

REGLAMENTO DEL TORNEO DE FÚTBOL DEL PARQUE INDUSTRIAL TOLUCA 2000.

CAPÍTULO PRIMERO DISPOSICIONES GENERALES.

ARTÍCULO 1.- El presente Reglamento será de carácter obligatorio para todos aquellos equipos inscritos legalmente al TFPIT2000 y será exclusivo para las empresas que pertenezcan a la Asociación de Propietarios del Parque Industrial Toluca 2000.

ARTÍCULO 2.- Participarán en la presente temporada, aquellos equipos que hayan cumplido satisfactoriamente con todos los requisitos establecidos en la convocatoria por el Comité Organizador del TFPIT2000.

ARTÍCULO 3.- Es obligación de los equipos que componen este sector, participar en todos los encuentros oficiales de la presente temporada de este Torneo de Fútbol. El equipo que no lo hiciera podrá perder sus derechos de afiliación ante esta propia liga de Fútbol.

ARTÍCULO 4.- Las ponencias que los equipos deseen presentar con relación a modificaciones o cambios al presente reglamento y/o Sistema de Competencia para la presente temporada, deberán ser enviadas por escrito al Comité Organizador para exponerlas en la Junta de Representantes de los equipos que se convoque, firmada por su representante legal.

CAPÍTULO SEGUNDO DE LAS INSCRIPCIONES

ARTÍCULO 1.- Tendrán derecho a participar en la presente temporada, todos los equipos inscritos y aprobados por el Comité Organizador del TFPIT2000, además cubrir la cuota que se determine para el torneo.

ARTÍCULO 2.- Es obligatorio para todos los equipos, que, al inscribirse en el presente torneo, sea el representante legal de la empresa quien haga tal trámite. Así mismo deberá presentar la firma que lo avale como representante legal de la empresa y el poder notarial que así confirme su legalidad dentro de la misma, esto es con carácter de obligatorio, ya que de lo contrario no se dará de alta al equipo que no reúna estos requisitos.

ARTÍCULO 3.- Registrar ante el Comité Organizador, el nombre de un representante y un suplente para cualquier situación y/o aclaración respecto a lo relacionado con el TFPIT2000 con los siguientes requisitos:

Nombre completo del o los representantes.

Número de teléfono.

Correo electrónico.

En caso contrario no se tomará en cuenta, si no está registrado ante el Comité Organizador, cualquier situación que solicitará respecto al Torneo de Fútbol TFPIT2000.

ARTÍCULO 4.- En caso de que algún equipo incumpla con las disposiciones contenidas en el artículo anterior, el Comité Organizador tomará la decisión para su baja.

CAPÍTULO TERCERO DEL REGISTRO DE JUGADORES

ARTÍCULO 1.- Los equipos para efectuar el registro de sus jugadores, deberán presentar ante el Comité Organizador la cédula de inscripción con los datos correctos de los jugadores y deberá estar firmada por el representante legal de la empresa, así como anexar copia del poder y de la identificación oficial del mismo.

ARTÍCULO 2.- Para que los equipos registren a sus jugadores y estos a su vez puedan alinear en partidos oficiales, deberán presentar su documentación ante el Comité Organizador, de conformidad con los requisitos siguientes, acompañados en original y copia:

I.- Presentar la hoja de relación de jugadores que se registrarán con dos fotografías tamaño infantil iguales y recientes, firmada, además de indicar el número que va a utilizar en su uniforme, mismo que deberá llevar durante toda la temporada y el cual no podrá ser utilizado por otro jugador, aunque sea dado de baja.

II.-Copia fotostática de su identificación oficial con fotografía.

ARTÍCULO 3.- En la presente temporada podrán participar proveedores que presenten servicios especializados a empresas dentro del Parque, siempre y cuando estén representados por una empresa asociada y bajo la responsabilidad del representante legal de la misma, no podrán registrar jugadores foráneos, únicos y exclusivamente a aquellos que pertenezcan a empresas asociadas del Parque Toluca 2000; de lo contrario se dará de baja definitiva al equipo que sea sorprendido cometiendo esta falta. Queda permitido que tres empresas conformen un equipo.

ARTÍCULO 4.- En la presente temporada, se permitirá un registro máximo de 25 jugadores por cada equipo, sea varonil o femenil.

Si por alguna razón un equipo se viera en la necesidad de cambiar a sus jugadores, ya sea porque estos fueron dados de baja en la empresa o solamente del equipo, podrá solicitar el registro de los nuevos jugadores por escrito y deberá devolver todas las credenciales de los jugadores dados de baja. Considerando la disponibilidad de credenciales.

ARTÍCULO 5.- Si una empresa registra 2 equipos y decidiera dar de baja un equipo. No podrá registrar jugadores del equipo dado de baja, así sea de la misma empresa.

ARTÍCULO 6.- El Comité Organizador no se hace responsable de jugadores que estén bajo tratamiento por alguna enfermedad, o que hayan tenido alguna intervención quirúrgica de cualquier índole, esta responsabilidad es exclusivamente de cada integrante que participe en su equipo.

En caso de que se detecte a algún jugador que padezca algún caso como el antes mencionado, se solicitará a la empresa que representa, un certificado médico que avale que dicho jugador está apto para realizar tal actividad física y deportiva con su equipo, y bajo ninguna circunstancia se le permitirá jugar si no lo presenta.

En caso de no ser detectado y que ocurriese algo que lamentar, el inmediato responsable será el mismo jugador y su representante, y todo gasto será cubierto por el mismo, o su representante o por la empresa la cual representa.

ARTÍCULO 7.- Todo equipo o empresa que no pague su inscripción que le corresponde por participar en el Torneo de Fútbol TFPIT2000 hasta la fecha marcada en las bases, no podrá jugar hasta que haya pagado en su totalidad dicha cuota correspondiente, recordándoles que perderán sus juegos por default, y al acumular tres juegos perdidos continuos o cinco discontinuos por default, el equipo será dado de baja durante la presente temporada.

ARTÍCULO 8.- Todo trámite será a manera personal, y deberán traer la documentación requerida debidamente requisitada, el Comité Organizador no tendrá la obligación de facilitar material para la realización de dicho trámite.

En caso de no presentar la documentación bien requisitada no se sellará ningún registro.

ARTÍCULO 9.- La recepción de documentos será el día y el horario que establezca el Comité Organizador en las bases del Torneo.

