abuso de árbitro se suspende automáticamente por al menos tres (3) partidos programados.

C. Informes

Será responsabilidad del árbitro en cualquier partido en el que el asalto o abuso del árbitro ocurre para informar ese incidente tanto al LPF MX como a quien asigna el Árbitro de la Liga. Dicho informe deberá ser por escrito y deberá contener una declaración detallada sobre la conducta que constituye el asalto o abuso. Dicho informe se enviará por correo dentro de las cuarenta y ocho (48) horas posteriores al incidente. La tarjeta del jugador infractor se incluirá con el informe enviado por correo al LPF MX.

El director de Operaciones de LPF MX deberá enviar inmediatamente el informe a la Junta Directiva de la Liga Completa. El presidente de la Junta Directiva llevará a cabo una audiencia entre la Junta de la Liga LPF MX para determinar si el informe de hecho describe un incidente que constituye un asalto o abuso de árbitro que justifique una acción adicional de la Junta.

Si no se justifica dicha acción, la carta del jugador se devolverá inmediatamente al jugador. Si no se realiza una determinación de umbral dentro de los veintiún (21) días posteriores al incidente, la carta del jugador debe devolverse inmediatamente al jugador y no se deben tomar medidas adicionales contra el jugador.

Si la mayoría de los miembros determina que se justifica una acción adicional, se programará una audiencia como se establece a continuación. La audiencia de umbral puede realizarse por teléfono o de cualquier manera que la Junta de LPF MX considere razonable.

D. Audiencias

La LPF MX debe celebrar una audiencia dentro de los treinta (30) días posteriores a la determinación de la mayoría de los propietarios de que se requieren medidas adicionales.

Si la LPF MX no se adjudica en ese período de tiempo, la jurisdicción original se otorgará inmediatamente al Comité de Apelaciones de las Federaciones para juzgar el asunto, a lo que se aplicarán las mismas disposiciones en cuanto al plazo de suspensión.

Artículo VI Instalaciones

Sección 6. 01.

Terreno de Juego.

El equipo local será responsable de mantener su campo en buenas condiciones de juego y será responsable de las marcas visibles, correctas y completas del campo de juego. El campo de juego debe cumplir con los estándares mínimos de LPF MX. La Cancha debe de ser Pintada con pintura. Se prohíbe usar **CHAL**.

Sección 6. 02.

Redes de gol **BLANCAS** y banderas de esquina. Se utilizarán redes de gol y banderas de esquina (no menos de cinco (5) pies de altura) para todos los juegos de LPF MX.

Sección 6. 03.

Banquillos. El equipo local debe proporcionar bancos para el local y los visitantes lo suficientemente grandes como para acomodar a 12 personas por equipo.

Sección 6. 04.

Disposiciones del árbitro. El equipo local debe proporcionar una mesa y agua para los árbitros en el centro del campo.

Sección 6. 05.

Agua y hielo. Debe haber agua y hielo para el equipo visitante.

Sección 6. 06.

Cancha Alternativa. Todos los equipos trabajarán para tener un campo de respaldo en caso de posibilidad imprevista de que el campo regular no sea utilizable (Acto de Dios, Lluvia, Cancelación del propietario del campo, etc. Se puede usar un campo de respaldo a menos que sea un momento y lugar inmediato y mutuamente acordados y programado para un juego cancelado. Se darán consideraciones para respaldar los campos que no cumplan con las Políticas de la Liga, o los Estándares Mínimos del LPF MX.

Sección 6. 07.

Servicios médicos. El equipo local debe proporcionar un profesional de la salud deportiva o personal médico comparable en todos los juegos de LPF MX desde al menos una (1) hora antes del comienzo de cualquier juego. En el caso de que un equipo no pueda cumplir con un estándar mínimo, esto debe comunicarse a la liga y al equipo visitante lo antes posible. La aprobación de cualquier excepción a los estándares mínimos debe solicitarse por escrito al LPF MX y debe ser aprobada por escrito por el Comité de Estándares Mínimos de LPF MX.

Estándar mínimo 1.

Operación. La dirección postal, el número de teléfono y la dirección de correo electrónico deben mantenerse actualizados con la liga. El mínimo de una persona debe estar disponible para la liga durante todo el tiempo que el club este en competencia. Se recomienda un contacto sustituto y se debe designar un propietario para cada equipo.

Estándar mínimo 2.

Finanzas. Compromiso de pagar todas las tarifas de la liga LPF MX antes del comienzo de cualquier torneo en competencia, de acuerdo a las fechas establecidas por la liga. Compromiso de pagar todas las tarifas de registro de jugadores antes de enviar las solicitudes de registro de jugadores a la plataforma.

Estándar mínimo 3.

