



Fútbol Soccer



Reglamento de Competencia

Capítulo I

Regla I

Art. 1	<p>Ascensos y Descensos: Previo al inicio de los Juegos Deportivos se reubicarán los equipos conforme al nivel competitivo real, previo análisis del Comité Disciplinario para la ubicación de los mismos en sus categorías.</p> <p>En la categoría de 2da. Fuerza el Campeón y Subcampeón del Torneo de Liga ascenderá a la categoría de 1ra. Fuerza pudiendo ser en el Torneo de Copa o en la siguiente temporada, previo análisis del comité disciplinario.</p> <p>En la categoría de 1ra. Fuerza en el Torneo de Copa no habrá descensos previo análisis del comité disciplinario.</p> <p>Los dos últimos lugares de la Categoría de 2da. Fuerza, conforme a la Estadística Final del Torneo de Liga, podrán causar baja previo análisis del comité disciplinario (a excepción que sean Equipos de Instituciones Bancarias)</p> <p>En caso de que un Equipo participe en una Categoría en la que su nivel competitivo no sea el adecuado, podrá dársele de baja al término del Torneo correspondiente, previo análisis del Comité Disciplinario.</p>
Art. 2	<p>La participación de dos equipos de la misma Institución en la misma categoría, será previo análisis del comité disciplinario o mediante solicitud del Departamento de Recursos Humanos.</p>
Art. 3	<p>Cuando se inicie un nuevo Torneo ya sea de Liga o de Copa, se podrá dar de alta a cualquier equipo. El Comité Organizador determinara el número y la ubicación de los equipos.</p>
Art. 4	<p>Calendario de Juegos:</p> <p>El calendario de Juegos del Torneo de Liga se les enviará a los delegados de cada equipo participante vía correo electrónico, antes del inicio de dicho Torneo. El calendario de Juegos del Torneo de Copa, se enviará al término del Torneo de Liga, conforme a los resultados finales.</p>
Art. 5	<p>Estadísticas y Resultados:</p> <p>Las Estadísticas se formularán en forma independiente para cada categoría y se enviarán vía correo electrónico a los Delegados y Departamentos de Recursos Humanos</p> <p>En las juntas previas únicamente tendrán derecho de voz y voto el Delegado y Subdelegado de cada equipo, los cuales deberán ser empleados de la Institución ó Empresa y ser designados por su respectivo Departamento de Recursos Humanos, en el caso de Equipos externos el delegado deberá ser nombrado por el Representante del Equipo.</p> <p>Las Estadísticas aparecerán en un lugar visible en el Centro Deportivo Bancario de Guadalajara, a partir del día jueves de cada quince días, y en el caso de la tabla de sancionados esta será cada semana, posterior al inicio del Torneo en forma oficial.</p> <p>Los resultados de los encuentros se manejaran bajo la siguiente puntuación</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Partido ganado en tiempo reglamentario = 3 puntos. b) Partido empatado = 1 punto a cada equipo. c) Partido perdido en tiempo reglamentario = 0 puntos. d) Partido perdido por Default = -1 punto de la Tabla General. e) No participar en ceremonia inaugural (desfile) = -3 puntos de la tabla general g) Participar en el desfile incompletos o mal uniformados = -2 puntos de la tabla general f) Todo equipo deberá desfilan bien uniformado con mínimo 10 integrantes <p>Nota: En los juegos ganados por default se otorgarán 3 puntos, quedando el marcador 2 a 0</p>

<p>Art. 6</p>	<p>Sistema de Competencia:</p> <p>Torneo de Liga: Se jugara en una sola categoría de 1ra Fuerza (se fusionan 1ra especial y 1ra fuerza) bajo el sistema Round Robin (todos contra todos) a una sola vuelta y los equipos que obtengan las puntuaciones más altas serán Campeón, Subcampeón y 3er. lugar respectivamente. Al término de este torneo la categoría se dividirá en 1ra. Bancos y 1ra. Externos, previo análisis del comité disciplinario.</p> <p>En la categoría 2da. Fuerza se jugará bajo Sistema de Round Robin (todos contra todos) a una vuelta completa y los equipos que obtengan las puntuaciones más altas serán Campeón, Subcampeón y 3er. lugar respectivamente. Al término de este torneo la categoría se dividirá en 2da. Bancos y 2da. Externos</p> <p>En veteranos se jugara a una sola vuelta por puntos para definir al Campeón, Subcampeón y 3er. lugar respectivamente y al termino se dividirá la categoría con un grupo de equipos externos 11 mejores equipos y otro grupo con los 7 equipos de banco y los últimos tres lugares de equipos externos para completar un total de 10 equipos.</p> <p>Para definir la posición en la tabla se tomaran estos criterios en el siguiente orden: puntos, diferencia de goles, juegos ganados, goles a favor.</p> <p>Para los equipos que hayan obtenido el campeonato, sub campeonato o tercer lugar del Torneo de Liga antes de concluir dicho Torneo, no se les permitirá faltar a los partidos que falten por jugarse, en caso de hacerlo, al equipo se le sancionara con -3 puntos por partido y amonestación general al equipo.</p> <p>Torneo de Copa: Para las tres categorías 1ra. 2da y veteranos participaran los equipos definidos en el torneo anterior una categoría de equipo bancarios y otra de equipos externos, en el caso de veterano 7 equipos de bancos y los últimos tres externos, bajo el sistema Round Robin (todos contra todos) a una sola vuelta en su respectiva categoría, clasificando los primeros cuatro a la etapa de semifinales, los ganadores jugaran para campeón y subcampeón, y perdedores por el 3er lugar. En la categoría de 2da fuerza podrán clasificar 8 equipos de cada categoría a la etapa de cuartos de final y esta fase podrá ser a uno o dos partidos dependiendo el número de equipos y las fechas disponibles para el desarrollo del torneo, esto será comunicado por la Gerencia Deportiva antes de concluir el torneo de liga y de iniciar el torneo de copa.</p> <p>En caso de empates en marcador final o global en cualquiera de las categorías en las etapas de cuartos de final y semifinales el equipo que pasa a la siguiente fase será el mejor ubicado en la tabla de posiciones, para los partidos de tercer lugar y finales según sea el caso, se determinara mediante una serie de 5 penales por equipo y de persistir dicho empate se continuará a muerte súbita hasta resultar un ganador. Los tiros penales se resolverán teniendo en la cancha a la misma cantidad de tiradores por Equipo, de tal forma que si un equipo termina con 10 jugadores el partido, el árbitro solicitará al Equipo contrario que iguale la cantidad de jugadores para la tanda de penales.</p>
---------------	--