ARTÍCULO 10.- A partir de la jornada 3 se cerrarán los registros a empresas que quieran participar en el torneo de Fútbol.

CAPÍTULO CUARTO DE LOS PARTIDOS

ARTÍCULO 1.- Los partidos del presente TFPIT2000, podrán dar inicio con siete jugadores por equipo, siempre y cuando se encuentren dentro del tiempo programado para la realización del juego (incluye 15 minutos de tolerancia) quienes en caso de que se juegue el partido el o los equipos tendrán solo el primer tiempo para poder completarse (40 minutos a partir del primer silbatazo dado por el árbitro del encuentro.)

En ningún caso los equipos y el Árbitro tienen la facultad de cambiar la fecha y hora del partido sin aprobación del Comité Organizador, y de hacerlo así ambos equipos perderán su juego, así mismo no existen los acuerdos entre equipos y/o capitanes de los mismos para poder llevar a cabo el juego bajo otras circunstancias.

ARTÍCULO 2.- Los equipos deberán cumplir con las disposiciones siguientes:

I.- Los partidos iniciarán en el horario establecido por el Comité Organizador Teniendo como máximo 15 minutos de tolerancia para iniciar el juego, en caso de no estar presentes en el terreno de juego el o los equipos el árbitro procederá a realizar el default.

II.-Se jugarán 2 tiempos de 40 minutos con 10 minutos de descanso.

III.-Cada equipo deberá proporcionar antes de iniciar el juego al Árbitro del encuentro dos balones en condiciones reglamentarias para el desarrollo del partido. Si no se cumple con esta disposición por parte de uno o ambos equipos, el árbitro podrá dar por finalizado el partido por default en contra del o los equipos infractores.

IV. Podrán presentar un balón en el juego, siempre y cuando se tenga el Vo.Bo. por escrito del Comité Organizador.

ARTÍCULO 3.- Únicamente se autorizarán un cambio de fecha, por equipo.

Los equipos que se encuentren en la necesidad de cambiar la fecha, de su partido de la temporada regular, deberán dirigirse con anticipación de ocho días al juego, notificando al Comité Organizador, la solicitud del cambio deseado. Para que éste a su vez, avise del cambio al equipo contrario y se

programe el partido en el entendido de que éste cambio será por causa de fuerza mayor debidamente comprobada. Para aquellos equipos cuyos partidos correspondientes a las últimas jornadas del torneo impliquen una posible calificación en su beneficio o el de terceros, el Comité Organizador tendrá la facultad de ordenar el cambio de día y hora de los partidos a fin de evitar especulaciones.

CAPÍTULO QUINTO DE LOS ARBITROS

ARTÍCULO 1.- El Comité Organizador designara a los Árbitros que habrán de dirigir los partidos oficiales del campeonato.

ARTÍCULO 2.- El Árbitro- verificara que todos los registros estén debidamente requisitados, los cuales deberán tener los sellos de la Asociación, la firma del jugador, el número, el nombre de la empresa a la que está representando con su equipo, con mica total, no se permite ningún tipo de bolsa o nylon para cubrir el registro, en caso de que el registro no reúna cualquiera de estos requisitos, el jugador o jugadores en turno no podrán ingresar al terreno de juego a participar con su equipo.

ARTÍCULO 3.- El Árbitro del encuentro deberá verificar que los balones que se utilicen en los partidos de este torneo, se encuentren en buen estado, peso y medida.

ARTÍCULO 4.- En caso de que el uniforme del equipo "visitante" sea igual o parecido al del equipo "local", y con esto provoque confusión, el Árbitro del juego deberá indicar al equipo "visitante" la obligación de cambiar su uniforme, este mismo criterio se aplicara igualmente en el caso particular del uniforme del portero.

ARTÍCULO 5.- Para el caso eventual de que antes del inicio del juego no se presentará el árbitro, este tendrá una tolerancia de 10 minutos. Transcurrido este término, quedara al libre albedrio de los equipos contendientes conseguir o no un árbitro para que desarrolle el partido correspondiente.

ARTÍCULO 6.- Cuando exista alguna causa para ampliar el reporte, o no se pueda realizar el llenado de la cédula correspondiente por causas de fuerza mayor, el árbitro puede hacer la ampliación de su reporte y llenado de la Cédula en las próximas 48 horas posteriores al partido, y reportar todo incidente acontecido en el juego, el cual debe indicar los motivos y circunstancias de lo ocurrido, y si ha tenido lugar antes, durante el intervalo o después del partido.

ARTÍCULO 7.- El cuerpo arbitral no esta facultado para compartir ningún tipo de información sobre el torneo de futbol con las empresas participantes, siendo el Comité Organizador el único facultado para esta tarea.

CAPÍTULO SEXTO DE LOS UNIFORMES

ARTÍCULO 1.- Todos los equipos tendrán la oportunidad de presentarse a jugar con uniformes de colores similares durante las primeras cuatro jornadas iniciales de este torneo, a partir de la jornada 5, ningún equipo podrá jugar si no ingresan todos sus elementos para jugar debidamente bien uniformados.

ARTÍCULO 2.- Para poder jugar, todos los jugadores deberán usar durante todo el juego zapato para fútbol soccer como también espinilleras, no está permitido emplear zapato con tachones de aluminio, zapato para fútbol rápido o con tenis, en estos casos el jugador no podrá ingresar al terreno de juego.

ARTÍCULO 3.- A partir de la jornada # 5, todos los jugadores de los equipos participantes, deberán presentarse al terreno de juego debidamente uniformados, por ningún motivo se permitirá el ingreso a el jugador que porte un uniforme similar, así mismo la playera deberá llevar impreso el número correspondiente en la espalda, y este deberá ser igual al del registro y cedula registrada en el Comité Organizador para la identificar a los jugadores durante toda la temporada. Bajo ninguna circunstancia, se deberá improvisar el número en la camiseta, mediante el empleo de material susceptible de desprenderse durante el desarrollo del partido, de ser así, no se le permitirá al jugador el ingreso al terreno de juego.

ARTÍCULO 4.- El portero deberá portar en todo el desarrollo del partido, el número visible en la espalda, en caso contrario no podrá participar en el juego, no está permitido portar el número por debajo del suéter o playera.