Instalaciones. El contrato de las autoridades del estadio debe presentarse a la liga antes del inicio de cualquier competencia oficial, mostrando la disponibilidad para los juegos programados.

- a) Estadio con capacidad para mil quinientas (1500) personas.
- b) Vestidor con duchas para cada equipo.
- c) El vestuario y las duchas de los árbitros.
- d) Bancos para ambos equipos con capacidad para 12 personas.
- e) Tablero de cambios para árbitros.
- f) Líneas de campo de acuerdo con las regulaciones estándar.
- g) Agua y hielo en el área de banco para el equipo visitante y los árbitros.
- h) Bandera de la LPF MX
- i) Sistema de audio para anuncios.

Estándar mínimo 4.

Calendario. Compromiso de tener un horario preliminar completado antes del inicio de cualquier competencia oficial de la liga. Una zona puede cambiar este estándar previa aprobación de la junta directiva de la liga.

Compromiso de comenzar la temporada en los tiempos programados y establecidos por la liga y aprobados en la asamblea semestral de dueños. Una zona puede cambiar este estándar previa aprobación de la junta directiva de la liga.

Estándar mínimo 5. Lista.

- a) 50 sería el límite de jugadores que pueden estar registrados por equipo en la LPF MX, siempre que todos estén registrados en la USSF y / o USASA. Esta sería la lista del equipo. Todos los jugadores registrados deben aparecer en la página web del equipo como Activo (Día del juego) o Secundario.
- b) El cierre de registros se comunica con tiempo de anticipación. No se pueden agregar nuevos jugadores a la lista después de esta fecha.
- c) El máximo de diecinueve (19) jugadores puede vestirse para juegos. Los equipos deben vestir al menos catorce (14) jugadores para cada juego.
- d) Cualquier cambio en la Lista de equipos debe informarse al administrador del sitio web a más tardar veinticuatro (24) horas antes de un juego. El equipo visitante proporcionará una lista (incluidos los nombres, números y posiciones de los jugadores) al equipo local antes de las 5:00 pm horario del pacifico del jueves anterior al juego, para su publicación.

Estándar mínimo 6. Uniformes.

- a) Cada equipo debe tener dos juegos completos de treinta y cinco (35) uniformes completos, cada conjunto es idéntico.
- b) Debe tener números en la parte posterior de la camiseta (al menos 8 "de alto. c) Los números pueden comenzar desde 00 y pasar por 35.
- c) El equipo local elige colores uniformes e informa al equipo visitante de su elección.
- d) Cada uniforme de equipo debe mostrar un parche o emblema oficial de LPF MX. La colocación recomendada del parche o emblema es el hombro izquierdo, sin embargo, se permite una ubicación alternativa si el diseño del uniforme no permite esa ubicación con el permiso de la placa LPF MX.

Estándar mínimo 7. Conducta y apariencia del personal del banco del equipo.

Se requiere conducta profesional y vestimenta de todo el personal del equipo en el banco. Sin lenguaje abusivo o lenguaje corporal obsceno o gestos. Camisa con cuello con atuendo mínimo, pantalones cortos y zapatos.

Estándar mínimo 8. Publicación del día del juego. El equipo local producirá un día de juego

Publicación en todos los juegos de LPF MX que incluirá los siguientes elementos

- a) Ambas listas de equipos.
- b) Patrocinadores de la liga.
- c) Información del equipo local.
- d) información de la liga; que proporcionará la Liga.

Estándar mínimo 9. Hoja de estadísticas.

Cada equipo mantendrá una hoja de estadísticas para todos los juegos programados de LPF MX, incluidos goles, asistencias, tiros, salvamentos de porteros, tiros de esquina, patadas de gol, faltas y tarjetas amarillas y rojas. La hoja de estadísticas debe enviarse por correo electrónico a la oficina designada de la Liga junto con los resultados del juego dentro de las 24 horas.

Estándar mínimo 10. Excepciones.

En el caso de que un equipo no pueda cumplir con un estándar mínimo, esto debe comunicarse a la liga y al equipo visitante lo antes posible. La aprobación de cualquier excepción a los estándares mínimos debe solicitarse por escrito al LPF MX. Las aprobaciones de excepciones no son efectivas hasta que el Comité de Normas Mínimas de LPF MX haya aprobado dichas excepciones por escrito.

Norma mínima 11. Adherencia.

- a) La Liga tendrá el poder de evaluar las sanciones a los clubes y / o miembros oficiales individuales del club. Las sanciones pueden consistir en advertencias, multas, pérdida de puntos y suspensión temporal o permanente de las actividades de fútbol de la LPF MX.
- b) La LPF MX será flexible para los nuevos equipos con respecto a los estándares mínimos.
- c) La Liga espera que todas las organizaciones cumplan con todos los estándares de LPF MX.