Regla II Uniformes:

<p>Art. 7</p>	<p>Los uniformes que porten los jugadores de cada equipo deberán ser obligatoriamente idénticos en camisa (pudiendo ser manga corta y/o larga), short y medias en los vivos de las tres prendas, además se permite el uso de sudaderas de manga larga de color blanco o gris claro por debajo de la camisa de juego oficial, así mismo se permitirán rodilleras, coderas, muñequeras y licras siempre y cuando se usen para su función específica y en el lugar correspondiente. Esta permitido usar publicidad en el uniforme de juego, con excepción de marcas de cervezas. En caso de que un jugador no cumpla con los requisitos mencionados en los párrafos anteriores, no permitirá el Árbitro que dicho jugador participe en el juego y si participara dicho jugador será sancionado con 2 partidos de suspensión, siendo esto reportado por el Árbitro, Comisionado, Gerente Deportivo o miembros del Comité Disciplinario.</p>
---------------	---

Art. 8	En caso de usar tobilleras elásticas y/o vendas deberán ser ocultas, en caso de que un jugador no cumpla con dicho requisito y hubiera reporte del capitán del equipo contrario y lo avale el Árbitro, el jugador sujeto del reporte será sancionado con la suspensión de un partido.
Art. 9	Es de carácter obligatorio que todos los jugadores porten el mismo numero en la playera de juego (espalda) y en el short (a la altura del muslo), en el caso del portero será el único jugador que no tenga obligación de portar numero en el short. los números no deberán ser mayores a tres dígitos (del no 1 al no 999) los cuales deberán ser visibles y distinguibles y no podrán estar duplicados, los números elaborados con cintas adhesivas o pintados se tendrán como no puestos y de ser reportado el incumplimiento a estos requisitos por el capitán del equipo contrario y lo avale el Árbitro, el equipo infractor perderá el partido. Los números oficiales serán obligatoriamente impresos. Los números deberán ser arábigos y no con figuras que simulen un número.
Art. 10	A) Cuando se vayan a enfrentar dos equipos que tengan uniformes similares, será obligación del Equipo que este ubicado en posición mas baja conforme la ultima tabla oficial, el cambiarlo o colocarse casacas con numero encima del uniforme oficial , siempre y cuando lo solicite el arbitro. B) En estos casos la numeración del jugador será obligatoriamente el del short de juego conforme a la hoja de alineación. C) El Equipo que utilice las casacas sin que haya confusión con el equipo contrario, perderá el partido previa protesta del equipo contrario y que le conste al árbitro principal o el comisionado. D) Para tal caso el Centro Deportivo Bancario a través del jefe de seguridad tendrá disponible juegos de casacas.
Art. 11	Será de carácter obligatorio dar a conocer antes del inicio del Torneo, en la Cédula de Inscripción el uniforme con el que se participara y en la cual se informará las características de color del mismo. En caso de realizar posteriormente cambios al uniforme, se deberá de notificar de carácter obligatorio al Gerente Deportivo previo 24 horas de antelación al uso de éste, en caso contrario perderá el juego, debiendo de reportar éste hecho al capitán del equipo contrario.
Art. 12	El jugador que no presente su uniforme oficial con número, no podrá participar...
Art. 13	Será obligatorio el uso de espinilleras para todos los jugadores en caso de no usarlas el cuerpo arbitral no permitirá jugar a dicho jugador. No se permitirá a jugador alguno el uso de taquetes de aluminio, lo cual será verificado por el cuerpo arbitral antes del inicio del primer tiempo y en cada uno de los cambios permitidos durante el juego. En ambos casos no se perderá el juego por incumplimiento.
Nota:	Toda Institución o equipo participante en los Juegos Deportivos Interbancarios deberá participar debidamente uniformado (Pants deportivo y/o uniforme de juego) en la ceremonia de inauguración, con un mínimo de 11 integrantes, en caso contrario el equipo se hará acreedor a la pérdida de 3 puntos de la tabla general.

Regla III Jugadores

Art. 14	Todos los jugadores que participen representando a una institución bancaria o equipo externo deberán ser mayores de 18 años. Las edades para los jugadores de 1ra. Especial, 1ra. Fuerza y 2da. Fuerza será libre de 18 años en adelante y para jugadores de la categoría de Veteranos será de 36 años (35 años 11 meses) en adelante para Empleados de Equipos de Instituciones Bancarias y para jugadores de Equipos no Bancarios o refuerzos de equipos Bancarios será de 38 años (37 años 11 meses) en adelante, es decir; podrá adelantar su alta un mes antes de su onomástico al partido en que participe el jugador. En el caso que algún equipo registre un jugador menor de 18 años perderá todos sus partidos donde haya alineado el jugador. Para las categorías de veteranos en caso de registrar algún jugador que no cumpla con la edad establecida y sea alineado, el equipo perderá sus partidos donde haya participado el jugador.
---------	---