CAPÍTULO SÉPTIMO ALINEACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

ARTÍCULO 1.- Sólo podrán ser alineados aquellos jugadores que presenten su registro debidamente requisitado ante el árbitro del encuentro. Así mismo tendrán que portar el uniforme oficial de su equipo sin ninguna alteración en colores y/o franjas, deberán portar el número en la camiseta igual que el que está en su cedula y registro. En caso de que algún jugador o jugadores no reúnan los requisitos anteriores, bajo ninguna circunstancia podrán ingresar al terreno de juego y no existe el acuerdo entre equipos o capitanes para permitir el juego de los infractores.

ARTÍCULO 2.- Ningún jugador que sea dado de baja por un equipo podrá ser registrado por otro durante el mismo torneo, aún sean de la misma empresa que representan, así mismo ningún jugador podrá reforzar a algún otro equipo, aunque porte el mismo nombre de la empresa.

ARTÍCULO 3.- Se permitirá la sustitución de cinco jugadores en el transcurso del partido. Estos jugadores sustituidos no podrán bajo ninguna circunstancia regresar al campo de juego.

CAPÍTULO OCTAVO DE LAS SANCIONES POR REGISTRO Y ALINEACIÓN INDEBIDA

ARTÍCULO 1.- Se establecen como alineaciones indebidas las siguientes causas:

- I.- Cuando un jugador haya sido registrado irregularmente por su equipo, ya sea por alteración, modificación o suplantación y consecuente, en la hoja de registro y así mismo en la documentación que de ella se deriva.
- II.- Cuando un jugador se encuentre suspendido por el comité organizador del TFPIT2000.
- III.- Cuando un jugador sea externo, es decir que no sea trabajador activo de alguna empresa perteneciente al Parque Industrial Toluca 2000
- IV.- No presentar registro original.
- V.- La suplantación de jugadores en el terreno de juego por otros que no estén registrados.
- VI.- La alteración de registros de jugadores expedidos por el Comité Organizador del TFPIT2000.
- VII.- En caso de estar participando en cualquier juego de liguilla, será descalificado automáticamente, dándole por ganado el partido al equipo contrario.
- VIII.- Además de lo anterior, al equipo infractor se le desacreditarán los puntos y goles que hubieran conseguido en partidos anteriores en donde participó el o los infractores y se le acreditarán al equipo adversario.
- IX.- En todos los casos anteriores el equipo infractor se hará acreedor a una multa de \$2,000.00 (Dos mil pesos 00/100 M.N.) por jugador mal registrado, perderá el juego en el que se cometió la infracción, se cancelará el registro del o los infractores y no tendrá la oportunidad de registrar a otro jugador en su lugar.
- X.- Cuando exista tal anomalía y el equipo infractor no haga el pago total de su sanción económica antes de su próximo juego, no podrá jugar todo el equipo, y la única manera de comprobar el pago es mediante el recibo del banco.

ARTÍCULO 2.- Aquellos equipos que por investigaciones propias detecten la existencia de jugadores registrados irregularmente en el equipo, deberán denunciar este hecho por escrito y con las pruebas respectivas, ante el Comité Organizador del TFPIT2000, y darlos de baja del equipo así mismo deberán cubrir las sanciones económicas y deportivas previstas por este Reglamento en el artículo que antecede, siempre y cuando no haya mediado protesta o denuncia de otro equipo con anterioridad.

CAPÍTULO NOVENO DE LAS INCOMPARECENCIAS, RETIROS Y SUSPENSIONES

ARTÍCULO 1.- En el caso de que un equipo o ambos no acaten las disposiciones del juego se nieguen a reanudar el partido ejecutando lo estipulado por el árbitro sin abandonar el terreno de juego, el árbitro convocará a ambos capitanes y les indicará que se debe reanudar el encuentro inmediatamente, de no ser así, el árbitro abandonará la cancha y al equipo o los equipos se les tomará el hecho como RETIRO.

ARTÍCULO 2.- Los partidos del presente campeonato únicamente podrán finalizarse por causa de fuerza mayor o caso fortuito, tales como inundaciones temporales y otros estados de emergencia originados por fenómenos naturales, invasión o agresión del público, retiro de la cancha de uno o los dos equipos, por falta de garantías, o por falta de luz natural o artificial.

ARTÍCULO 3.- Cuando un partido regular durante el torneo no pueda iniciarse por existir causas de fuerza mayor, tales como inundaciones temporales y otros estados de emergencia originados por fenómenos naturales, se procederá a otorgar el empate a cero goles entre los equipos implicados, y solo en caso de que el juego sea de ligüilla, corresponderá al Comité Organizador fijar la fecha para la celebración del juego no efectuado, en su caso procurando que éste se realice a la brevedad posible, para no perjudicar a los otros equipos con su juego.

ARTÍCULO 4.- Si el partido es suspendido por invasión o agresión de público al árbitro o a los jugadores de los equipos participantes, el Comité Organizador resolverá basándose en el reporte del árbitro y demás elementos que le hayan sido presentados.

Así mismo, cuando exista tormenta eléctrica, tanto arbitro como jugadores de ambos equipos tendrán la obligación de dar por finalizado el encuentro, respetando el marcador que en esos momentos se encontraba, no existiendo la posibilidad de que se juegue bajo ninguna circunstancia o acuerdo de capitanes y/o jugadores.

ARTÍCULO 5.- En el presente campeonato se podrá finalizar un partido por causa de expulsiones si éstas son más de cuatro a un equipo o a ambos, es decir, siempre que un equipo se quede con menos de siete jugadores en el terreno de juego.

CAPÍTULO DECIMO DE LAS SANCIONES POR RETIRO E INCOMPARENCIAS

ARTÍCULO 1.- Exactamente a la hora fijada para dar inicio a un partido, el árbitro dará la señal de inicio, y si uno de los equipos no hubiera comparecido y el otro cuando menos cuente con 7 jugadores, el árbitro procederá a decretar el partido por default a favor del equipo que se haya presentado, con marcador de 2 a 0, debiendo quedar asentado en la cédula arbitral.

ARTÍCULO 2.- El equipo que se retire del campo por no acatar las decisiones del árbitro o sin causa justificada, se hará acreedor a las siguientes sanciones:

- I. Perderá el partido adjudicándole los puntos al equipo contrario. Se le anularán los goles anotados y únicamente se contabilizarán los del equipo adversario.
- II. Si el marcador fuera 0 a 0 en el momento del retiro, el resultado será de 2 a 0 a favor del equipo adversario.
- III. Si ambos equipos se retiraran del terreno de juego, los dos perderán el encuentro sin contabilizar los goles anotados.

