



REGLAMENTO 2018-19-20

LIGA DE FUTBOL “CENTENARIO”

<http://www.ligacentenario.com.mx/>

<https://www.facebook.com/ligacentenariomx>

TEL. 5872-62-82

OBJETIVOS

- LA LIGA DE FUTBOL SOCCER CENTENARIO TIENE COMO OBJETIVO FOMENTAR, ORGANIZAR Y DIFUNDIR EL FUTBOL, ASI COMO ADECUAR LAS INSTALACIONES PARA UN MEJOR FUNCIONAMIENTO Y DESEMPEÑO DEL DEPORTE.
- EL AGRUPAMIENTO DE EQUIPOS QUE GUSTEN PRACTICAR UN HONROSO FUTBOL, QUE PERMITA EL DESARROLLO Y CRECIMIENTO SANO DE TODOS LOS PARTICIPANTES DENTRO DE UNA CANCHA Y BRINDE UN ESPECTACULO DIGNO PARA LA AFICIÓN A ESTE DEPORTE QUE SE CITA PARA APOYAR A SU EQUIPO FAVORITO.
- ORGANIZAR TORNEOS Y COMPETENCIAS DEPORTIVAS QUE SEAN ACORDADAS POR LA DIRECTIVA.
- MANTENER DE FORMA COORDINADA LAS RELACIONES DEPORTIVAS Y SOCIALES CON TODOS LOS CLUBES Y ORGANIZACIONES SIMILARES.
- LIGA DE FUTBOL SOCCER CENTENARIO SE MANEJA DE MANERA LAICA POR LO QUE SIEMPRE ESTARA AL MARGEN DE CUALQUIER MANIFESTACION RELIGIOSA, POLITIA Y RACIAL, INVITANDO A NUESTROS PARTICIPANTES DIRECTOS A MANTENER UN SENTIDO DE DISCIPLINA Y RESPONSABILIDAD.
- EL PRESENTE REGLAMENTO ES DE OBSERVANCIA OBLIGATORIA PARA TODOS LOS EQUIPOS INSCRITOS EN LA LIGA DE FUTBOL CENTENARIO Y RIGE EN GENERAL PARA LOS DISTINTOS TORNEOS.

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

CAPITULO I

ADMISION DE EQUIPOS

- Para los participantes de los equipos en los torneos respectivos deberán:
 - A. Entregar solicitud de inscripción antes de la segunda jornada del torneo en curso, en este formato se deberá señalar Domicilio y teléfonos de sus delegados así como copia de la credencial de elector de ambos responsables del equipo.
 - B. Los delegados firmarán carta responsiva donde están de acuerdo que la liga no cuenta con seguro alguno para jugadores y delegados por lo cual la misma no se hace responsable de lesión o agresión, ni responsable por robo a sus propiedades.
 - C. Estar al corriente es sus pagos y no tener adeudos por sanciones ante la liga.
 - D. Antes de la fecha 3 del torneo en curso, tener debidamente registrados, mínimo 11 jugadores activos.
 - E. Pago en efectivo o depósito bancario por adelantado, para garantizar programar su partido.

CAPITULO 2

CUOTAS

- A. Deberá estar al corriente enpagos de arbitraje, registros, resello e inscripción.
- B. Pago semanal, ocho días antes del partido.

- C. La cuota de inscripción incluye: administración, logística del torneo y premiación.
- D. Los equipos tienen hasta la fecha ocho para pagar el resto de la inscripción (en caso de que se adeude) de lo contrario se suspenderá su encuentro y será dado de baja.

CAPITULO 3

TEMPORADA OFICIAL

La competencia se desarrollará de acuerdo con el calendario del juego aprobado previamente por la directiva de la liga.

- A. Todos los equipos que participen tienen la obligación de concluir el torneo, de lo contrario no se regresará la cuota de inscripción.
- B. No se regresará inscripción a equipos dados de baja por la liga.
- C. Liga de fútbol centenario podrá admitir el número de equipos que considere conveniente y que reúna las condiciones requeridas.
- D. Se podrán hacer las divisiones o grupos, de acuerdo al número de equipos inscritos.
- E. Las divisiones iniciarán y terminarán la temporada en la misma fecha y al mismo tiempo.
- F. Los lugares que generen los equipos de las fuerzas superiores que sean dados de baja o se retiren del torneo de competencia podrán ser promovidos equipos de las fuerzas inferiores.
- G. La liga podrá llenar o ingresar un equipo nuevo en el lugar vacío pero entrará de 0 pts.
- H. Ascenderán a la fuerza superior el equipo que resulte campeón de la fuerza inferior y el equipo que ocupe la primera posición en la tabla general. En caso de ser el mismo, subirá a la fuerza superior el equipo con mejor puntuación en la tabla general.
- I. Descenderán a la fuerza inferior los dos equipos que ocupen los dos últimos lugares de la tabla general.
- J. En caso de haber partidos pendientes, se jugarán en un lapso no mayor de 15 días entre semana, ya sea Miércoles, Jueves o Viernes con horario asignado por la liga. En caso que alguno de los dos equipos no pueda, perderá por default.

CAPITULO 4

SISTEMA DE COMPETENCIA

LA COMPETENCIA SE DESARROLLARÁ EN DOS FASES: DE CLASIFICACIÓN Y FINAL.

SE OBSERVARÁ EL SISTEMA DE PUNTOS Y SU UBICACIÓN EN LA TABLA GENERAL QUE ESTARÁ SUJETA A LO SIGUIENTE:

- A. Por cada partido ganado se obtendrán 3 puntos.
- B. Por cada juego empatado se adjudicará 1 punto.
- C. Por cada juego perdido no se concederán puntos.
- D. Jugando todos contra todos durante la fase regular.
- E. Califican a fase liguilla quien ocupe el primer lugar de la tabla general, más los 7 mejores colocados en la tabla general.
- F. La liguilla se juega a eliminación directa 1 vs 8; 2 vs 7, etc.
- G. En liguilla, en caso de empate series de 5 penales hasta que resulte un ganador.

TORNEO DE CONSOLACION

Se jugará un torneo con los equipos que no califiquen a la liguilla.

- A. Califican a fase cuartos de final el octavo lugar, más los equipos restantes de la tabla general.**
- B. Se enfrentarán 8 vs 16; 9 vs 15, etc.**
- C. En caso de empate, series de 3 penales hasta que resulte un ganador.**

CAPITULO 5

REGISTRO Y ALINEACION DE JUGADORES.