Norma mínima 12. Multas.

1. En caso de que un equipo no se presente:

En caso de que uno de los dos equipos programados para el compromiso pactado de una jornada oficial LPF MX NO SE PRESENTE por cualquier motivo:

- a. Perderá el partido por default con un marcador de 3-0.
- b. Pagará al equipo contrario lo equivalente a gastos comprobables de operación por concepto de: publicidad y promoción, impresión y venta de boletos, insumos y logística de desplazamiento.
- c. Se hará acreedor a una multa por **\$20,000.00 m/n** por daños de imagen a la liga a pagar en un plazo no mayor a 24 horas.
- d. El equipo infractor deberá de ofrecer disculpas públicas vía comunicado y rueda de prensa en un plazo no mayor a 2 horas. Después de la infracción.
- e. Dos multas acumuladas por la misma causa, hará que el equipo infractor sea suspendido inmediatamente del torneo en el que participe y ser declarado insolvente e incompetente.

2. En caso de que un club no presente balones oficiales

En cada partido de temporada regular y post temporada, cada equipo en competencia debe presentar cuatro (4) balones oficiales nuevos. En caso de incumplir el equipo:

- A. Deberá presentar juego de balones (4) de reemplazo (entrenamiento) acreditados por la liga.
- B. Se hará acreedor a una multa por **\$ 9,950.00 m/n**
- C. La multa deberá de ser pagada en un plazo no mayor a las 24 horas, después de haber sido generada la sanción.

3. En caso de que el equipo local no presente ambulancia

Para todos los compromisos de juegos oficiales en temporada regular y post temporada en que un club LPF MX participe, debe presentar en su estadio una ambulancia con todos los insumos necesarios. La ambulancia debe presentarse 15 min antes de cada encuentro y retirarse 15 minutos al término del juego. En caso de que el equipo incumpla:

- a. Los gastos de traslados a un hospital y de primeros auxilios en caso de una lesión de un jugador del equipo visitante que así lo requiera, serán por parte del equipo local.
- b. Se hará acreedor a una multa de **\$ 8,500.00 m/n**
- c. Dicha multa deberá de pagarse antes de las 24 horas, después de haber sido generada la sanción.

4. En caso de no contar con seguridad en el estadio

Todos los compromisos de temporada regular y post temporada que adquiera un equipo en competencia oficial LPF MX, debe ser jugado con seguridad ya sea pública o privada. En caso de incumplimiento.

- a. El equipo visitante podrá jugar bajo protesta.
- b. De llegarse a presentar algún percance como trifulca, invasión a campo o alguna otra situación que derive en daños a terceros, será responsabilidad del equipo local correr con todos los gastos derivados de lo antes mencionado.
- c. El equipo se hará acreedor a una multa por **\$13,950.00 m/n**
- d. Dicha multa deberá ser cubierta en un plazo no mayor a 24 horas. después de haber sido generada la sanción.

Norma mínima 13. La Cancha.

La cancha, campo o terreno de juego es el rectángulo de césped natural o artificial sobre el cual se desarrollan los partidos de fútbol.

Los encuentros pueden jugarse en superficies naturales o artificiales (de color verde), de acuerdo con el reglamento de la competición. El reglamento indica que cuando se utilicen terrenos artificiales en partidos de competición entre equipos de asociaciones miembro afiliadas a la FIFA o en partidos internacionales de competición de clubes, la superficie deberá cumplir los requisitos del concepto de calidad de la FIFA para césped de fútbol o del International Artificial Turf Standard, salvo si la FIFA otorga una dispensación especial.

MARCACIÓN DEL TERRENO

La cancha siempre debe ser rectangular y estar marcada con líneas, las cuales pertenecen a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más largas se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta. El campo de juego está dividido en dos mitades por una línea media que une los puntos medios de las dos líneas de banda. El centro del campo está marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se traza un círculo con un radio de 9.15 m.

DIMENSIONES

Según la FIFA, la medida mínima que puede tener un campo de juego es **45m x 90m**, mientras que la máxima es **90m x 120m**. Por su parte, para partidos oficiales o internacionales de competencias FIFA, se establece un mínimo de 64m x 100m y un máximo de 75m x 110m.

TAMAÑO DEL ÁREA Y DE LOS ARCOS

El área está delimitada por dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5.5 m de la parte interior de cada poste. Dichas líneas se adentran 5.5 m en el terreno de juego y se unen con una línea paralela a la línea de meta. Por su parte, los arcos se colocan en el centro de cada línea de meta: los postes y el travesaño deben ser de madera, metal u otro material aprobado, deben tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores. La distancia entre los postes será de **7.32 m** y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de **2.44 m**.