Art. 15	Los jugadores de Instituciones Bancarias deberán ser usuarios vigentes del Centro Deportivo Bancario de Guadalajara, A. C., y en el caso de equipos externos deberán ser autorizados por su representante respectivo. Los equipos bancarios podrán presentar hasta 6 refuerzos sin tener que ser usuarios del CDBG siempre y cuando tengan la autorización de Recursos Humanos de su institución, el incumplimiento de esta regla causará la pérdida del partido.
Art. 16	Los jugadores deberán de apegarse a las disposiciones y reglamentos que establece el Centro Deportivo Bancario de Guadalajara, A. C y el Comité Disciplinario de Fútbol. Todo jugador deberá ingresar al terreno de juego uniformado, queda prohibido cambiarse en áreas comunes o dentro de la cancha en caso contrario se sancionara conforme a la tabla de sanciones.
Art. 17	Si se alinea a un jugador sin aparecer en la Cédula de Registro (sábanas) se perderá el partido. El Árbitro verificará y de ser cierta dicha situación suspenderá el juego e informará a los Capitanes, reportando los hechos en la Cédula Arbitral para que el Comisionado tome conocimiento y sanciones conforme sea el caso. En el caso que el Capitán de un Equipo se inconforme y no haya sido previamente reportada dicha anomalía al Cuerpo Arbitral y asentada en la Cédula Arbitral, no podrá haber sanción alguna. Se permitirá la participación de 2 jugadores ex profesionales que provengan de 1ra. División nacional o Liga de Ascenso en todas las categorías, previo análisis del comité disciplinario.
Art. 18	Los jugadores no están habilitados para jugar en más de una categoría o equipo simultáneamente, en caso de hacerlo y sea reportado por el capitán del equipo contrario, por el Árbitro, Comisionado o por el Comité Disciplinario el equipo perderá el juego y el jugador será sancionado con 4 juegos, en caso de reincidencia dicho jugador quedara suspendido del torneo.
Art. 19	Si un jugador es empleado de nómina activo de su Institución Bancaria y no cuenta con la autorización de su banco para jugar con otra Institución o equipo externo, el equipo con el que juega perderá el partido.
Art. 20	Si un jugador no es usuario vigente del Centro Deportivo Bancario de Guadalajara, A. C., o jugador externo y no cuente con la autorización de su representante, el Equipo al que pertenezca perderá el partido.
Art. 21	<p>A) Los castigos aplicados a jugadores por el Comité Disciplinario, solo serán cumplidos en partidos jugados oficiales que se decreten al equipo en los Torneos Oficiales.</p> <p>B) Los partidos no jugados por alguna suspensión no imputable al equipo al que pertenece el jugador, contarán para efecto del cómputo del castigo. (defoul)</p> <p>C) Las amonestaciones por juego brusco serán acumulativas y al completar cuatro de ellas el jugador será sancionado con un partido. Así mismo cuando acumule 8 tarjetas amarillas por juego brusco en la misma temporada serán 2 partidos de sanción.</p> <p>D) Los castigos por amonestaciones y/o sanciones que se tengan al finalizar un Torneo quedaran vigentes para el nuevo torneo, previo análisis del Comité Disciplinario.</p> <p>E) El jugador que participe estando castigado originara que su equipo pierda sus partidos y se le suspenderá con dos partidos mas de los de la sanción inicial, (previo análisis del Comité Disciplinario).</p> <p>F) Las sanciones aplicables conforme al Reglamento y Tabla de Sanciones aplican a partir de que la Sanción aparezca en la Estadística correspondiente, que se le enviará a los Delegados y a los Departamentos de Recursos Humanos de las Instituciones Bancarias vía correo electrónico.</p>
Art. 22	El jugador o cuerpo técnico castigado, quedará inhabilitado durante el periodo de su castigo, para efectuar cualquier actividad en su equipo o en la Liga dentro del terreno de juego y fuera del mismo. (Jugador, entrenador, masajista, asistente, etc.), debiendo colocarse en la tribuna general sin poder ingresar al campo de juego durante todo el partido. En el caso que un jugador o integrante del cuerpo técnico ingrese al campo de juego durante el partido se le sancionará con 2 partidos adicionales a la sanción inicial, siempre y cuando sea observado por el comisionado o reportado por el capitán del equipo al cuerpo arbitral y quede asentado en la cedula. Para jugadores o integrantes del cuerpo técnico que estén sancionados de forma indefinida y realicen actividades relacionadas con el equipo o permanezcan en el terreno de juego ocasionaran la pérdida del partido de su equipo.

Art. 23	Los jugadores no deberán de ingresar al terreno de juego, si traen consigo: Gorras, Joyas (aretes, esclavas, cadenas y ningún otro instrumento que ponga en riesgo la integridad física de los jugadores. En éste caso el Árbitro no permitirá el ingreso al jugador hasta que cumpla con dichas disposiciones. Sí se permitirá jugar con lentes especiales preescritos médicamente debiendo de informar por escrito a la Gerencia Deportiva dicha situación antes de su participación bajo la responsabilidad del propio jugador.
Art. 24	El jugador que se desempeñe como portero, no podrá utilizar: Gorra, ni Gafas y deberá portar colores diferentes a los de sus compañeros, árbitros, árbitros asistentes y adversarios. El árbitro no permitirá el ingreso al portero hasta que éste cumpla con dichas disposiciones. En el caso de que algún jugador presente sangrado, no podrá continuar participando en el juego, hasta que el sangrado sea detenido. Si la playera de juego existe sangrado, se le permitirá reingresar con casaca, cuyo número no deberá de estar duplicado con sus compañeros.
Art. 25	Es obligatorio para todos los equipos presentar hoja de alineación con nombre completo de los jugadores (nombres y apellidos) en el formato oficial, ya se impresa en computadora o llena con letra de molde legible, en caso de no hacerlo será causal de pérdida del partido.

Regla IV Cambios de Jugadores:

Art. 26	Esta permitido para las Categorías de 1ra. Especial, 1ra. Fuerza y 2da. Fuerza, hacer un máximo de 8 (ocho) cambios de jugadores por partido y para la Categoría de Veteranos será un máximo de 10 (diez) cambios, incluyendo los porteros y en caso de ingresar más cambios de los permitidos el Equipo perderá automáticamente el juego, siempre y cuando detecte el Comisionado dicha anomalía.
Art. 27	No se computara cambio, cuando el portero sea sustituido por un jugador de cuadro, sin abandonar ningún jugador el campo de juego, esta es la única situación que permite que un jugador de cuadro porte calzoncillos y medias diferentes a las de sus demás compañeros.
Art. 28	Existen solo tres situaciones que permitan a los jugadores poder jugar con numero diferente con el que iniciaron y en todos los casos es por el mecanismo de los siguientes cambios: A) Cuando un jugador de cuadro sustituye al portero, intercambiando suéter y camisa ambos, sin abandonar el juego. B) Cuando el portero abandona el campo de juego por lesión y un jugador de cuadro se pone el suéter o incluso otro suéter que no estuviera en juego, ó en el caso de que el tipo de lesión del portero no haga recomendable médicamente despojar al lesionado de su vestimenta. C) Cuando un portero es expulsado y un jugador de cuadro tiene que ocupar su lugar y su suéter Casaca con número diferente al de sus demás jugadores.
Art. 29	Todos los cambios de jugadores deben de ser comprobados por el Árbitro Auxiliar en la Cédula de Registro del equipo (sabana) y en la papeleta oficial de cambio, en caso contrario no se podrá realizar el cambio.
Art. 30	En caso de que un jugador reingrese al campo de juego, el árbitro auxiliar No.1 deberá de cotejarlo con la Cédula de Registro (sabana), computándose su ingreso como un cambio más debiendo de portar su propio uniforme, si no fuera el mismo lo reportará al Arbitro Central y se suspenderá el juego y el Equipo infractor perderá el juego informando el Árbitro a ambos capitanes, reportándolo en la Cédula.