El registro de jugadores quedará abierto en la fecha que señale la directiva y se cerrará 5 fechas antes de finalizar el torneo regular, no pudiendo registrarse ya nuevos jugadores para la liguilla.

- A. El jugador debe de presentarse los días Sábados y Domingos en las oficinas de la liga para elaborar su registro en el horario de 2:30 pm a 7:00 pm el día Sábado y de 8:00 am a 2:00 pm el día Domingo.**
- B. Deberá presentar identificación: Credencial de elector vigente, cartilla o pasaporte (categoría Sabatina Veteranos), cualquier identificación (categoría Libre Dominical).**
- C. Jugador que presente Identificación falsa quedará vetado 4 años de la liga (categoría Veteranos).**
- D. En caso de extravío deberán solicitar por escrito, un duplicado más el costo del mismo.**
- E. Todos los jugadores sin excepción deberán estar correctamente registrados para poder participar en todos los torneos oficiales de la liga.**
- F. Solo en las 3 primeras fechas del inicio de torneo se darán permisos, a partir de la 4ta. fecha no habrá ningún permiso avalado por la liga. (en caso que un equipo rival proteste en tiempo y forma, el equipo que solicito el permiso, a partir de la 4ta fecha lo perderá 3-0)**
- G. Cada jugador por temporada tendrá que pagar el costo del registro, más su resello por cada temporada de liga (cambio de registro), copa (resello).**

Para que los jugadores de un equipo puedan alinear válidamente en partidos de competencia oficial, se requiere:

- A. Que haya sido registrado por el equipo ante la liga de futbol Centenario y que este esté en posesión de registro.**
- B. Presentarse uniformado reglamentariamente. El árbitro está facultado para retirar del juego a quien no cumpla con esta disposición.**
- C. Obligatoriamente en el dorso de la playera deberán de contar con un número de color visible y de gran tamaño que coincida con el número que aparezca en el registro.**
- D. Aquel jugador que está registrado en un equipo no podrá cambiar a otro equipo de la misma fuerza durante el mismo torneo.**
- E. Jugadores Podrán cambiar de equipo durante el mismo torneo, siempre y cuando sea en una fuerza diferente de en la que está registrado, presentando su registro anterior como baja y solo se podrá hacer 1 vez durante el torneo activo.**

F. Cumplir con lo dispuesto en el reglamento de competencia.

CAPITULO 6

ORGANIZACIÓN DEPORTIVA

Antes del inicio de cada torneo, la liga preparará y entregará el instructivo de competencia a cada equipo participante.

- Tipo de competencia
- Número de jornadas
- Sistema de calificación y desempate
- Rolde juegos
- Premiación

Todos los partidos de competencias oficiales o amistosos se llevarán de la siguiente manera:

- A. Los partidos oficiales son de 40 minutos por 10 minutos de descanso.
- B. Antes de comenzar el juego, obligatoriamente el capitán o delegado entregará al árbitro la hoja de alineación con los jugadores que iniciarán el encuentro, así mismo, anotando el número y los nombres de cada uno de ellos.
- C. Es obligatorio presentarse al terreno de juego debidamente uniformados con los colores oficiales y registros de la liga, (si se da el caso de semejanza de uniformes, se deberán cambiar la playera, el equipo con menor antigüedad dentro de la liga.
- D. Los jugadores deben ingresar al campo de juego por la línea central, rodeando el círculo acompañados por sus delegados.
- E. Los jugadores que inicien deberán entregar al árbitro, los registros correspondientes, verificando autenticidad el capitán del equipo rival, se aplica también quienes entren en sustitución de un compañero.
- F. Cuando por retraso u olvido no se presentan los registros antes de iniciar el encuentro, se concede un plazo de tolerancia, que será a más tardar al inicio del segundo tiempo, en caso contrario, perderá por default 0-3.
- G. Un partido oficial no podrá iniciarse con menos de 7 jugadores, en caso de contar con el mínimo, el equipo podrá completar los 11 jugadores hasta el último minuto del partido.
- H. Está permitido hacer hasta 6 cambios en el partido, considerando como cambio aquel jugador que haya alineado y reingrese al terreno de juego. (los jugadores pueden salir y reingresar).
- 1. La tolerancia será de 10 minutos de acuerdo a la hora señalada en la cédula, lo cual será descontado de su tiempo reglamentario.
- J. El portero deberá usar colores que lo distingan de los demás jugadores y del árbitro.
- K. Si un partido es suspendido por lluvia, neblina, etc. Transcurridos 30 minutos del primer tiempo, el juego se considera oficial, prevaleciendo el marcador. De no transcurrir dicho tiempo el juego se programará posteriormente, cubriendo su cuota nuevamente.
- L. En partidos de clasificación o puntos clasificatorios para liguilla en caso que la cancha deportiva se encuentre en estado inconveniente para llevar un

buen futbol, se tirarán series de 5 penales, en caso de persistir el empate, se irán a muerte súbita hasta que resulte un ganador.

M. Cuando un equipo nuevo ingrese por uno dado de baja, Iniciará su competencia con 0 puntos.

N. Ambos equipos están obligados a presentar dos balones en las condiciones que especifiquen las reglas de juego.

O. No podrá alinearse un jugador por las siguientes razones;

- No presentar registro oficial de liga.
- Cuando se presente con zapatos de 6 tacos o de aluminio
- Que se presente en estado de ebriedad, drogado, etc.

P. Todos los partidos serán oficiales así entren en la última fecha del torneo.

CAPITULO 7

SUSPENSION DE PARTIDOS

UN PARTIDO DE COMPETENCIA OFICIAL SOLO PODRA SER SUSPENDIDO POR LAS SIGUIENTES CAUSAS:

A. Mal estado del terreno de juego (cuestión climatológica) , en este caso el árbitro junto con los capitanes y el responsable del campo podrán decidir.

B. Que no se presente el árbitro y no se pongan de acuerdo los clubes en la designación de laguna otra persona.

C. Incomparecencia de uno de los contendientes.

D. Por inferioridad numérica. Cuando un equipo se quedase con menos de 7 jugadores durante el desarrollo del partido.(el equipo que se quede por inferioridad numérica pierde en la mesa 3-0)

E. Un partido iniciado solo podrá ser suspendido por:

- Agresión a un árbitro, Batalla campal, Invasión de la porras al terreno de juego(agrediendo física o verbalmente a los participantes dentro del terreno de juego), Falta de garantías ocasionada por jugadores, cuerpo técnico, porras etc de los equipos o fuerza mayor, apreciando el árbitro las circunstancias bajo su buen criterio y llegando a la suspensión solo que esta sea Inevitable.

