

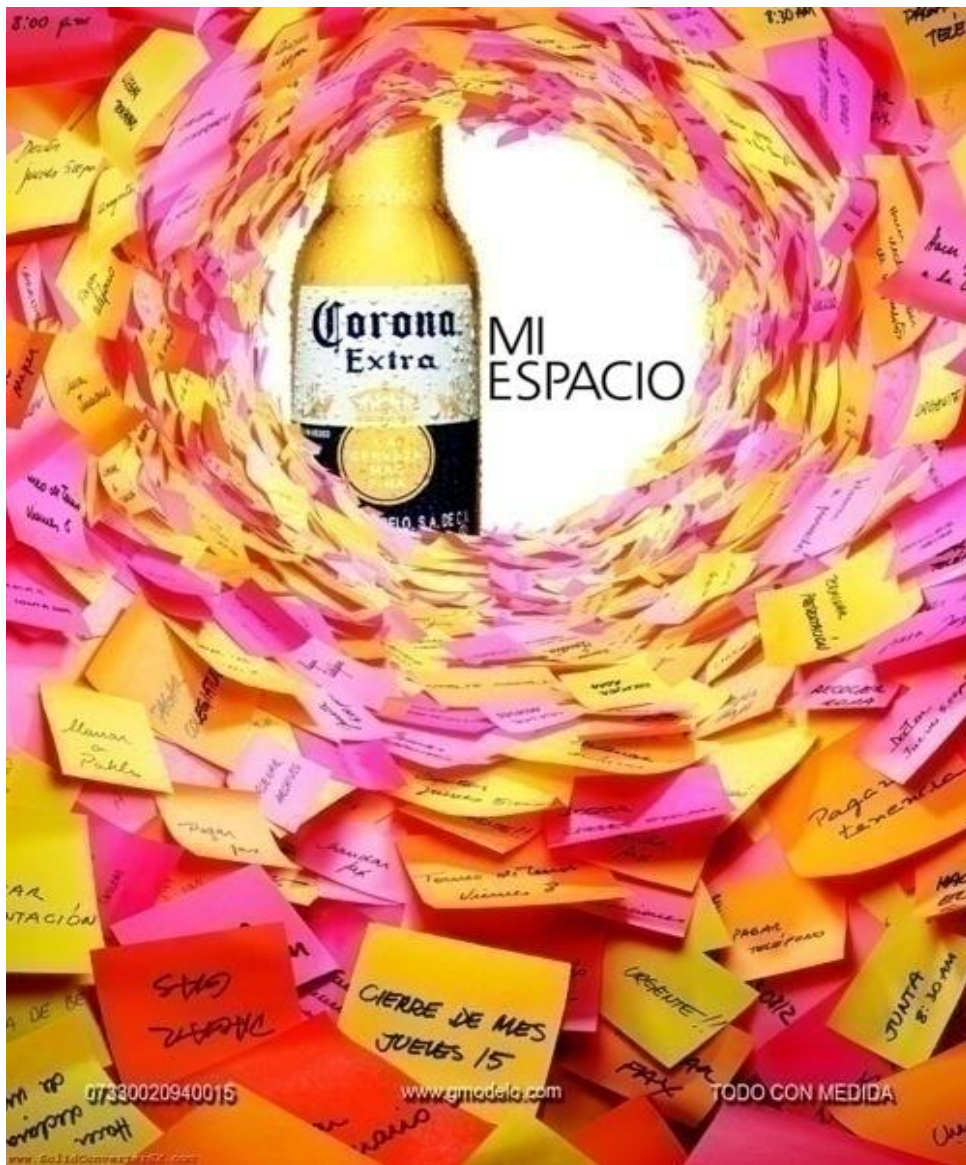
LIGA ESPAÑOLA DE FUTBOL



13 de Noviembre de 2007

BOLETIN 46

Correo Electrónico: liga@ligaespanolafutbol.com



Visite la página de Internet de la Liga
www.ligaespanolafutbol.com
donde encontrará la siguiente información

- . Resultados y Clasificaciones
- . Programaciones de Partidos
- . Jugadores Sancionados
- . Fotografías de los Equipos
- . Goleadores con Fotografías.
- . Mejores Jugadores de la Jornada.
- . Historia de la Liga
- . Album de Profesionales
- . Fotos del Recuerdo
- . Fotografías de Premiaciones
- . Planos de los Campos
- . Uniformes de los Equipos
y otras páginas de interés