ARTÍCULO 4.- Independientemente de lo estipulado en el artículo anterior, el equipo o equipos que se retiren del terreno de juego y con esto provoquen situaciones anómalas de puntuación y clasificación en la tabla de posiciones, en beneficio propio o de terceros o en perjuicio de terceros, esta conducta se sancionará con \$ 1,000.00

ARTÍCULO 5.- El equipo o equipos que incurran en lo dispuesto por el artículo 2 del presente Reglamento, se les sancionará de la siguiente manera:

- 1.- En caso de que sean los dos equipos los que cometan esta infracción, perderán el encuentro sin contabilizarles goles.
- 2.- En el caso de que sea un solo equipo el infractor, se le sancionará de la siguiente manera:
 - a). Si el equipo GANABA en ese momento, los puntos en disputa se le adjudicarán al equipo contrario. En cuanto a los goles anotados, serán anulados los del equipo infractor y contabilizarán los del

contrario si los hubiere anotado, y de no haber anotaciones por parte de este último, el resultado será 1 a 0 a su favor.

b). Si en ese momento el partido se encontraba EMPATADO, se le dará por ganado al equipo no infractor, siguiendo el mismo procedimiento del inciso anterior en cuanto a los goles anotados. Si el empate fuese 0 a 0, oficialmente el resultado será de 2 a 0 a favor del equipo que actuó legalmente.

c). Si el equipo infractor PERDIESE en ese momento el partido, se anularán los goles que haya obtenido en ese encuentro, contabilizándose únicamente los del equipo no infractor.

d). - En caso de que sean ambos equipos los que incurran en la infracción los dos perderán el juego sin contarles los goles anotados en eses juego.

3.- El equipo o equipos que cometan este tipo de faltas se les sancionará aparte de lo ya establecido con multa económica de \$1,000.00 y amonestación por parte del Comité Organizador.

CAPÍTULO DECIMO PRIMERO

SISTEMA DE COMPETENCIA TORNEO DE LIGA

ARTÍCULO 1.- En la presente temporada de la Liga Industrial del Parque Toluca 2000, participarán los equipos que se relacionan en una lista anexa a este reglamento, compitiendo de acuerdo con el Calendario Oficial de juegos aprobado por el Comité Organizador.

ARTÍCULO 2.- La clasificación en las tablas de posiciones de cada grupo en cada división estará sujeta a las siguientes normas:

Por cada juego GANADO se acreditarán tres puntos.

Por cada juego EMPATADO se acreditará un punto.

Por cada juego PERDIDO no se acreditarán puntos.

Este sistema de puntuación se observará hasta la última jornada de la temporada regular.

ARTÍCULO 3.- Los equipos jugarán todos contra todos, a una vuelta. Se clasificarán los ocho primeros lugares de la tabla general para la liguilla.

ARTÍCULO 4.- Si al término del torneo regular uno o más equipos se encontraran empatados en puntos, se determinará la calificación de la siguiente manera:

Primero: Diferencia de goles anotados y recibidos en la temporada regular.

Segundo: Mayor número de goles anotados en la temporada regular.

Tercero: Resultado entre los equipos implicados.

Cuarto: Sorteo.

ARTÍCULO 5.- Para los juegos de liguilla. Los equipos calificados que tengan adeudos pendientes con este torneo de futbol, no podrán participar hasta en tanto no liquiden totalmente los mismos. De no hacerlo así, el equipo mejor clasificado en la tabla general ocupara su lugar como octavo lugar, recorriendo los lugares si se diera el caso en que el equipo infractor tuviera una mejor posición.

ARTÍCULO 6.-La gráfica para definir la forma en que se enfrentarán los equipos calificados será la siguiente:

1.- Primero vs octavo.

2.- Segundo vs séptimo.

3.- Tercero vs sexto.

4.- Cuarto vs quinto.

ARTÍCULO 7.- Para los juegos de semifinales se procederá de la misma manera quedando del primero al cuarto lugar según la clasificación general y jugando de la siguiente manera:

1.-Primero vs segundo

2.- Tercero vs cuarto

ARTÍCULO 8.- Disputaran la gran final los equipos vencedores de ambos juegos y disputando el tercer lugar los equipos perdedores de las semifinales.

ARTÍCULO 9.- Para los juegos de cuartos de final y semifinales, en caso de empate al término del segundo tiempo pasara a la siguiente ronda aquel equipo que este en mejor posición que el adversario.

ARTÍCULO 10.- Si en el juego de final o por tercer lugar existiera un empate al finalizar el segundo tiempo se procederá a tiros penales para determinar al ganador de la siguiente manera:

Se cobrarán 5 tiros penales por equipo, siendo de manera alternada y rotativa lanzará cinco tiros penales en un mismo marco, alternándose los jugadores y equipos en su ejecución en forma rotativa, declarando vencedor al equipo que anote mayor número de goles.

Solamente ejecutarán los tiros penales, los jugadores que se encuentren alineados en el momento de la terminación del último tiempo adicional.

Si por cualquier causa un jugador en su oportunidad dejará de ejecutar un tiro penal, éste se considerará como no anotado.

Si después de que cada equipo haya tirado una serie de cinco tiros penales alternadamente y los dos obtuvieran el mismo número de goles o ninguno, se continuarán ejecutando los tiros penales que sean necesarios, uno por uno, en el mismo orden hasta el momento en que cada equipo ejecute el mismo número de tiros y uno haya marcado un gol más que otro. Ningún jugador podrá ejecutar un segundo tiro hasta después que todos los jugadores que terminaron los tiempos reglamentarios lo hayan realizado.

REGLAMENTO DE SANCIONES DE LA LIGA INDUSTRIAL DEL PARQUE TOLUCA 2000.

CAPÍTULO PRIMERO DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1.- El presente reglamento es aplicable a directivos, jugadores, entrenadores, porras, auxiliares, masajistas, árbitros y en general a todas las personas sujetas a las faltas que aquellas puedan cometer en los campos de juego o que puedan relacionarse con un partido de fútbol.

ARTÍCULO 2.- Para aplicar las sanciones que proceden a las personas sometidas por propia voluntad a la jurisdicción de esta liga, por faltas cometidas en el campo de juego o con relación a un partido, la liga se basará exclusivamente en el reporte o informe del árbitro que lo hubiere dirigido o en sus aplicaciones.