F. Cuando un partido ya iniciado se suspenda no pasando los primeros 30 min , por alguna lesión grave de un jugador y el tiempo se exceda de 15 minutos, deberá reprogramarse y jugarse en las mismas condiciones en que se encontraban los equipos al momento de la suspensión expulsiones y número de jugadores) ambos equipos deberán pagar arbitraje completo correspondiente.

***CUANDO UN PARTIDO YA INICIADO SE SUSPENDA, POR UNA LESION GRAVE DE UN JUGADOR Y EXCEDA DE 15 MINUTOS,PERO SI YA TRANSCURRIEN MAS DE 30 MINUTOS DEL PRIMER TIEMPO SERA OFICIAL,PREVALECIENDO EL MARCADOR EN ESE MOMENTO.**

CAPITULO 8

RETIROS E INCOMPARECENCIAS

- A. El club una vez iniciada una competencia se retire de la misma, perderá el derecho de participar en cualquier otro evento de la temporada y tratándose de campeonato de la liga, descenderá automáticamente a la división o categoría inferior.
- B. El equipo que injustificadamente se retire del campo una vez principiado un partido y con ello impida que este se juegue por entero con un marcador a favor, se le considerará el partido como perdido con un marcador de 3-0, se le adjudicará los puntos al equipo contrario, además de que se les descontarán 1 punto de la tabla general.
- C. Cuando un equipo no juega por llegar después de la tolerancia perderá su partido, deberá pagar el arbitraje correspondiente completo y el 50% del otro equipo.
- D. Ya iniciado el partido si alguno de los dos equipos va perdiendo y abandona el terreno de juego se hará acreedor a 3 goles mas en contra y su goleo a favor quedara en 0 goles
- E. Ningún equipo podrá negarse a jugar argumentando alguna falta administrativa del rival, deberán jugar y presentar su inconformidad por escrito ante la directiva de la liga quien dará el fallo al respecto.(el arbitro y solo el determinara si se suspende el encuentro o no)
- F. Los equipos que soliciten permiso para dejar de Jugar una jornada, deberán hacerlo con 8 días de anticipación con la hoja formato expedida por la liga, la autorización solo será de una vez por torneo.

CAPITULO 9

CAMPOS DE JUEGO

- A. Los partidos oficiales deberán jugarse variablemente en los campos registrados, mismos que se encuentran dentro de las estipulaciones de las reglas de juego, con medidas oficiales totalmente empastados.
- B. Para mantener los campos en buenas condiciones queda extrictamente prohibido a los acompañantes o porra, el ingresar a la cancha de juego para jugar o pelotear, sobre todo en el área de porterías, antes, al medio tiempo o después de finalizar los partidos.
- C. No está permitido a los jugadores marcar el terreno de juego con el zapata, pintura o cualquier otro objeto.
- D. Como medida de seguridad solo podrán tener acceso a los campos, jugadores y cuerpo técnico, debiendo quedarse la porra o acompañantes en el sitio destinado para ellos.

CAPITULO 10

PREMIACION

- A. Los premios se otorgarán al final de cada torneo.
 - B. Los premios y bonos económicos se establecerán en juntas previas antes de cada inicio de torneo.
- Al finalizar la premiación se amenizará con un conjunto musical o dj. J

CAPITULO 11

ARBITROS

- A. El árbitro será coordinado por los responsables del colegio de árbitros
- B. Los árbitros se regirán bajo las disposiciones del reglamento interno y el reglamento de la FIFA.
- C. El árbitro es la autoridad deportiva suprema, sus decisiones en el campo son inapelables, por lo tanto, los jugadores, entrenadores, delegados y demás acompañantes (porra), deben aceptar sus fallos sin discusión alguna.
- D. Los árbitros han de ser absolutamente respetados en el ejercicio de su cargo y tanto los jugadores y entrenadores como los miembros de la directiva de la liga, están obligados, bajo su responsabilidad, a ampararlos, apoyarlos y protegerlos en todo momento para garantizar la independencia de su actuación en el campo, así como su integridad personal dentro y fuera de él.
- E. Los árbitros silbarán al centro del campo para dar inicio al juego previa verificación del campo, redes, balones, uniformes y registros.
- F. El árbitro tendrá una tolerancia de 10 minutos, antes del inicio del partido según la hora señalada en la cedula, lo cual será descontable del tiempo reglamentario.
- G. El árbitro no aceptará ningún acuerdo entre delegados que vaya en contra de los reglamentos internos y la FIFA.
- H. El árbitro deberá indicar a cada equipo, la banda correspondiente dando preferencia al equipo de mayor antigüedad.
1. Actuará como cronometrador y cuidará que el partido tenga la duración reglamentaria, (dos tiempos iguales a 40 minutos).
- J. Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido, cuando juzgue oportuno, en caso de que se cometan contravenciones de las reglas de juego o por efecto de los elementos naturales, en caso de una lesión importante o por cualquier tipo de interferencia externa.
- K. Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión y recogerá los registros de estos para entregarlos a la liga
- L. Tomará medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.
- M. Tomará nota de los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, mismos que reportará en la cédula, con letra clara y sin faltas de ortografía, redactando de forma precisa y concreta, sin ambigüedades que ofrezcan dudas de los hechos ocurridos.
- N. Podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta que es incorrecto, si lo juzga necesario.
- O. La jurisdicción de autoridad del árbitro será hasta de doscientos metros fuera del campo, por lo que podrá reportar cualquier anomalía que se presente.
- P. El árbitro solo podrá retener registros por las siguientes razones:
- JUGADORES EXPULSADOS
 - SUSPENSION DE JUEGO INVACION DE CANCHA
 - ANOMALIA DEL REGISTRO
 - ADEUDOS ADMINISTRATIVOS (CON PREVIA AUTORIZACION DE LA LIGA).

FALTAS DE LOS ARBITROS POR LOS CUALES PUEDEN SER SANCIONADOS:

- A. No asistir a su encuentro programado.
- B. No llegar a tiempo a su partido.
- C. Pitar menos tiempo.
- D. No dar principio o reiniciar un encuentro a la hora programada por causa Imputable a él.
- E. No ejercer su autoridad con los jugadores, cuerpo técnico, delegados y demás personas que se encuentren en el terreno-de juego.
- F. Falta de respeto o insultar a jugadores, cuerpo técnico o personal directivo de la liga.