Regla V Capitanes:

Art. 31	El Capitán de cada Equipo es el responsable de acatar y hacer que se acaten las disposiciones del Comité Disciplinario, del CDBG y del Sr. Árbitro. en caso de que no se cumplan el arbitro podrá suspender el juego según prevén las Reglas IX y X.
Art. 32	Es corresponsable de utilizar documentación oficial (formato de cambios y hoja de alineación con nombre y apellidos de los jugadores) y en caso omiso perderá su equipo el juego sin necesidad de inconformidad del equipo contrario.

Art. 33	Es responsable de que en la banca se encuentren: A) Jugadores de su equipo debidamente uniformados, cuerpo técnico acreditado (entrenador, auxiliar técnico, masajista y medico si lo hubiera previo registro presentando cedula profesional), y no público en general. B) Es responsable de que se desaloje la banca al término del partido, así mismo dejarla limpia, de lo contrario se le sancionara al capitán con 1 partido. C) Es responsable que no permanezcan en la banca de su equipo personas ajenas no acreditadas, de lo contrario se le sancionará con 1 partido. D) La responsabilidad del capitán se ejercerá a petición del Cuerpo Arbitral debiendo de acatar las disposiciones del mismo.
Art. 34	Su autoridad en el campo queda determinada a lo que establecen los reglamentos de juego.
Art. 35	El Capitán del Equipo es el responsable de verificar que el Sr. Árbitro anote correctamente los goles y goleadores de su equipo y de firmar la cédula correspondiente, presentar las protestas de su equipo en la hoja oficial de inconformidad y en caso de no ser llenada debidamente se dará como no presentada. Dicha hoja deberá de entregarla al Comisionado a más tardar 15 minutos después de haber concluido el partido. Las inconformidades presentadas después de conocer las Estadísticas o lista de sancionados, deberán de presentarse a más tardar en 7 días naturales posteriores a la fecha de notificación oficial, enviándola a la Gerencia Deportiva. En caso de no presentarla en tiempo y en forma, no se le dará trámite alguno. De igual forma si el capitán al término del partido no firma la cedula verificando los goles anotados, expulsiones y resultado del partido, no se atenderán inconformidades al respecto.
Art. 36	El capitán es corresponsable de la alineación de jugadores castigados. Si participara alguno de éstos en algún juego este se perderá automáticamente, sin necesidad de que proteste el equipo contrario.
Art. 37	El capitán tiene la obligación de procurar otorgar las garantías necesarias al árbitro y si hiciera caso omiso a dicha obligación será sancionado con 4 juegos y pérdida del juego, previo análisis del comité disciplinario.
Art. 38	Acuerdos de capitanes que violen los reglamentos del Comité Organizador se tendrán como no efectuados.
Art. 39	La falta de brazalete del capitán, no originará la perdida del partido.
Art. 40	Si un capitán reporta alguna anomalía que no este contemplada en el presente Reglamento y que sea improcedente o efectuó reportes improcedentes con el solo afán de presionar al capitán o al contrario será sancionado con dos partidos.
Art. 41	Será obligatorio señalar en la lista de alineación el nombre completo del capitán, subcapitán, entrenador, auxiliar, masajista y médico del equipo que funjan como tales en el encuentro, así como de todos los jugadores y en caso de no ser así, en primer instancia el capitán será amonestado y en caso de reincidir será sancionado con un juego de castigo, previo análisis del comité disciplinario.
Art. 42	Todo jugador que sea expulsado del campo de juego no podrá permanecer en su zona técnica correspondiente, ni cerca del terreno de juego y de hacerlo será sancionado con 1 juego de acuerdo a la Cédula Arbitral y en caso de no retirarse de dichas zonas el Árbitro podrá suspender el juego y el Equipo perderá el juego.
Art. 43	El capitán tendrá la facultad de revisar la Cédula de Registro del equipo contrario antes del inicio del juego al medio tiempo y en el momento del cambio, en caso de no hacerlo lo aceptara como correcto.
Art. 44	Los acuerdos entre Capitanes y Cuerpo Arbitral que vayan en contra de los Estatutos del Centro Deportivo Bancario y/o Reglamento de la Disciplina Deportiva de Fútbol se tendrán como inexistentes.

Regla VI Balones

Art. 45	<p>Es obligación de los Equipos presentar el Balón Oficial de la Liga en condiciones de juego (2 balones por equipo), a juicio del Sr. Árbitro al inicio del partido.</p> <p>Al Equipo que no presente su balón oficial de la Liga en condiciones, se aplicara al Capitán una amonestación acumulativa, debiéndolo reportar el arbitro en la Cedula Arbitral.</p> <p>En caso de que ambos equipos no presenten balón antes del inicio del partido en condiciones adecuadas a juicio del Árbitro, ambos equipos perderán el juego.</p>
Art. 46	<p>No será motivo de pérdida de partido si los balones de un equipo se dañan o extravían cuando son utilizados en el curso del encuentro.</p>
Art. 47	<p>En el caso de que los balones de los equipos correspondientes se dañen o extravíen, cuando sean utilizados en el encuentro y no logren conseguir otro balón en condiciones de juego, el partido quedará pendiente, reanudándose en la fecha que decida el Comité Disciplinario, los minutos que hayan quedado pendientes, con el número de jugadores que estaban en el momento de la suspensión.</p>
Art. 48	<p>Un balón de cada equipo deberá jugarse por lo menos medio tiempo de cada partido, a menos que el capitán del equipo dueño del balón con que se haya jugado el primer tiempo, solicite jugar con su mismo balón el segundo tiempo y logre acuerdo de ambos equipos.</p>
Art. 49	<p>En caso de que el Árbitro o el capitán del equipo dueño del balón usado en el primer tiempo, no requieran el balón no utilizado al inicio del segundo tiempo, se considerará para efectos prácticos que aceptan la existencia y condiciones del balón no utilizado, no procediendo protesta alguna por falta de balón.</p>