AVENIDA CHAPULTEPEC 178 COLONIA ROMA CP 06700
TELEFONOS Y FAX: 55118003 y 55147087

RESULTADOS Y CLASIFICACIONES Grupo Covadonga JORNADA 01

Leones Banamex	2 - 1	Estrellas Atempa
CD Israelita	8 - 1	Atlante
Leones DT	4 - 0	Deportivo Libertad
CF Estudiantes	0 - 1	Terranova

Equipos	Puntos	J J	J G	J E	J P	G F	G C	D G	P E
1 CD Israelita	2.5	1	1	0	0	8	1	7	0.5
2 Leones DT	2.5	1	1	0	0	4	0	4	0.5
3 Leones Banamex	2.5	1	1	0	0	2	1	1	0.5
4 Terranova	2.5	1	1	0	0	1	0	1	0.5
5 Estrellas Atempa	0.5	1	0	0	1	1	2	-1	0.5
6 CF Estudiantes	0.5	1	0	0	1	0	1	-1	0.5
7 Deportivo Libertad	0.5	1	0	0	1	0	4	-4	0.5
8 Atlante	0.5	1	0	0	1	1	8	-7	0.5

RESULTADOS Y CLASIFICACIONES Grupo Compostela JORNADA 01

Nápoli	0 - 3	Toros Rivera
Cariocas	2 - 4	Club Barcelona
Deportivo Toluca	0 - 1	Xalostoc
CDI Maccabi	2 - 0	Saprisa

Equipos	Puntos	J J	J G	J E	J P	G F	G C	D G	P E
1 Club Barcelona	2.5	1	1	0	0	4	2	2	0.5
2 CDI Maccabi	2.5	1	1	0	0	2	0	2	0.5
3 Xalostoc	2.5	1	1	0	0	1	0	1	0.5
4 Toros Rivera	2.0	1	1	0	0	3	0	3	0.0
5 Deportivo Toluca	0.5	1	0	0	1	0	1	-1	0.5
6 Cariocas	0.5	1	0	0	1	2	4	-2	0.5
7 Saprisa	0.5	1	0	0	1	0	2	-2	0.5
8 Nápoli	0.5	1	0	0	1	0	3	-3	0.5

RESULTADOS Y CLASIFICACIONES Grupo Montjuich JORNADA 01

Rosario FC	3 - 3	Real Gijón
Liverpool	2 - 0	Chelsea
V E D	3 - 3	Irrigación
Masnou	3 - 0	Ernst & Young

Grupo A	Puntos	J J	J G	J E	J P	G F	G C	D G	P E
1 Masnou	2.0	1	0	0	0	3	0	3	0.0
2 Rosario FC	1.5	1	0	1	0	3	3	0	0.5
3 Real Gijón	1.5	1	1	1	0	3	3	0	0.5
4 Ernst & Young	0.5	1	0	0	1	0	3	-3	0.5

Grupo B	Puntos	J J	J G	J E	J P	G F	G C	D G	P E
1 V E D	1.5	1	0	1	0	3	3	0	0.5
2 Irrigación	1.5	1	0	1	0	3	3	0	0.5
3 Liverpool	2.5	1	1	0	0	2	0	0	0.5
4 Chelsea	0.0	1	0	0	1	0	2	0	0.0