- G. La redacción en forma errónea, incompleta ambigua o cualquier otra negligencia al elaborar una cédula.
- H. La omisión de faltas o hechos acontecidos durante el desarrollo del encuentro.
- L El reporte deliberado que consigne una falta o faltas mayores que aquellas efectivamente hayan acontecido.
- J. Que no entreguen oportunamente la cédula.
- K. Que acepte dádivas en efectivo o en especie de parte de los equipos.
- L Fingir agresiones de parte de los jugadores, cuerpo técnico, porras, etc.
- M. Hacer señas o actitudes que impliquen un comportamiento obsceno e injurioso para los jugadores e integrantes del cuerpo técnico, etc.
- N. Agredir a jugadores, directivos, cuerpo técnico, etc.
- O. Cuando se compruebe que el árbitro perdió un registro.
- P. Permitir alineaciones indebidas (cachirul) en el encuentro.

CAPITULO 12

TRIBUNAL DE PENAS

EL TRIBUNAL DE PENAS SE CONSIDERA UNA COMISION ESPECIALIZADA Y LA IMPARCIALIDAD DEBE DE SER UNA NORMA DE CONDUCTA.

- A. El tribunal de penas tendrá La facultad de requerir, cuando Lo considere pertinente a los árbitros, delegados o jugadores, para atestiguar acontecimientos ocurridos antes, durante y después de cada partido.
 - B. El tribunal de penas tendrá la facultad de duplicar sanciones a los infractores, en caso de reincidencia.
 - C. El tribunal de penas podrá demorar sus decisiones hasta 15 días para recabar todo tipo de información, que se considere necesaria, pasado dicho tiempo, el caso se considerará cerrado y no procede ninguna sanción u apelación .
 - D. Jugador, delegado, porra en general que agrede físicamente o verbalmente a los visores, representantes de la liga, se podrá proceder judicialmente en contra del agresor, cubrirá los gastos médicos en caso de lesiones y cubrirá el equipo una multa de \$500.00.
 - E. Los fallos del tribunal de penas se entregarán por escrito, una semana después del partido, las decisiones y acuerdos tomados por el tribunal serán inapelables e irrevocables, existiendo la posibilidad de revocarse, mediante un escrito aclaratorio, investigándose el caso.
 - F. Cuando alguna de las obligaciones económicas de los equipos no se pague en la Fecha límite, dará origen a que pierda por default 3-0 los encuentros siguientes, hasta que sean cubierta la obligación económica.
 - G. En caso de que no se pueda llevar a cabo un partido por causas ajenas o naturales, el árbitro solicitará a los equipos, sus registros para anotados en la cédula, así mismo reportará la causa y procederán a firmada.
 - H. Los miembros del tribunal de penas y castigos, tendrán la obligación de conocer los presentes estatutos y reglamentos, así mismo, las reglas oficiales de fútbol y el tabulador de sanciones.
- 3. Sus fallos serán apegados estrictamente a los presentes estatutos y reglamentos, de acuerdo al reporte de la cédula arbitral o de acuerdo al informe de alguna comisión designada en su caso.**
- J. Contará con el apoyo de la mesa directiva.

K. Dará lectura de las cédulas de arbitraje y sus respectivos castigos cuando as lo amerite (en cada una de las sesiones).

L. Debe tomar en cuenta las apelaciones que hayan sido solicitadas por escrito.

LOS DELEGADOS

A. Cada equipo contará con delegado y un subdelegado

B. No deberá ser miembro del colegio de árbitros que preste servicio a la liga.

C. No ser miembro o responsable de otro equipo.

D. Deberá entregar su credencial al Inicio de cada uno de los partidos al árbitro y será quien otorgue todas las garantías necesarias, así mismo, controlando a sus jugadores y porra, de no entregarla, causará multa de \$50.00 (cincuenta pesos 00/ m,n,), la cual pagará la siguiente asamblea o no se programará partido.

E. En la asamblea tendrá voz y voto uno de los delegados acreditados, en caso de encontrarse otra persona sustituyendo a estos, no tendrá voz ni voto.

F. Los delegados que no estén registrados como jugadores, también serán castigados, amonestados o expulsados de la asamblea de acuerdo al tabulador de sanciones o cuotas económicas de \$50 (cincuenta pesos 001100 m.n.) por partido.

G. Los delegados no deberán presentarse en estado inconveniente (ebriedad, drogado, etc.) en las asambleas o en el campo, de lo contrario serán sancionados y retirado para continuar (a asamblea o juego).

H. Cuando un delegado deje de representar a su equipo, este devolverá su credencial y presentara a quien lo suplirá.

1. Los delegados y capitanes serán quien otorguen las garantías a los equipos y árbitros.

J. Los delegados tendrán la obligación de informar a los jugadores los asuntos o acuerdos tratados en (as asambleas, (a ignorancia de estos no compete a (os directivos de la liga.

K. Liga de Fútbol Centenario no dará información acerca de delegados y jugadores en caso de algún incidente dentro de las canchas o fuera de, solo se podrá dar dicha información presentando la denuncia oficial de alguna identidad judicial.

REVISION DE ESTATUTOS Y REGLAMENTO

A. Todo miembro de la liga tiene el derecho de sugerir o presentar sus ponencias por escrito, a la atención de la mesa directiva para ampliar o modificar los presentes estatutos durante el transcurso de la temporada.

B. Los estatutos ampliados y modificados por la directiva en colaboración con los miembros que la soliciten regirán invariablemente para cada temporada y no podrán ser modificados hasta terminar esta. Salvo los acuerdos que se tomen en asamblea.

DE LOS EQUIPOS Y CLUBES

A. Deberán cubrir las cuotas que se estipulen en el plazo fijado por la directiva o no se programará partido.

B. En caso de una lesión no accidental que sufra un jugador durante un partido programado por la liga; la responsabilidad y gastos correrán a cargo del jugador, equipo y porra que ocasione esta lesión (de los gastos de ella se derive este tipo de incidentes); el árbitro deberá Informar en la cédula correspondiente el número y nombre del jugador lesionado o del que causó la lesión, de no cubrir los gastos después de 15 días de ser notificado, al equipo no se le programará partido, perdiendo estos por default y se procederá jurídicamente.