Regla VII Campos y Horarios

Art. 50	<p>Los horarios de los campos serán definidos por el Comité Organizador, de acuerdo a las categorías existentes y en dependencia de la cantidad de equipos participantes.</p> <p>Para el torneo regular los horarios serán los siguientes:</p> <p>Veteranos: 4 campos a las 9:00 3 campos a las 10:30 y 3 campos a las 12:00</p> <p>Primera: 1 campo a las 10:30, 1 campo a las 12:00, 4 campos a las 13:30, 1 campo a las 15:00 y 2 campos a las 16:30</p> <p>Segunda: 3 campos a las 15:00, 2 campos a las 16:30 y 3 campos a las 18:00</p> <p>Para la inauguración del día 1 de octubre, jugaran la categoría de primera en los horarios de las 12:00, 13:30 y 15:00 y la categoría de veteranos en los horarios de las 15:00, 16:30 y 18:00</p> <p>En las fases de cuartos de final, semifinales y finales, los horarios se modificaran conforme al número de equipos y personal asignado para el desarrollo de los partidos por el CDBG.</p>
Art. 51	<p>Dichos campos y horarios podrán modificarse cuando se requiera de acuerdo a las circunstancias y con autorización del Comité Disciplinario y del Gerente Deportivo.</p>
Art. 52	<p>Antes de la 1er. jornada se entregará el Calendario General del Torneo correspondiente con fechas, horarios y campos determinándose éstos en las Juntas Previas a la realización del Torneo.</p>
Art. 53	<p>El tiempo de espera para el inicio del partido es de ocho minutos después de la hora programada en el calendario de juegos, el cuál inicia su conteo cuando el Árbitro llama a juego y en caso de requerir el tiempo de espera podrá ser solicitado por cualquier jugador debidamente uniformado o el entrenador registrado ante la liga, en caso de no ser así el árbitro decretará el default al equipo o equipos que no cumplan con dicho requisito y además se les descontará un punto de la Tabla General.</p>
Art. 54	<p>El Árbitro tendrá una tolerancia de 10 minutos de espera, después de la hora programada en el calendario de juegos.</p>

Art. 55	Si el Árbitro no se presenta, los capitanes tendrán el derecho de revisar la cédula de registros (sabana) para verificar que cada equipo cuente por lo menos con 8 jugadores como mínimo debidamente uniformados y en el terreno de juego. Deberán solicitar la presencia del Comisionado respectivo para comprobar la observancia de los Estatutos Generales. Así como en el caso de que el capitán de un equipo considere que el otro equipo no cuenta con el número de jugadores reglamentarios para iniciar el encuentro, para revisar las Cédulas de Registro (sabana) de ambos equipos y establecer en la hoja de inconformidad, la procedencia del default al equipo contrario, quedándose la hoja de inconformidad y la lista de jugadores en poder del Comisionado y éste proceda conforme al Reglamento.
Art. 56	Cuando el Comité Disciplinario determine cambios de horarios y/o de campos, será de carácter obligatorio el acatar dicha disposición, en caso de no hacerlo se perderá el partido en cuestión.
Art. 57	Es facultad del Comité Organizador, el no programar juegos en días sábados antecedidos por puentes laborales ó la de suspender juegos por causas de fuerza mayor, según las necesidades de los Torneos. En éste último caso los juegos serán reprogramados en horarios nocturno, siendo decretados los juegos en horario de las 20:00 horas en días martes, miércoles o jueves y de acuerdo a la determinación que realice el Gerente Deportivo.
Art. 58	En el campo de juego solo podrán permanecer: los integrantes de los equipos programados para el juego debidamente acreditados, cuerpo arbitral asignado, médico asignado, personal del CDBG autorizados, comisionado y directivos de la liga. Todo acompañante o porra deberá ocupar las tribunas respectivas o permanecer fuera del campo y área de juego, en caso contrario el partido podrá ser detenido o suspendido por el árbitro.

Regla VIII Árbitros

Art. 59	Los Sres. Árbitros no podrán revocar u omitir ningún acuerdo de tipo administrativo que el Comité Organizador haya establecido en su Reglamento o Estatutos.
1)	El responsable del Colegio de Árbitros deberá estar presente en las juntas previas para cualquier aclaración o dudas con respecto al arbitraje y reglamentos por los cuales se registrará la Liga.
2)	La Cédula Arbitral es la base oficial, por ello los datos que en ella se consignen como goleadores, expulsados, etc. serán para que el Comisionado decrete sus sanciones y la Gerencia Deportiva efectúe su estadística. Dicha Cédula Arbitral únicamente la podrán observar el Árbitro, el Comisionado, el Gerente Deportivo y los miembros del Comité Disciplinario.
3)	En el caso que el reporte del Comisionado sea distinto al de la Cédula Arbitral el Comité Disciplinario podrá cambiar los hechos detallados en la Cédula arbitral previo análisis de las mismas.
4)	Los acuerdos de capitanes que acepte el árbitro y que vayan en contra de alguna disposición de los Reglamentos de Competencia vigentes se tendrán como inexistentes.
5)	Si un equipo o ambos se niegan a jugar con un árbitro designado por el Colegio de Árbitros o suplente del mismo colegio arbitral por causa de fuerza mayor y con el visto bueno del Comisionado el equipo o ambos perderán el partido.
6)	Antes del inicio del juego y durante el mismo el Cuerpo Arbitral tendrá la obligación de revisar y cotejar las Sabanas de los Equipos con el jugador físicamente, no permitiendo participar a aquel jugador que no corresponda y no deberán de recibir protestas o inconformidades de los Equipos. En caso de detectar que un jugador participa sin estar en la Sabana, el árbitro suspenderá el partido y reportará dicha anomalía en la Cédula Arbitral correspondiente.
7)	