ARTÍCULO 3.- Las faltas levantadas directamente por integrantes del Comité Organizador, son una prueba plena de los hechos asentados en el reporte, el equipo infractor deberá presentar pruebas que demuestren lo contrario para eludir su responsabilidad.

ARTÍCULO 4.- Las faltas cometidas por directivos, entrenadores, auxiliares o cualquier otra persona sujeta a la jurisdicción de la liga, en contra de los árbitros, serán sancionados de acuerdo con el presente reglamento.

ARTÍCULO 5.- Las faltas cometidas a los jueces de línea o auxiliares, se castigarán como si lo fueran en contra de los árbitros.

ARTÍCULO 6.- Las sanciones se aplicarán y computarán solo para el caso de partidos oficiales.

ARTÍCULO 7.- En los partidos amistosos, los equipos contendientes en caso de faltas, agresiones, lesiones por jugadas accidentales o mal intencionadas, lo resolverán de mutuo acuerdo, por lo que se deslinda de toda responsabilidad a esta liga industrial de fútbol.

ARTÍCULO 8.- Para la aplicación y control de las sanciones de este reglamento, la liga a través de su Cuerpo Arbitral, llevará los registros respectivos que consignen las sanciones impuestas, así como los nombres de los infractores de los equipos a que pertenecen.

ARTÍCULO 9.- La Cuerpo Arbitral de la liga, es el órgano facultado para imponer las sanciones a que se refiere este reglamento, a aquellas personas que por su participación se hagan acreedoras a una sanción.

CAPÍTULO SEGUNDO DE LAS DEFINICIONES DE LAS FALTAS

ARTÍCULO 1.- Se entiende por agresión el hecho intencional con el propósito de causar daño u ofender a otro, sea contrario o a un compañero, por medio de:
Aplicar golpes utilizando: mano, pie, rodilla, codos o cabeza.
Escupir, arrojar la pelota con las manos o los pies en forma deliberada golpeándolo en el cuerpo.
Derribar, embestir, dar empujones o zarandear violentamente del cuello, de los cabellos y de otra parte del cuerpo.
Pisar al adversario sin estar en disputa el balón.

ARTÍCULO 2.- Se entiende por riña la contienda entre dos jugadores, cuerpo técnico y porras de los equipos que participen en un encuentro, basándose en golpes, patadas, empujones y otros análogos.

ARTÍCULO 3.- En caso de inconformidad por las sanciones impuestas, la Cuerpo Arbitral abrirá una investigación para deslindar en forma exhaustiva las responsabilidades de los jugadores y demás personas que intervinieron en el desarrollo de un partido.

ANEXOS A ESTE CAPÍTULO. CAPÍTULO TERCERO DE LAS FALTAS DE LOS JUGADORES

ARTÍCULO 1.- Los jugadores están obligados a cumplir con los reglamentos de juego, así como los de la propia liga, que tiendan a reprimir el juego brusco o peligros y guardar la corrección y el respeto que recíprocamente se deben a todos aquellos elementos que intervienen en el desarrollo de un partido.

ARTÍCULO 2.- Los jugadores, cuerpo técnico y directivos deben acatar los fallos del árbitro, que es la máxima autoridad dentro del terreno de juego, sin protestas, ni discusión alguna.

ARTÍCULO 3.- Los capitanes de los equipos son los únicos facultados para formular observaciones al árbitro durante el juego siempre y cuando lo hagan en forma respetuosa y correcta. Ningún capitán goza de cierto privilegio dentro del terreno de juego, la única función es la de ser representante de su equipo y dar todas las garantías necesarias tanto al Árbitro como al equipo adversario.

ARTÍCULO 4.- Los capitanes están obligados a procurar que sus compañeros de equipo y porras actúen con corrección, haciendo cumplir en todo momento las decisiones arbitrales y procurando que el partido se desarrolle y termine normalmente. Son responsables ante la liga del cumplimiento de estas obligaciones y el capitán que faltase a ellas, sufrirá una sanción discrecional a juicio de la Cuerpo Arbitral, la que podrá consistir desde la amonestación hasta la suspensión de cuatro partidos.

ARTÍCULO 5.- Durante los partidos los jugadores no pueden ausentarse del campo de juego, si no es por lesión o indisposición, previa autorización del árbitro o por mandato de éste.

ARTÍCULO 6.- En todo caso la lesión producida por acción declarada mal intencionada, el equipo al que pertenece el agresor o agresores están obligados a reparar económicamente el daño al equipo afectado y a cubrir además los gastos de su curación del jugador o jugadores lesionados.

ARTÍCULO 7.- En los casos de lesión por juego mal intencionado, los árbitros deberán precisar en la cédula arbitral si la lesión fue intencional según su criterio, presumiéndose siempre como culpable al jugador previamente amonestado o castigado por juego peligroso o mal intencionado, a falta de mención concreta que señale al responsable.

ARTÍCULO 8.- Las suspensiones que se decreten a jugadores, técnicos, auxiliares y árbitros serán absolutas para toda clase de partidos oficiales, empezando a contar a partir del día siguiente al de la notificación.

ARTÍCULO 9.- Las faltas en que incurran los jugadores en el desarrollo de un partido serán castigadas por el árbitro, quien podrá expulsar del juego al infractor de acuerdo y con sujeción a las reglas de juego y al presente reglamento, sin perjuicio de aplicarle al propio infractor las otras sanciones a que se hubiere hecho acreedor, según el carácter y gravedad de la falta cometida que se establece en el presente reglamento.

ARTÍCULO 10.- Cuando un partido se suspenda por aspectos provocados, el equipo que provoque la suspensión perderá el partido, sea provocada por los jugadores o por la porra, sin importar el tiempo y marcador que prevalezca al momento de la suspensión.

SANCIONES POR EXPULSIONES

ARTÍCULO 1.- Se hacen acreedores a una sanción de 1 juego:

- 1.- A los jugadores expulsados por recibir una segunda tarjeta de amonestación durante el mismo juego.
- 2.- A los jugadores que sean expulsados por malograr una oportunidad manifiesta de gol de un adversario.
- 3.- A los jugadores que acumulen durante el torneo 4 tarjetas de amonestación.

ARTÍCULO 2.- Se hacen acreedores a una sanción de 4 juegos.