- C. El equipo que no se presente a jugar en dos partidos , de la primera y segunda vuelta quedará dado de baja automáticamente perdiendo todos sus derechos (también en finales). Siempre y cuando no pague las cuotas correspondientes.
- O. Cuando un equipo pierda por default por llegar tarde o no completarse en la cancha, pagará su arbitraje completo más el 50% del equipo contrario.
- E. Los permisos a los equipos, se darán con 8 días de anticipación,, teniendo un permiso por cada torneo en curso (que no sean finales o en uno de los últimos cinco partidos).
- F. Los equipos serán sancionados con una multa de \$50.00 (cincuenta pesos 001100 mn.) cuando su porra sea reportada por insultos o agresión verbal, y se incrementará de \$50.00 (cincuenta pesos m.n) por reincidencia.
- G. El equipo que no se presente a pagar o a jugar un partido en semifinales o finales perderá todos sus derechos.
- H. Todos los equipos quedan obligados a presentar su hoja de alineación al Inicio del partido.
- L Cuando un equipo no se presente a jugar por causa de fuerza mayor (comprobado) el juego quedará pendiente y dicho equipo pagará los dos arbitrajes cubriendo el horario perdido, se reprogramara pagando cada uno su arbitraje correspondiente.
- J. Los equipos que pierdan tres partidos consecutivos por default o cinco alternados, quedarán dados de baja automáticamente perdiendo todos sus derechos.
- K. Si un equipo quedara con seis jugadores durante un encuentro por expulsión o lesionados, perderá dicho partido.
- L El equipo que pierda su partido por default por cualquier causa en un partido de cuartos semifinal y finales, perderá todos sus derechos.
- M.- Se dará de baja definitiva en liga de Futbol Centenario al equipo que protagonice una campal en la cual haya armas de fuego (detonaciones) , pulsocortantes, armas blancas (palo,piedra,tabiquesetc.) sin objeción alguna ya sea en un partido de práctica, torneo regular, liguilla etc, y quedara vetado de liga de futbol Centenario.

DE LOS JUGADORES

- A. Deberán acreditarse debidamente a la liga y conducirse a sus actos como un auténtico deportista, practicando el compañerismo y la amistad dentro del juego.
- B. No podrá participar en un juego si no presenta su registro debidamente acreditado (al inicio).
- C. Deberá presentarse al terreno de juego debidamente uniformado presentando personalmente al señor árbitro y al capitán del equipo contrario, su registro.
- D. Deberá acatar con disciplina las decisiones del señor árbitro, absteniéndose de insultar de palabra o gesto, al árbitro, a delegados, jugadores, espectadores o compañeros ya que le ocasionará una sanción de acuerdo al tabulador.
- E. Un jugador que haya sido registrado en un equipo, no podrá cambiarse a otro de la misma fuerza o fuerzas inferiores, solo al término de la temporada.(a menos que el delegado del equipo activo le de autorización de cambio de equipo)
- F. Un jugador para poder jugar finales, por lo menos deberá de haber jugado ocho partidos, según cédulas arbitrales y cuatro en el torneo de copa.
- G. Un jugador que esté expulsado no podrá jugar con otro equipo partidos amistosos ya que jugados te ocasionará dos partidos más de castigo.
- H. Cuando un equipo, por situaciones diversas se quedara con seis jugadores perderá automáticamente el partido.
- 1. Si un jugador se encuentra expulsado y juega, el equipo perderá automáticamente si hay protesta de por medio en tiempo y forma y al jugador se castigará con dos más.

3. Al jugador o delegado que se sorprenda haciendo propuestas antideportivas para ganar un juego o perderlo, se dará de baja al jugador o delegado que lo proponga o acepte, y se le quitarán seis puntos al equipo.

K. El jugador que sea expulsado por más de diez juegos de la liga, será boletinado a otras ligas.

L. Si un jugador boletinado de otras ligas quiere jugar en esta liga, deberá presentar un escrito de la liga que lo boletínó, donde especifique que cumplió su castigo.

M. El jugador que con alevosia y ventaja lesione a otro, no jugará hasta que el lesionado lo pueda hacer.

N. Todos los jugadores deberán participar uniformados, portando un número distinto en su camisa (cosido, bordado u estampado), no se acepta con masking o marcador, en caso de cambio de número a la camisa, este deberá colocarse en un tramo de tela el cual deberá estar cosido o estampado y legible.

O. Si un jugador entra de cambio, este deberá presentar su ficha y su registro, de lo contrario no podrá ingresar al terreno de juego.

LOS PARTIDOS

A. Todos los juegos programados por la liga serán válidos, y el resultado final será oficial, únicamente si el juego se llevó a cabo bajo la tutela del colegio de árbitros el cual será designado por la liga.

B. Si un equipo se sale del terreno de juego sin justificación, esto con la finalidad de no ser goteado, se sancionará al equipo con tres puntos menos, así mismo perderá dicho partido y se tomará en cuenta el marcador que se lleve hasta el momento.

C. Si se suspende un partido en semifinales o finales por falta de garantías de un equipo, este equipo perderá todo derecho de seguir jugando dichas semifinales o finales.

D. Si un equipo tiene partidos pendientes al finalizar la primera o segunda vuelta y se niega a jugarlos, perderá todos los derechos dentro de la liga (fianza, franquicia, premios, etc.).

E. Si un equipo estando en la jiguilla pierde un partido por default perderá todos sus derechos.

F. En caso de la suspensión de un partido por causas de fuerza mayor, el juego será válido y el resultado que se lleva hasta el momento de la suspensión, será definitivo, si ha transcurrido el primer tiempo reglamentario, en caso de suspenderse en el transcurso del primer tiempo, el juego quedará pendiente y se programará en fecha posterior, cubriendo nuevamente su cuota arbitral (siempre y cuando no haya sido suspendido por falta de garantía de uno de los equipos).

G. Los partidos ganados por default se darán con el marcador 3-por-0.

H. En los partidos de las 8:30 y 10:00 horas, se tendrá tolerancia para los dos equipos de 15 minutos, posteriormente no hay tolerancia.

I. El mínimo de jugadores que deberá presentar un equipo para iniciar un juego, será de siete, estos deberán estar debidamente uniformados.

J. Los juegos se efectuarán en los campos que la liga designe oportunamente.

K. En cada uno de los partidos será obligación del capitán de cada equipo revisar los registros.

L. Al llamado del árbitro para iniciar un juego, los jugadores deberán entrar por la banda del centro de la cancha para ocupar medio círculo de la misma, y hacer entrega de su registro mostrando su número y espinilleras, de no tener uno de estos no jugará.