8)	<p>El árbitro revisará que el cuerpo técnico (entrenador, auxiliar técnico, masajista y en su caso médico) aparezca obligatoriamente en el Registro de Jugadores (sabana), en forma individual antes del inicio del juego y con su credencial que los acrediten para realizar sus funciones, ya que de no estar en la misma, no le permitirá estar en la banca.</p> <p>A) Si algún jugador pretende participar sin estar en la Cédula de Registro, el Árbitro suspenderá el partido, y reportará dicha anomalía en la Cédula Arbitral correspondiente.</p> <p>B) El jugador que no porte debajo de la casaca su uniforme oficial no podrá participar en el juego, no permitiéndoselo el arbitro y en caso de persistir el equipo perderá su juego.</p>
9)	<p>Está entre las responsabilidades del Árbitro verificar que:</p> <p>A) Los equipos presenten la hoja de alineación en el formato oficial de la liga con nombres completos de los jugadores, ya sea impresa o con letra de molde legible.</p> <p>B) Cuando se vayan a enfrentar dos equipos que tengan uniformes similares, será obligación del equipo que este ubicado en posición mas baja conforme la ultima tabla oficial, el cambiarlo o colocarse casacas con número encima del uniforme oficial siempre y cuando lo solicite el Árbitro.</p> <p>C) En estos casos la numeración del jugador será obligatoriamente la del short del uniforme de juego (conforme a la hoja de alineación).</p> <p>D) El equipo que utilice las casacas sin la autorización del árbitro, perderá el partido debiendo reportarlo el árbitro en su Cédula Arbitral e informándole al Comisionado, de dicha anomalía.</p> <p>E) Para tal caso el Centro Deportivo Bancario a través del Jefe de Seguridad, tendrá disponible juegos de casacas, que se deberán de solicitar antes del horario establecido para el juego.</p>
10)	<p>Revisión de Uniformes:</p> <p>A) Será obligatorio el uso de espinilleras para todos los jugadores. En caso de no usarlas el Árbitro no permitirá jugar a dicho (s) jugador (es).</p> <p>B) No se permitirá a jugador alguno el uso de taquetes de aluminio, dicha situación será verificada por el Árbitro y/o los Árbitros auxiliares, antes del inicio del primer tiempo y en cada uno de los cambios permitidos durante el juego.</p> <p>C) En el caso de que un Equipo no presente antes del inicio del juego dos balones en condiciones de juego, deberá de reportarlo en la Cédula Arbitral.</p>
11)	<p>El Árbitro deberá de asentar en su Cédula, a los participantes en riñas colectivas con el número del jugador y nombre del Equipo participante.</p>
12)	<p>En caso de situaciones especiales de agresiones sin balón el árbitro deberá de cotejar con sus Árbitros auxiliares, dicha acción ya sea dentro o fuera del campo de juego y reportarlo en la Cédula Arbitral y así determinar lo procedente.</p>
13)	<p>En caso de existir jugadores que abandonen el terreno de juego por lesión, el Árbitro deberá de anotar invariablemente si algún jugador contrario participó en forma intencional o accidental en la jugada de la lesión y referirlo en el reporte.</p>
14)	<p>Antes del inicio del partido los Árbitros Auxiliares, revisarán las Hojas de Registro (sabanas) de los Equipos participantes y en caso de detectar anomalías en alguno de ellos lo reportará al Arbitro Central, para que se compruebe y en su caso acreditar la suspensión del partido informándole a los Capitanes de ambos Equipos, reportándolo en la Cédula Arbitral, tomando conocimiento el Comisionado el cuál procederá según sea el caso.</p>
15)	<p>En caso de que algún jugador reingrese al campo de juego, el Árbitro Auxiliar deberá de cotejarlo con la Hoja de Registro (sabana), con la que ingresó en 1er. instancia y solicitar al Árbitro Central el ingreso de dicho jugador al campo de juego. El responsable del Cuerpo Arbitral deberá de recoger a las 08:30 a.m. en las Oficinas de la Gerencia Deportiva, las carpetas correspondientes a la designación de los horarios de juegos y campos del día, que contienen la papelería oficial y deberá de retornarlas a más tardar a las 20:00 del mismo día.</p>

16)	El árbitro auxiliar al momento de realizarse algún cambio deberá recibir la papeleta de cambio en el formato oficial de la liga y revisar la hoja de registro (sabana) para autorizar el ingreso del jugador, y en caso de no presentar la papeleta oficial no se permitirá el cambio.
-----	--

Regla IX Suspensiones de Partidos:

Art. 60	<p>El Árbitro podrá suspender un partido en los siguientes casos:</p> <p>A) Malas condiciones de la cancha.</p> <p>B) Agresión a su persona (en caso de agresión de un jugador a los miembros del Cuerpo Árbitro, el equipo perderá el partido), deberá de reportar dicha situación en la Cedula Arbitral e informarle al Comisionado respectivo.</p> <p>C) Falta de garantías de un equipo (bien fundamentada), motivo por el cual se perderá el juego.</p> <p>D) Invasión de cancha con conducta agresiva por la porra o por personas ajenas al juego, por parte de un equipo o de ambos o por jugadores o jugadores sancionados, se suspenderá el partido y se analizará la cédula arbitral y el reporte del Comisionado para determinar las sanciones ya sea por parte del Comité Disciplinario (conforme al reglamento), o del Centro Deportivo Bancario de Guadalajara, A. C.</p> <p>E) Cuando un Equipo se quede con 6 jugadores a excepción de que siga siendo competitivo en el marcador, con una diferencia mínima de tres goles en contra.</p> <p>F) Cuando uno o varios jugadores expulsados o jugadores de banca, se nieguen a salir del campo de juego, habiendo el árbitro solicitado al Capitán su apoyo, para que se efectúe la salida provocando con ello la suspensión del juego y la pérdida del partido.</p>
Art. 61	<p>El Árbitro podrá determinar el default de un partido cuando:</p> <p>Un Equipo o los dos no tengan 8 (ocho) jugadores como mínimo y debidamente uniformados en el campo, después de haber concedido los 8 minutos solicitados de espera, cuyo conteo inicia al llamado del Árbitro. En éste caso el Equipo que no esté completo con por lo menos 8 jugadores perderá por default y se le sancionará con un punto menos en la Tabla General.</p>
Art. 62	<p>El Árbitro no podrá suspender parcial o totalmente ningún partido cuando se contravengan los Reglamentos de la Disciplina Deportiva de Fútbol del Centro Deportivo Bancario, cuando esto suceda el Comité Disciplinario podrá decretar la continuación de los minutos que falten por jugarse.</p>