- 1.- A los jugadores expulsados del juego por juego brusco grave.
- 2.- A los jugadores expulsados por gesticular o emplear lenguaje ofensivo grosero u obsceno en contra de un adversario, compañero, porra.
- 3.- A los jugadores que habiendo sido expulsados por el árbitro invadan el campo de juego para tratar de intervenir en el partido.

ARTÍCULO 3.- Se hacen acreedores a una sanción de 8 partidos:

- 1.- A los jugadores que sean expulsados por conducta violenta.
- 2.- A los jugadores expulsados por escupir a un adversario o compañero.
- 3.- A los jugadores que insulten verbalmente a los integrantes de los cuerpos técnicos de los equipos contendientes.
- 4.- A los jugadores que insulten verbalmente al público (porras)
- 5.- A los jugadores que insulten con palabras soeces al árbitro o jueces de línea.
- 6.- A los jugadores que una vez terminado el partido y que hayan actuado o después de ser expulsados por el árbitro, insulten verbalmente a algún espectador o jugador del equipo contrario.
- 7.- A los jugadores que siendo agredidos en el campo de juego contesten la agresión.
- 8.- A los jugadores que agredan a un contrario o a sus propios compañeros de equipo en cualquier forma entendiéndose también, el escupirle.
- 9.- A los jugadores que sin estar participando en el juego invadan el terreno de juego con intención de agredir a otro jugador.
- 10.- A los jugadores que abandonen el terreno de juego con intención de agredir a otro jugador o espectador.

ARTÍCULO 4.- Se hacen acreedores a una sanción definitiva durante el presente torneo:
A los jugadores que originen con su conducta una riña general.

ARTÍCULO 5.- Se hacen acreedores a una sanción definitiva, al jugador que, al saberse expulsado, intencionalmente agrede a otro jugador del equipo contrario.

ARTÍCULO 6.- Se hacen acreedores a una sanción de 16 partidos o más:

A los jugadores que destruyan o arrebaten al árbitro las tarjetas de amonestación o de expulsión, así como la cédula arbitral.

ARTÍCULO 7.- Se hacen acreedores a una sanción de 1 año civil:

A los jugadores que intenten agredir al árbitro o jueces de línea más lo que se establezca.

ARTÍCULO 8.- Se hacen acreedores a una sanción definitiva más lo que se establezca.

A los jugadores que agredan en cualquier forma al árbitro o jueces de línea.

ARTÍCULO 9.- Se expulsará definitivamente del fútbol organizado de esta liga Industrial del Parque Toluca 2000:

Al jugador que al producir declaraciones públicas impliquen daño o agravio a las autoridades de esta liga, salvo prueba en contrario.

Al jugador que acepte dádivas, en efectivo o especie de directivos o de interpósita persona del equipo contrario con el objeto de influir en el resultado de un partido, y dichas circunstancias queden plenamente comprobadas.

ARTÍCULO 10.- Si antes de la realización de un juego, durante el intervalo o después del juego, se detecta que algún integrante del algún equipo, sea jugador, integrante de la porra, o directivo, toma cualquier tipo de bebidas embriagante, todo el equipo será sancionado, y no podrá seguir participando durante la presente temporada, teniendo como sanción, 2 años civiles a partir de la fecha en que se cometió tal acción.

Esto es para todos los equipos integrantes y no existe ninguna oportunidad de revocar la sanción.

ARTÍCULO 11.- Los jugadores que integran los equipos o equipos serán responsables de los actos de animosidad, intimidación, hostilidad, coacción palabras ofensivas, invasión del campo de juego en actitud airada, agresión de que sean objeto los jugadores del equipo contrario, el árbitro o los jueces de línea por parte de la porra de un equipo, tales hechos serán sancionados con las siguientes penas: Si la porra invadiese el campo de juego, perturbando el desarrollo normal del partido sin causar daño a los jugadores, arbitro o jueces de línea y concluye el partido normalmente se harán acreedores a una sanción. En caso de dar por terminado el árbitro el partido el equipo responsable perderá el partido por default.

Cuando los jugadores o jueces de línea fueron objeto de agresión individual o colectiva por parte de la porra del equipo contrario, en el campo de juego o en sus inmediaciones o en cualquier otro lugar, siempre que tales actos puedan razonablemente relacionares con el partido y que este origine que el árbitro de por terminado el encuentro; el equipo responsable perderá el partido por default, debiendo cubrir además el importe de los daños que sufran los agredidos en sus personas o pertenencias.

Cuando las porras y jugadores participen en una riña colectiva se hacen acreedores a una multa económica de \$2,000.00, además de lo que determine la propia Cuerpo Arbitral, de acuerdo al reporte arbitral o de la investigación llevada a cabo.

Cuando el público insulte al árbitro o jueces de línea se hacen acreedores a una sanción económica de \$1,500.00 en la primera ocasión, en caso de reincidencia se duplicará la sanción. Así mismo el equipo no podrá participar en su próximo juego si no ha pagado en su totalidad la multa económica a la que se hizo acreedor por la infracción cometida.

ARTÍCULO 12.- Al jugador o jugadores que se presenten en estado inconveniente o con aliento alcohólico no podrán participar en el partido.

ARTÍCULO 13.- Al capitán que haga causa común con sus jugadores para abandonar el campo de juego sin motivo o causa justificada se hará acreedor a 5 partidos de suspensión y a los demás jugadores serán suspendidos con 3 partidos, sin perjuicio de lo estipulado en el Reglamento de Competencia.

ARTÍCULO 14.- Al capitán que no firme la cédula arbitral del partido correspondiente será sancionado con dos partidos, sin excepción alguna, a no ser que el motivo sea por causas de fuerza mayor y el árbitro del juego así lo decida.

ARTÍCULO 15.- A los participantes, jugadores, directivos y/o representantes que comentan agresión física o amenazas en contra del cuerpo arbitral, será expulsado definitivamente del Torneo de Fútbol de esta liga, además de no poder participar en ningún otro equipo. Por ningún motivo se hará algún tipo de excepción.

CAPÍTULO CUARTO DE LAS FALTAS COMETIDAS POR EL DIRECTOR TÉCNICO O SUS AUXILIARES

ARTÍCULO 1.- Los directores técnicos o sus auxiliares, que incurran en desacato las disposiciones estatutarias y reglamentarias, cuando ejecuten los hechos que a continuación se enumeran.