M. Los tiempos de duración/de un juego será de 40 minutos por 10 minutos de descanso.

N. Si un juego es suspendido por el señor árbitro durante el desarrollo del primer y segundo tiempo, por batalla campal o agresión general, se solicitará de ser necesaria, una

ampliación de reporte arbitral y de acuerdo con la misma, se sancionará a equipos y jugadores según sus faltas, perdiendo el juego y el equipo que claro y categóricamente informe el señor árbitro, como el que inicia la batalla, de no especificar al iniciador, no cambiará el resultado que se lleve.

O. Si en un juego hay intento o agresión al arbitro y desate una batalla campal o falta de garantías, el equipo agresor perderá su partido y sus jugadores participantes serán castigados conforme al reglamento sin afectar al equipo o jugadores que den garantía al árbitro.

P. Para un juego oficial deberán presentar 2 balones del número 5 en condiciones por equipo, (en caso que no presente cada 3 amonestaciones por falta de balones será un punto menos de la tabla general).

Q. El equipo que registre a un jugador que haya sido registrado por otro equipo, perderá los partidos en que haya participado.

R. Los juegos ganados por default cuentan para los efectos legales.

S. Al inicio de un partido, todos deberán presentar su hoja de alineación, de otra manera, perderán por default.

T. Los juegos de finales se jugarán en los campos que la Directiva de la Liga designe.

U. Los jugadores al hacer un cambio deberán presentar su ficha de cambio.

V. En un partido oficial, los cambios serán de seis jugadores en general.

DE LOS PARTIDARIOS Y PORRAS

A. Su comportamiento en el terreno de juego o fuera de el deberá ser o servirá únicamente de aliento o estímulo hacia los jugadores de su equipo, en ningún momento y por ningún motivo será insultante a jugadores, árbitro, directivos o porra del equipo contrario, de otra manera será sancionado el equipo al que pertenezcan (de acuerdo al tabulador), con amonestación, primera vez, y posterior, con veto de cancha según el problema y aumentará por cada reincidencia \$50.00 (cincuenta pesos m.n.) más.

B. La porra o partidarios deberán permanecer en la zona que por sorteo se designe o Indique por el señor árbitro.

C. Cuando una porra agrede a un jugador, árbitro o al equipo contrario, el equipo al cual pertenezcan pagarán los gastos de las lesiones y si no lo hace, se procederá judicialmente.

D. La porra que Insulte al señor árbitro con recordatorios familiares, pagará una multa de \$50.00 (cincuenta pesos 001100 m.n.). se les quitaran puntos de la tabla general por mal comportamiento.

ADMISION

A. Presentar solicitud por escrito a la atención de la directiva de la liga.

B. No tener denominación igual en nombre y de colores a la de uno de los equipos afiliados a esta liga con anticipación.

C. Pagar las cuotas que se establezcan en cada torneo.

D. No tener adeudo alguno en ésta liga.

REGISTRO DE LOS JUGADORES

- A. Todos los equipos que pretendan participar en un campeonato organizado por la liga, deberán tener por lo menos 11 jugadores registrados.
- B. Los jugadores que registren los equipos, deberán asentar todos los datos, los cuales deberán ser verídicos, de no serlo, el jugador será dado de baja y el equipo que lo registró perderá los partidos en los cuales haya participado.
- C. Todos los registros deberán llenarse a maquina con todos sus datos y número.
- O. Al registrar a otro jugador deberán entregar el registro de baja, de otra manera, no se registrará al nuevo jugador.
- E. Máximo de jugadores será de 24.

BAJAS

Causará baja de la liga cualquier equipo afiliado a esta por:

- A. Voluntad propia
- B. Expulsión
- C. Perder tres partidos por default o cinco alternados.
- D. Resultar ser culpable de provocar batalla campal, el equipo o su porra con lesiones.
- E. No presentarse a jugar en semifinales o finales (primera y segunda vuelta).
- F. No presentarse a jugar uno de los últimos cinco partidos del torneo.
- G. El equipo que se desista de acuerdo a los incisos anteriores sin terminar el torneo perderán todos sus derechos, (trofeos, fianza, las franquicias, lugar en la categoría donde se encuentra jugando, etc.)
- H. Jugador que ofenda o provoque altercados dentro de las redes sociales y páginas de liga de futbol Centenario.
- J.- Se dará de baja definitiva en liga de Futbol Centenario al equipo que protagonice una batalla campal en la cual haya armas de fuego (detonaciones) , pulsocortantes, armas blancas (palo, piedra, tabiques etc.) sin objeción alguna ya sea en un partido de práctica, torneo regular, liga, etc, y quedará vetado de liga de futbol Centenario

ARBITROS

- A. Son obligaciones de la agrupación o colegios de árbitros contratados por la U directiva, conocer y cumplir los estatutos y reglamentos de la liga.
- B. Presentarse en las asambleas ordinarias y extraordinarias para lo cual deberán nombrar un representante, por lo menos una vez al mes.
- C. Ampliar por escrito, en caso de que solicite el reporte arbitral.
- D. Recoger y entregar a la directiva o a la comisión de sanciones, los registros de los jugadores o delegados de equipos protestados y expulsados.
- E. Deberán concretarse únicamente a reportar en la cédula, las violaciones cometidas al estatuto o reglamento, asentándolo en ellas, evitando sostener diálogo por estas causas, con delegados o jugadores.
- F. Exigir al Inicio de juego al delegado de cada equipo, la revisión de los registros de los jugadores del equipo contrario, incluyendo los cambios durante el partido y hojas de alineación.

G. Anotar en la cédula lo más legible, los números de los registros o cambios, 1 expulsados, y las causas de ello, as] mismo a los anotadores.

H. Presentarse a la hora indicada en el centro del campo al Iniciar el juego, debidamente uniformado teniendo 15 minutos de tolerancia y en traslados de campo a campo, de 30 minutos de tolerancia.

I. Al término del juego, solicitar a los capitanes firmar la cédula en la que debe estar anotado claramente el resultado final, en número y letra, as mismo los amonestados y expulsados.

J. Únicamente se negará a iniciar un juego o lo suspenderá por causa mayor, por falta de garantías, asentando en la cédula las razones que la originan.