Regla X Sanciones:

Art. 63	<p>Equipos que abandonen el terreno de juego en tiempo reglamentario sin causa justificada, se le decretará la perdida del partido y acumulación de default y a los jugadores que se encontraban participando en ese momento del abandono del partido, se les sancionará con amonestación general acumulativa (amarilla), En caso de que el marcador favorezca al equipo que está dentro de la cancha. El marcador quedará tal cual, acreditándose los goles en forma individual a los anotadores.</p> <p>En el caso de que un equipo acumule dos amonestaciones generales (amarillas) por la misma causa se le dará de baja del torneo sin ser acumulativa para los siguiente torneos. Se considerará causa injustificada: 1.- Marcador desproporcionado. 2.- Número de jugadores desproporcionado. 3.- Inconformidad con el Árbitro. 4.- Inconformidad con el estado de la cancha. 5.- Inconformidad con el clima. 6.- Disgusto con compañeros. 7.- Inconformidad con el Entrenador. 8.- Medida preventiva para evitar riña colectiva. Situaciones diversas, sujetas a revisión por el Comisionado.</p>
Art. 64	<p>La infracción a los reglamentos podrá ser causa de la pérdida de los partidos jugados, en cuyo caso se acreditará el marcador tal cuál quede en el campo de juego a excepción de cuando el Equipo infractor sea el que esté como ganador en ése momento, quedando 2 – 0 en contra.</p>

Art. 65	Al Equipo que no se presente (default) en el Torneo de Copa, será sancionado conforme lo determine el Comité Disciplinario, una vez que analice cada caso en particular, y procederá según sea el caso. Para que se constate la asistencia de los jugadores que estuvieron presentes, deberán de anotar a los que si se presentaron en la hoja de alineación.
---------	---

Regla XI Casos No Previstos:

Art. 66	Los casos no previstos en los presentes Estatutos, Reglamento de Competencia y/o Tabla de Castigos de la Comisión Disciplinaria serán resueltos por el Comité Disciplinario.
Art. 67	No se permitirán reprogramaciones de Juegos bajo ninguna causa, en caso de que un Equipo informe que no se presentará a jugar por alguna causa especial, deberá de notificarlo vía escrito con el aval del Departamento de Recursos Humanos o del Responsable del Equipo externo, a la Oficina de la Gerencia Deportiva del Club Bancario a más tardar el día miércoles a las 18:00 horas, previo a la realización del partido de referencia y no se podrá retirar dicha solicitud. En este caso, no se aplicará la pérdida de 1 punto por default únicamente en una ocasión durante el torneo.

**TABLA DE SANCIONES
DEL COMITE DISCIPLINARIO**

	MOTIVOS	SANCIONES
1)	Por insultos a un compañero de Equipo	1 Partido de Sanción
2)	Por reincidir en insultos a un compañero de Equipo	2 Partidos de Sanción
3)	Por insultos a un contrario	2 Partido de Sanción
4)	Por reincidir en insultos a un contrario	4 Partidos de Sanción
5)	Por contestar insultos de un compañero o contrario	1 Partido de Sanción
6)	Por reincidir en contestar insultos a un compañero o contrario	2 Partidos de Sanción
7)	Por juego brusco	Cumple con la expulsión
8)	Por juego brusco y grave.	4 Partidos de Sanción
9)	Por reincidencia en juego brusco y grave.	6 Partidos de Sanción
10)	Juego violento sin balón	6 Partidos de Sanción
11)	Reincidencia en juego violento sin balón	8 Partidos de Sanción
12)	Por 4 amonestaciones por juego brusco, continuadas o alternadas, siendo acumulativas en el Torneo	1 Partido de Sanción
13)	Por acumulación de 8 Amonestaciones por juego brusco, siendo acumulativas en el Torneo	2 Partidos de Sanción
14)	Por agresión a un contrario, sin balón con premeditación. Alevosía y ventaja.	8 partidos de Sanción
15)	Por reincidir en agresión a un contrario, sin balón	Inhabilitación automática del jugador, previo análisis del Comité Disciplinario
16)	Por contestar agresión, sin balón.	2 Partido de Sanción
17)	Por reincidir en contestar agresión de un contrario sin balón	4 Partido de Sanción
18)	Por ocupar la zona técnica o estar en el terreno de juego después de ser expulsado.	1 Partido
19)	Por negarse a abandonar la zona técnica o el terreno de juego, después de ser expulsado.	Suspensión del partido y pérdida del mismo
20)	Cualquier jugador que después de ser expulsado insulte al árbitro o jugadores	4 Partidos de Sanción
21)	Capitán que no utilice la papelería oficial y original	2 Partidos de Sanción al Capitán
22)	Jugador que participe castigado	2 Partidos más de la sanción inicial y pérdida automática del juego.