PROXIMOS PARTIDOS

CAMPO	N°	HORA	EQUIPO LOCAL	vs.	EQUIPO VISITANTE
Tizayuca		11:00	Estrellas Atempa		CF Estudiantes
CDI Toreo		09:00	Terranova		CD Israelita
Ajusco	1	09:50	Atlante		Leones DT
Baeza, Texcoco	2	09:50	Deportivo Libertad		Leones Banamex
Baeza, Texcoco	1	15:20	CD Morelia		Naranjas Zacacalco
Ajusco	4	09:50	H del Imperio		Bravos
Baeza, Texcoco	1	11:40	Uxmal		Manchester
Baeza, Texcoco	1	09:50	C M R		U de Neza
CDI Toreo (17-11)		19:00	Atlético Israel		CDI Tel Aviv
Baeza, Texcoco	1	08:00	Racing		Flash Point
Tizayuca		09:00	Turcos FC		San Sebastián
Baeza, Texcoco	2	13:30	CD Constanza		Azteca
Tizayuca		13:00	Saprisa		Cariocas
Ajusco	1	11:40	Club Barcelona		Nápoli
Los Sauces	2	09:50	Toros Rivera		Deportivo Toluca
CDI Toreo (17-11)		17:00	Xalostoc		CDI Maccabi
Ajusco	3	09:50	Marsella		Tecnicolor
Ajusco	3	11:40	Milán		Toluca
			Deportivo Concepción		Reforma Athletic Club
CDI Toreo		13:00	CD Real Halcones AC		CDI Eilat
Ajusco	1	08:00	Deportivo Carbajal		Real Sociedad
			Club Edo Mex		Asturias
Los Sauces	2	13:30	Esparta		Cosmos FC
Los Sauces	2	11:40	La Coruña		Valencia FC
			Real Gijón		Masnou
Los Sauces	2	08:00	Ernst & Young		Rosario FC
Ajusco	3	08:00	Irrigación		Liverpool
			Chelsea		V E D
CDI Toreo		11:00	CDI Mesada		

Equipos que cuentan con Campo y Horario

Leones Banamex	Francisco I Madero	08:00	CD Real Halcones	Ciudad Deportiva	12:00
Leones DT	Francisco I Madero	10:00	CD Constanza	Ajusco	08:30
Naranjas Zacacalco	Tizayuca	09:00	Atlante	Ajusco	10:30
Estrellas Atempa	Tizayuca	11:00	Dpvo Libertad	Baeza, Texcoco	11:40
CF Estudiantes	Baeza, Texcoco		Uxmal	Baeza, Texcoco	08:00
CDI Mesada	CDI Toreo (Lunes)	20:00	Turcos FC	Baeza, Texcoco	08:00
U de Neza	Baeza, Texcoco	09:50	Reforma At Club	Reforma (Sábado)	14:00

Los Equipos CD Israelita, CDI Maccabi, CDI Eilat y CDI Tel Aviv, jugarán sus partidos sábados o domingos.

Relación de Equipos que no obtuvieron el 0.5 Punto en esta Jornada**Por Incumplimiento Administrativo:**

Valencia FC	Dpvo Guadalupe	Racing	Toros Rivera
Asturias	Fénix	Ciberdyne Aragón	Chelsea
Xalostoc			

Por Mal Comportamiento Deportivo:

BASES DE COMPETENCIA PARA EL TORNEO DE LIGA "CLAUSURA 2007"

En el Torneo de Liga "Clausura 2007" se jugarán 18 Jornadas. Por lo tanto se hará una modificación en la conformación de Grupos, regresando al formato anterior para la Temporada 2008. La Fechas de Juego son las siguientes:

Agosto: 26 Septiembre: 2 9 16 23 30 Octubre: 7 14 21 28
 Noviembre: 4 11 18 20 25 Diciembre: 2 9 16

Bases de Competencia 2007 para todos los Grupos

Grupos A y B: Primera Etapa.

- 1) Cada Grupo jugará en forma independiente, un total de 11 partidos
- 2) Los equipos clasificados en los puestos del 1° al 4° de cada Grupo, conformarán el Grupo 1
- 3) Los equipos clasificados en los puestos del 5° al 8° de cada Grupo, conformarán el Grupo 2.
- 4) Los equipos clasificados en los puestos del 9° al 12° de cada Grupo, conformarán el Grupo 3.

Segunda Etapa:

- 1) En cada Grupo se jugarán 7 partidos.
- 2) Del Grupo 1 saldrá el Campeón de Liga.
- 3) Al Ganador del Grupo 2 y Grupo 3 se les otorgará Trofeo.

Grupos C y D: Primera Etapa.

- 1) Cada Grupo jugará en forma independiente, un total de 11 partidos
- 2) Los equipos clasificados en los puestos del 1° al 4° de cada Grupo, conformarán el Grupo 4
- 3) Los equipos clasificados en los puestos del 5° al 8° de cada Grupo, conformarán el Grupo 5.
- 4) Los equipos clasificados en los puestos del 9° al 12° de cada Grupo, conformarán el Grupo 6.