PROTESTAS

A. En caso de inconformidad a los hechos sucedidos en un juego, por considerar que hubo violaciones a los estatutos, reglamentos, acuerdos o a las reglas oficiales de juego, de parte de los integrantes del equipo contrario o del árbitro, el club o equipo que se considere perjudicado, puede protestar, llenando oficio de dicha protesta.

El tiempo establecido para toda protesta será de cinco días hábiles a partir de la fecha en que se jugó el partido. (esto no quiere indicar, que cambiara el marcador ya que toda protesta para perder un encuentro tiene que ser en tiempo y forma.)

B. Toda protesta y apelación que no sea dirigida y recibida por la directiva dentro del tiempo establecido, se considera extemporánea y en consecuencia no se le dará entrada (siguiente asamblea)

OBLIGACIONES Y DERECHOS DE SUS MIEMBROS

A. Todos los miembros de la liga Centenario respetarán y harán respetar los presentes estatutos, reglamentos y acuerdos de la directiva y asamblea.

B. El desconocimiento de los estatutos y del tabulador de sanciones no servirá al infractor del mismo, para ser sancionado.

OBSERVACIONES

NOTA: Todos los casos no previstos en estos estatutos, serán resueltos por la directiva y en su caso por la asamblea general, anexando estos, a los presentes estatutos.

TABULADOR DE SANCIONES

PUNTOS EN COMUN ACUERDO EN JUNTAS

- Jugador que participe en ambos equipos quedara suspendido un año de la liga.
- Equipos que tengan registrado a un mismo jugador pagaran una multa de \$300 pesos por partido en el que haya participado.
- Equipos que se les encuentre registros falsos perderán todos los encuentros en que haya participado y se le suspenderá un partido mas con los puntos perdidos en la mesa.

SANCIONES GENERALES

- A. Los equipos, directivos, jugadores y partidarios serán sancionados de acuerdo a la gravedad de sus faltas y estas serán acumulativas al infractor, durante el desarrollo de los juegos o fuera de ellos.
- B. Todas las sanciones deberán cumplirse en juegos de campeonato y amistosos dentro del mismo torneo. Los miembros sancionados que no alcancen a cumplirla en una temporada, la completará en la siguiente temporada.
- C. Si un equipo no paga arbitraje, de otro equipo de un partido perdido por default en la cancha por no presentarse, este en la siguiente asamblea no se programa partido y los perderá hasta que cumpla.
- D. El equipo, jugador o porra que agrede a un árbitro, y este no ocasione lesiones pagará la cantidad de \$400.00 (cuatrocientos pesos 001100 M.N.), en caso de lesiones al señor árbitro se llegará a un acuerdo pagando estas o el colegio de árbitros queda facultado para proceder judicialmente si así lo desea.
- E. Cuando un árbitro sea agredido por jugadores o porra, por dicha causa se viera imposibilitado para seguir arbitreando, el próximo partido que tuviese programado el equipo donde participen los agresores, pagará al arbitraje de dicho partido (completo).
- F. El equipo que sus jugadores, porra o partidarios, Insulten o amenacen a los contrarios o árbitro, se amonestará con la cantidad de \$50.00 (cincuenta-pesos m.n.), y si reincidiera, se vetará la cancha con 48 partidos por batalla campal con lesiones.
- G. El jugador que agrede a un árbitro, pagará las lesiones o se procederá judicialmente.

PERDIDA DE UN PARTIDO

- A. El equipo que alinie a 12 jugadores en determinado momento.
- B. El equipo que realice más de seis cambios.
- C. El equipo que no pague su cuota arbitral.(solo con autorización de la liga)
- D. El equipo que no se presente al terreno de juego, mínimo con siete jugadores.
- E. El equipo que alinie o trate de alinear a un jugador que no esté debidamente registrado ante la liga (cachirul).
 - * El equipo que trate de sustituir a un jugador con otro, con el mismo registro.
 - * El equipo que ingrese a un jugador con un registro anterior.
 - * El equipo que falsifique el registro oficial de la liga.
- F. El equipo que no presente los registros de sus jugadores al Inicio del segundo Tiempo del juego.
- G. El equipo que alinie a jugadores registrados con otro equipo de la misma liga o con el mismo número.
- H. El equipo que sus jugadores expulsados se rehúsen a abandonar el terreno de juego.
- I. El equipo del cual uno de los miembros sea culpable de la suspensión del juego.
- J. El equipo que alinie a jugadores expulsados. (con protesta en tiempo y forma por parte del equipo contrario)
- K. El equipo que permita la Invasión de cancha de porra o jugadores de banca o directivos (no procediendo cuando estos sean autorizados por el árbitro para atender a lesionados o controlar a sus jugadores, informando esto el árbitro en la cédula).
- L. El equipo que no dé garantías al cuerpo arbitral y equipo contrario.

- M. El equipo que inicie una agresión con o sin generar una batalla campal, así mismo se castigará al jugador o jugadores que participen en dicha batalla.
- N. El equipo que abandone el terreno de juego sin la autorización del árbitro.
- O. El equipo que alinie a un jugador en estado de ebriedad, drogado, etc.
- P. En caso que un equipo presente registros al inicio del segundo tiempo como se permite en la Liga y algún jugador no corresponda con el registro presenta do automáticamente perderá su encuentro, mas sin en cambio si ambos delegados desean que el árbitro siga pitando el partido este estará obligado a continuarlo.

PROTESTAS PARA PERDIDA DE UN ENCUENTRO A CAUSA DE JUGADORES O ALINEACIONES INDEBIDAS.

- A. Toda protesta tiene que ser en tiempo y forma.(en el momento o no pasar más de 5 minutos cuando se haya cometido la infracción) (ampliando la protesta por escrito) (EL EQUIPO PROTESTANTE DEBERA CONCLUIR EL ENCUENTRO, CON LA PROTESTA DE POR MEDIO, DEJANDO A LA COMISION DICIPLINARIA DAR EL FALLO CONFORME AL REGLAMENTO ESTABLECIDO, EN CASO CONTRARIO SE LES TOMARA COMO ABNADONO DE CANCHA Y PERDERAN SU ENCUENTRO EN LA MESA, EL ARBITRO ES EL UNICO QUE PUEDE FINALIZAR EL PARTIDO POR FALTA DE GARANTIAS SI EL CONSIDERA QUE EL JUGADOR EXPONE LA INTEGRIDAD DE EL Y LOS JUGADORES)
- B. El capitán deberá informar su protesta al árbitro central o asistentes en caso de tripleta.
- C. Protestas que no se hagan en tiempo y forma o al término del encuentro no procederán.
- D. En caso de duda de algún cachirul por cuestión de edad, el delegado deberá presentar identificación oficial vigente del jugador protestado, en torneo regular tendrá 8 días hábiles, en cuartos semifinal o Final. A más tardar el mismo día que su jugo o al finalizar el encuentro.