23)	Por reincidir en jugar estando sancionado	4 Partidos más los de la suspensión inicial y pérdida del juego al Equipo infractor.
24)	Equipo que no presente dos balones en condiciones de juego.	Amonestación acumulativa al Capitán
25)	Equipos que no presenten balones en condiciones de juego	Pérdida del juego para ambos equipos
26)	Equipo que abandone el terreno de juego	Amonestación general (tarjeta amarilla) y pérdida del juego
27)	Equipo que reincida en abandonar el terreno de juego	Pérdida del juego y baja del Torneo
28)	Por iniciar riña colectiva	8 Partidos y posible pérdida del juego, según análisis del Comité Disciplinario
29)	Jugador que reincida en iniciar riña colectiva	Sanción de acuerdo al análisis del Comité Disciplinario
30)	Por intento de agresión a cualquier jugador y que esto venga reportado en la Cédula Arbitral o sea reportado por algún miembro del Comité Disciplinario.	2 Partidos
31)	Jugador que reincida en contestar agresión en riña colectiva	Sanción previo análisis del Comité Disciplinario
32)	Participar en riña colectiva dentro ó fuera de la cancha 3 ó más personas que participen por Equipo.	Suspensión de 6 partidos a los jugadores que participaron y se podrá perder el juego, previo análisis del comité disciplinario
33)	Equipos que reincidan en participar en Riñas colectivas por 2 ocasiones.	Pérdida del juego y baja del Torneo
34)	Por lesionar intencionalmente a 1 jugador contrario (luxación o fractura) con reporte en la Cédula Arbitral o reporte del Comisionado	Inhabilitación inmediata hasta conocer la gravedad del lesionado con previo análisis del Comité Disciplinario
35)	Por lesionar accidentalmente a un jugador contrario (luxación o fractura) con reporte en la Cédula Arbitral o del Comisionado	Inhabilitación inmediata del jugador hasta previo análisis del Comité Disciplinario
36)	Por reincidencia en lesionar intencionalmente a un jugador contrario (luxación o fractura) con reporte en la Cédula Arbitral o del Comisionado	Expulsión definitiva
37)	Capitán que no otorgue garantías al Árbitro	4 Partidos y posible pérdida del juego, previo análisis del Comité Disciplinario
38)	Jugador que participe en otra categoría que no sea la propia	4 Partidos y reporte al Departamento de Recursos Humanos o responsable del Equipo
39)	Jugador que reincida en participar en Otra categoría que no sea la propia.	Pérdida del partido y expulsión definitiva del jugador
40)	Jugador identificable que desde cualquier parte externa del campo, insulte al árbitro y/o jugadores y aparezca en la Cédula Arbitral, Reporte del Comisionado o de cualquier miembro del Comité Disciplinario	4 Partidos
41)	Jugador reconocido que reincida en insultos al Árbitro o auxiliar, desde cualquier parte externa del campo de juego y con reporte del Árbitro o del Comisionado	6 partidos previo análisis del Comité Disciplinario
42)	Por insultos al Arbitro central y/ o auxiliares, con reporte en la Cédula Arbitral.	Expulsión del jugador del campo de juego y cuatro partidos de sanción, previo análisis del Comité Disciplinario
43)	Por intento de agresión o retar a golpes al Cuerpo Arbitral	15 partidos de sanción, previo análisis del Comité Disciplinario

44)	Por agresión al Árbitro Central y/o auxiliares	30 partidos, previo análisis del Comité Disciplinario
45)	Por reincidir en agresión al Árbitro Central y/o auxiliares con reporte en la cédula arbitral.	Expulsión definitiva
46)	Por insultos de la porra de un equipo al árbitro , Auxiliares o jugadores.	Reporte al Departamento de Recursos Humanos o responsable del Equipo
47)	Por insultos a integrantes del Comité Disciplinario, al cuerpo médico, al Grupo de Seguridad y personal del CDBG	Inhabilitado hasta análisis del Comité Disciplinario
48)	Por agresión física al Comisionado, integrantes del Comité Disciplinario, cuerpo Médico, grupo de seguridad o personal del CDBG	Expulsión definitiva de todas las actividades Deportivas
49)	Por invasión y agresión de la porra A cualquier jugador o Árbitro.	Pérdida del partido, previo análisis del Comité Disciplinario.
50)	El Cuerpo Técnico de los Equipos podrán ser sancionado de acuerdo a la falta cometida	Previo análisis del Comisionado y/o Comité Disciplinario
51)	Por escupir a algún jugador, Árbitro Central o Auxiliar, Comisionado, Cuerpo Médico, elemento de Seguridad Interna o Comité Disciplinario	8 partidos, previo análisis del comité disciplinario
52)	En caso que el árbitro solicite la sustitución de un jugador en estado inconveniente y el equipo o el jugador se nieguen a realizar la sustitución	Perdida del partido
53)	Actitud antideportiva dentro o fuera del campo por un jugador identificado	4 partidos
54)	Integrante de un equipo que ingresen bebidas alcohólicas al terreno de juego o banca	2 partido
55)	El capitán será responsable que no ingresen personas no acreditadas al terreno de juego o banca de su equipo, de lo contrario se le sancionará	1 partido
56)	El capitán será responsable que al término del partido su banca quede limpia, de lo contrario se le sancionará	1 partido
57)	El entrenador o auxiliar técnico, será corresponsable de las alineaciones del equipo, limpieza de la banca, personas no acreditadas o sancionadas que permanezcan en la banca, de lo contrario se le sancionará	1 a 4 partidos, previo análisis del comité disciplinario
58)	Todo jugador o integrante del cuerpo técnico, que ofenda u obstruya la labor de los médicos asignados por el CDBG dentro o fuera de la cancha será sancionado	6 partidos
59)	Todo jugador, integrante de cuerpo técnico, delegado o encargado de equipo que esté en contra de la organización de la Liga de fútbol, sus estatutos y reglamentos y que no utilice los medios adecuados para manifestar inconformidad, o desacuerdo en algún caso determinado será sancionado	Previo análisis del comité disciplinario
60)	Toda persona que utilice el nombre, logotipos e insignias del CDBG (Club Deportivo Bancario de Guadalajara) sin consentimiento expreso de la persona Moral CDBG, será sancionado	Previo análisis del comité disciplinario

61)	<p>Todo Jugador identificado que se cambie en áreas comunes o dentro del área de juego será sancionado. En caso de reincidencia será inhabilitado hasta análisis del comité disciplinario</p>	2 partidos
62)	<p>Equipo que no ingrese al terreno de juego uniformado por las escaleras del lado norte de los campos 2,3 y 4. En caso de reincidencia se analizara por el comité disciplinario para su sanción.</p>	Amonestación general al equipo

ATENTAMENTE

COMITE ORGANIZADOR