- Dirigir ostensiblemente desde la banda a su equipo.
- Entrar al terreno de juego sin permiso o autorización del árbitro.
- No acatar diligentemente las órdenes del árbitro.
- Ordenar a los jugadores que no acaten con diligencia las órdenes del árbitro.
- Retardar el inicio o la reanudación del juego en cualquier forma.
- Las faltas señaladas en las fracciones anteriores, implicarán amonestación por el árbitro y si son reportados en la cédula arbitral, al acumular tres amonestaciones serán suspendidos de sus funciones por un mes.
- Ordenar que se agrede o insulte a un jugador del equipo contrario.
- Provocar en cualquier forma al cuerpo técnico o a los jugadores contrarios.
- Faltar el respeto o insultar al árbitro o a los abanderados.
- Intentar agredir o consumir la agresión a integrantes del cuerpo técnico o a los jugadores del equipo contrario.
- Faltar el respeto al público o insultarlo.
- Insultar a sus propios jugadores.
- Hacer causa común con sus jugadores para que abandonen la cancha de juego sin motivo justificado.

Las faltas anteriores implicarán la suspensión de sus funciones por dos meses, además de las sanciones a que hubiere lugar de acuerdo al reporte arbitral.

ARTÍCULO 2.- Cuando el director técnico o sus auxiliares le falten el respeto o insulten a miembros del Comité Organizador del TFPIT2000, serán suspendidos de sus funciones por un año, en caso de reincidir se les expulsará definitivamente del fútbol organizado de esta liga.

ARTÍCULO 3.- Cuando el director técnico o sus auxiliares, hagan objeto de agresión de cualquier naturaleza al árbitro o a sus abanderados, serán suspendidos por un año, independientemente de las sanciones a que hubiere lugar de acuerdo al reporte arbitral.

ARTÍCULO 4.- El director técnico o sus auxiliares que acepten dádivas en efectivo o en especie de directivos, jugadores o interpósita persona con el objeto de influir en el resultado de un partido y dicha circunstancia quede plenamente comprobada en la investigación respectiva, se les expulsará definitivamente del fútbol organizado de esta liga.

ARTÍCULO 5.- El director técnico o sus auxiliares, que produzca en cualquier medio de comunicación, declaraciones públicas o privadas que impliquen ofensa, menosprecio o agravio para las personas que desempeñan cargos honoríficos en el Comité Organizador del TFPIT2000, quedarán expulsados definitivamente de la misma, y en caso de que esta(s) persona(s) se presenten al terreno de juego, este no se llevara a cabo hasta que no abandone(n) las instalaciones deportivas.

CAPÍTULO QUINTO DE LAS FALTAS COMETIDAS POR DIRECTIVOS DE LOS EQUIPOS

ARTÍCULO 1.- Las personas que desempeñen cargos en los equipos incurren en falta cuando cometan los siguientes actos:

- La falta de respeto o el insulto al árbitro o abanderados.
- La falta de respeto o insulto a los integrantes del cuerpo técnico o a los jugadores del equipo contrario.
- La falta de respeto, el insulto o la agresión al público durante la celebración de los encuentros.
- La falta de respeto o el insulto a las personas que designe el Comité Organizador del TFPIT2000 como visores.
- La falta de respeto y las declaraciones públicas o privadas que implique ofensa, menosprecio o agravio para las personas que desempeñen cargos honoríficos en esta liga.
- La falta o agresión de cualquier forma al árbitro, a los abanderados, al cuerpo técnico o jugadores del equipo contrario.
- Amenazar o intimidar por si o por interpósita persona al árbitro, directores técnicos, auxiliares o jugadores de un equipo.
- Las faltas consignadas en las fracciones anteriores, se sancionarán previa la investigación correspondiente con suspensión absoluta de un año en todos sus derechos y funciones como directivos. La Cuerpo Arbitral podrá aplicar respecto a estas faltas, mayores sanciones y aún llegar a la expulsión definitiva del o de los directivos del equipo de esta liga, en los casos en que la gravedad de las infracciones así lo requieran.

ARTÍCULO 2.- El directivo o directivos que intenten sobornar por si o por interpósita persona al árbitro, jugadores, directores técnicos o directivos de un equipo con el propósito de influir en el resultado de un partido, previa investigación, serán expulsados definitivamente de fútbol organizado de esta liga.

CAPÍTULO SEXTO DE LAS FALTAS COMETIDAS POR LOS ARBITROS

ARTÍCULO 1.- Los árbitros en el ejercicio de sus funciones, incurrir en faltas por la comisión de las acciones y omisiones siguientes:

- No dar principio al partido a la hora programada por causa que le sea imputable.
- No ejercer su autoridad con los directivos de los equipos, directores técnicos o sus auxiliares, jugadores y demás personas que se encuentren en la cancha. La Comisión de las faltas comprendidas en las fracciones anteriores, implicarán una sanción de un mes de suspensión.
- La falta de respeto o insulto a los jugadores y demás personas autorizadas para permanecer en el terreno de juego.
- Esta falta será sancionada con dos meses de suspensión.
- Agredir a personas del público.
- Las faltas consignadas en la fracción anterior, previa investigación se les sancionará con suspensión de cuatro meses, para lo cual la Cuerpo Arbitral precisará con absoluta claridad la gravedad de la falta.
- La omisión de reporte de la cédula, de faltas o hechos acontecidos durante el desarrollo del partido o posterior a éste, hasta 72 horas después de su terminación.
- Esta falta será sancionada con tres meses de suspensión.
- El reporte deliberado que consigne una falta o faltas mayores de aquellas que efectivamente hayan acontecido.
- Las declaraciones públicas o privadas, por la que ofenda, menosprecie o agravie a directivos, directores técnicos, auxiliares, jugadores y demás personas de los equipos.
- Esta falta previa la investigación correspondiente, será sancionada con suspensión absoluta en todos sus derechos y funciones como árbitro
- El árbitro o árbitros que acepten dádivas en efectivo o en especie, de directivos o directores técnicos, jugadores o interpósita persona para influir en el resultado de un partido, previa investigación será expulsados definitivamente del fútbol organizado de esta liga. Lo mismo regirá para los árbitros que habiendo sido intimidados o amenazados no hagan oportunamente la denuncia respectiva.

ARTÍCULO 2.- El árbitro o árbitros que no entreguen con debida oportunidad después de la terminación del partido o partidos las cédulas del encuentro que dirigieron, por causa imputable a ellos se les sancionará con un mes de suspensión.