SUSPENSION DE UN JUEGO

- A. Al jugador que acumule cuatro amonestaciones.
- B. Al jugador que no acate con disciplina las decisiones del árbitro.
- C. Al jugador que sea expulsado de un juego por conducta incorrecta.
- D. Al jugador que sea expulsado por doble amonestación.
- E. Al capitán que se niegue a firmar la cédula.

SUSPENSION DE DOS JUEGOS

- A. Al jugador que sea expulsado por juego peligroso no grave.

SUSPENSION POR TRES JUEGOS

- A. Al jugador que intente agredir a un contrario o compañero.
- B. Al jugador que moleste o se burle del equipo contrario, de un jugador, compañero o contrario.
- C. Al jugador que insulte a un contrario, compañero, árbitro o porra.
- D. Al capitán cuando se oponga o no permita que un jugador abandone el terreno de juego después de ser expulsado.
- E. Al jugador que se oponga a las decisiones del árbitro, manifestándose con gestos, palabras obscenas o ademanes.

SUSPENSION DE CUATRO JUEGOS

- A. Al jugador o delegado que por su conducta origine la suspensión del juego, así como los partidarios o porra
- B. Al jugador que insulte al árbitro, cuando esté fuera del campo.
- C. Al capitán que no dé garantías al señor árbitro o delegado.
- D. Al delegado que insulte a un árbitro pagará \$50.00 (cincuenta pesos 001100 m.n.) y cada reincidencia aumentará \$50.00 más (si este no es Jugador).

SUSPENSION DE CINCO JUEGOS

- A. Al jugador reportado por juego brusco, grave, peligroso, mal intencionado.
- B. Al jugador que conteste una agresión sufrida por un compañero o contrario.
- C. Al jugador que conteste una agresión sufrida a un compañero.

SUSPENSION DE SEIS JUEGOS

- A. A todos los participantes en un juego que sostengan una batalla campal, sin que el arbitro señale agresores o agredidos, debiendo señalar al delegado por lo menos ocho jugadores.
- B. Todo aquel que se dirija al árbitro y haga ademanes de agredido, sin llegar a realizar el acto por propia o ajena voluntad.
- C. Al jugador que abandone el campo para agredir a un jugador o un espectador o se meta al terreno de juego sin estar participando.
- O. Al jugador reportado por agresión sin lesiones.
- E. Al jugador que dé entrada brutal y que el árbitro manifieste dicha intención de alevosia y ventaja en la cédula.
- F. Al capitán que se niegue a proporcionar los nombres solicitados por el árbitro o directiva, en una batalla campal,
- G. Al responsable o partidario que incite a sus jugadores al juego violento o peligroso.
- H. Al jugador que destruya una cédula del árbitro.
- 1. Los equipos que participen en una batalla campal, y sus jugadores salgan lesionados (siendo el iniciador será dado de baja y el otro equipo perderá tres partidos próximos, y pagará los gastos de los jugadores lesionados) o se procederá judicialmente.

SUSPENSION DE OCHO JUEGOS

- A. Todo el que reincida en las faltas del capítulo anterior.
- B. Al jugador agresor que según el reporte arbitral use alevosia y ventaja aun estando el balón de por medio y no haya lesión grave.

C. Aquél que zarandee, empuje o maltrate de forma análoga al árbitro, sin llegar a la agresión propiamente dicha.

SUSPENSION DE DIEZ JUEGOS

A. El jugador que intente agredir a otro jugador físicamente con cualquier objeto.

SUSPENSION DE SEIS MESES

A. Al jugador que intencionalmente, según el reporte arbitral, cause fractura o lesión grave a otro.

B. Al responsable del equipo que registre a un jugador con documentación falsa o alterada.

C. Al jugador que estando castigado en los capítulos anteriores, reincida.

D. JUGADORES QUE SALGAN EXPULSADOS POR AGREDIR A UN CONTRARIO NO ESTANDO EL BALON DE POR MEDIO. (agarrarse a golpes, hacer justicia por su propia cuenta)

SUSPENSION DE UN AÑO

A. Al jugador, directivo, o porra que agrede a un árbitro sin lesión.

B. Al responsable de un equipo que agrede a un jugador contrario o compañero.

C. Al equipo o club que se niegue a recoger o no recoja determinado premio o trofeo.

EXPULSION DEFINITIVA

A. A todo aquel que agrede a un árbitro y cause lesiones al jugador o directivo que reincida en los capítulos anteriores.

B. A todo aquel que agrede a otro, con un arma u objeto contundente.

C. A todo aquel que durante un alegato o riña saque a relucir una arma de fuego, arma blanca o cualquier objeto que ponga en peligro la vida del otro.

D. A todo aquel que dolorosamente, levante verbalmente o por escrito, falsos testimonios a los integrantes de la directiva o comisiones.

Con el propósito de salvaguardar la disciplina y la integridad física y moral de los miembros de la liga, es facultad de la directiva, expulsar a todo aquel miembro o equipo que a su juicio y criterio lo merezca (se procederá judicialmente, cuando a criterio de la directiva deba proceder).

EXTRAS

TODO LO QUE NO VENGA ESPECIFICADO EN ESTE REGLAMENTO, SERA DETERMINADO POR LA COMISION DICIPLINARIA Y LA DIRECATIVA DE LA LIGA.

ESTE REGLAMENTO ES UN RECOPILIACION Y AMPLIACION DE TODOS REGLAMENTOS DESDE LA FUNDACION DE ESTA LIGA, EN CASO DE NO ESTAR PRESENTE UN ESTATUTO O UN INCISO EN ESTE ACTUAL REGLAMENTO SE CONSULTARA EN LOS ANTERIOS PARA CUALQUIER ACLARACION.

NOTA: Atención a delegados, miércoles y jueves de 4:00 P.M. a 7:00 P.M., con asuntos relacionados con el rol de juegos, expulsados, comisión disciplinaria, etc. Sábados y Domingos no se atenderá a ningún delegado o jugador.

ATENTAMENTE

LIGA DE FUTBOL CENTENARIO.