ARTÍCULO 3.- El árbitro o árbitros que se vean en la necesidad de ampliar su reporte por hechos acontecidos en el partido deberán hacerlo constar en el acta original y copias que reciben los capitanes de los equipos contendientes para dar fe de un hecho y podrá hacerlo en un reporte adicional que harán llegar adjunto a la cédula original. La violación a este precepto no surtirá efecto alguno y serán sancionados con un mes de suspensión.

ARTÍCULO 4.- Los abanderados serán sancionados en la misma forma que el árbitro, principalmente cuando cometan cualesquiera de las faltas enumeradas en este capítulo.

ARTÍCULO 5.- Cuando un árbitro no haga acto de presencia para que se desarrolle un partido de fútbol oficial, se hará acreedor a una sanción de \$500.00

CAPÍTULO SÉPTIMO DE LOS EQUIPOS

ARTÍCULO 1.- Por abandonar el campo de juego antes de terminar el tiempo reglamentario, perderá el partido y se castigará a los infractores de acuerdo con lo que establece el Reglamento de Competencia.

ARTÍCULO 2.- Por no presentarse a la hora señalada para efectuar el partido y no acreditarse con la documentación correspondiente, perderá el partido, además de la sanción correspondiente.

ARTÍCULO 3.- Por riña entre los contendientes, ambos perderán el partido y los jugadores relacionados con tal hecho serán suspendidos de acuerdo con el reporte arbitral.

ARTÍCULO 4.- Por perder tres partidos consecutivos o cinco alternados por default serán acreedores a su desafiliación de esta liga en los términos que establece el Reglamento de Competencia.

CAPÍTULO OCTAVO DE LA AYUDA AL JUGADOR LESIONADO

ARTÍCULO 1.- Cuando una lesión grave haya sido provocada en forma deliberada por un jugador, cuerpo técnico, directivo o porra, el equipo agresor pagará todos los gastos médicos. Haciéndose responsable la empresa a la cual pertenece.

ARTÍCULO 2.- Cuando una lesión grave sea accidental, el equipo afectado pagará el 100% de los gastos médicos.

ARTÍCULO 3.- Cuando en la cédula arbitral no se determine con claridad la calidad de la lesión, Cuerpo Arbitral y el Comité Organizador del TFPIT2000 podrán abrir una investigación para determinar tanto el grado de la lesión como al inmediato responsable.

ARTÍCULO 4.- Para efectos de este Reglamento se considerarán como lesión grave las siguientes:

- La Fractura de cualquier parte del cuerpo;
- La Fisura de cualquier parte del cuerpo;
- La caída de un diente o dientes.
- Además de lo establecido en las fracciones anteriores, aquellas que por prescripción médica determine el médico cirujano que se haya consultado.

ARTÍCULO 5.- Cuando un equipo afectado por una lesión grave provocada en forma deliberada o accidental, para efectos de indemnización deberá presentar solicitud por escrito por la persona que tenga la personalidad para ello, a más tardar dentro de los 5 días siguientes al en que se haya desarrollado el partido debiendo presentar las pruebas si las hubiere (Cédula arbitral, recetas, etc.). Transcurrido el término a que hace referencia el párrafo que antecede para solicitar el apoyo de la indemnización correspondiente, no habrá lugar a acordar la solicitud del recurrente.

ARTÍCULO 6.- El recurso de apelación tiene por objeto que la Cuerpo Arbitral de esta Liga confirme, revoque o modifique la resolución dictada en los puntos relativos a los agravios expresados.

ARTÍCULO 7.- Para levantar cualquier tipo de reporte será necesario realizarlo por medio de un oficio formal (hoja membretada, fecha de elaboración, sello, nombre y firma del representante legal de la empresa) y realizar un depósito por \$ 500.00 (Quinientos pesos 00/100 M.N) en la cuenta 4003930047 de HSBC a nombre de la Asociación de Propietarios del Parque Industrial Toluca 2000, A.C., mismos que serán devueltos al equipo siempre y cuando el Comité Organizador y el representante del cuerpo arbitral resuelva a su favor, dicha decisión será inapelable.

El escrito de interposición del recurso deberá presentarse ante el Comité Organizador que emitió el acto impugnado dentro de los 5 días hábiles siguientes al en que surta efecto su notificación.

ARTÍCULO 8.- El escrito de interposición del recurso deberá llenar los siguientes requisitos:

- Nombre del recurrente que esté facultado para ello;
- La resolución impugnada;
- Las pretensiones que se deducen;
- La fecha en que se notificó o se tuvo conocimiento del acto impugnado;
- Los hechos que sustenten la impugnación del recurrente;
- Las disposiciones legales violadas, de ser posible;
- Las pruebas que se ofrezcan, si las hubiere; y
- La solicitud de suspensión del acto impugnado, en su caso.

ARTÍCULO 9.- Será sobreseído el recurso cuando:

- El recurrente se desista expresamente del recurso;
- El recurrente fallezca, siempre que el acto sólo afecte sus derechos estrictamente personales; y la autoridad haya satisfecho claramente las pretensiones del recurrente.

ARTÍCULO 10.- La autoridad competente que emitió el acto impugnado, dictará resolución y la notificará en un término que no exceda de 30 días siguientes a la fecha de interposición del recurso. Para efectos de impugnación, el silencio de la autoridad significará que se ha confirmado el acto impugnado.

CAPÍTULO NOVENO DE LAS PROTESTAS

ARTÍCULO 1.- El día para presentar protestas ante el Comité Organizador, será única y exclusivamente el lunes próximo al juego realizado, teniendo como horario de las 16:00hrs hasta las 17:30hrs, y en ninguna circunstancia se dará prorroga a ningún representante en otro horario, ya sea antes o después de la hora indicada.

Tal protesta deberá ser presentada por escrito y anexando las pruebas correspondientes, de ser así la protesta no causará efecto alguno.

TRANSITORIOS

PRIMERO. - El presente reglamento entrará en vigor a partir del mes de ***** del 2023

SEGUNDO. - Lo no previsto en el presente reglamento, será resuelto por los miembros del Comité Organizador.

TERCERO. - Se derogan todas las disposiciones emitidas por esta liga de igual o menor Jerarquía.

**Comité organizador
Torneo de Fútbol del Parque Industrial Toluca 2000**