Segunda Etapa:

- 1) En cada Grupo se jugarán 7 partidos.
- 2) Del Grupo 4 saldrá el Campeón de Liga.
- 3) Al Ganador del Grupo 5 y Grupo 6 se les otorgará Trofeo.

Grupo E: Primera Etapa.

- 1) Jugarán todos contra todos a una vuelta para un total de 11 partidos
- 2) Clasificarán a la Liguilla los equipos ubicados en los puestos del 1° al 8°.

Segunda Etapa:

- 1) Se formarán 2 Grupos (7 y 8)
- 2) Cada Grupo jugará en forma independiente, a 2 vueltas, para un total de 6 partidos
- 3) Jugarán la Final el Primer Lugar de cada Grupo
- 4) Jugarán por el 3° Lugar los Segundos Lugares de cada Grupo.
- 5) Los Equipos que no clasifiquen a la Liguilla jugarán el Torneo de Navidad.

PARTIDOS AMISTOSOS

Liverpool 3 - 6 Asturias

TODOS LOS EQUIPOS TIENEN LA OBLIGACION DE PRESENTAR EN SUS PARTIDOS 2 BALONES EN CONDICIONES REGLAMENTARIAS

Los Arbitros pueden verificar la identidad del Jugador en cualquier momento del partido, primer tiempo, descanso, segundo tiempo o a la finalización del mismo, antes de que el capitán firme la cédula arbitral, debiendo de certificar en la cédula si el jugador alineado corresponde su identidad con la del registro presentado.

Los permisos para Partidos Oficiales, se deben de solicitar con 11 días de antelación.

TEMPORADA 2007

TORNEO DE NAVIDAD

RESULTADOS Y CLASIFICACIONES		GRUPO 2	JORNADA 01
Naranjas Zacacalco	4 - 3	H del Imperio	
Bravos	2 - 0	Uxmal	
U de Neza	2 - 3	CD Morelia	
Manchester	0 - 1	C M R	

Equipos	Puntos	J J	J G	J E	J P	G F	G C	D G	P E
1 Bravos	2.5	1	1	0	0	2	0	2	0.5
2 Naranjas Zacacalco	2.5	1	1	0	0	4	3	1	0.5
3 CD Morelia	2.5	1	1	0	0	3	2	1	0.5
4 C M R	2.5	1	1	0	0	1	0	1	0.5
5 H del Imperio	0.5	1	0	0	1	3	4	-1	0.5
6 U de Neza	0.5	1	0	0	1	2	3	-1	0.5
7 Manchester	0.5	1	0	0	1	0	1	-1	0.5
8 Uxmal	0.5	1	0	0	1	0	2	-2	0.5

RESULTADOS Y CLASIFICACIONES		GRUPO 3	JORNADA 01
CDI Tel Aviv	* - *	Racing	
Flash Point	5 - 3	Turcos FC	
San Sebastián	1 - 5	CD Constanza	
Azteca	0 - 4	Atlético Israel	

Equipos	Puntos	J J	J G	J E	J P	G F	G C	D G	P E
1 CD Constanza	2.5	1	1	0	0	5	1	4	0.5
2 Atlético Israel	2.5	1	1	0	0	4	0	4	0.5
3 Flash Point	2.5	1	1	0	0	5	3	2	0.5
4 CDI Tel Aviv	0.5	1	0	0	1	0	2	-2	0.5
5 Racing	0.5	1	0	0	1	0	2	-2	0.5
6 Turcos FC	0.5	1	0	0	1	3	5	-2	0.5
7 San Sebastián	0.5	1	0	0	1	1	5	-4	0.5
8 Azteca	0.5	1	0	0	1	0	4	-4	0.5

Reglas para la Obtención del 0.5 Punto

Para el Torneo de Liga "Apertura 2007 y "Clausura 2007"" la Liga Española de Fútbol premiará semanalmente a los equipos cumplidos deportiva y administrativamente, otorgándoles 1/2 punto (0.5) adicionales **cada semana**.

Requisitos que deben de cumplir:

- a) Cubrir la Aportación correspondiente en el transcurso de la semana anterior a su partido.
- b) En el caso de que algún equipo tenga alguna multa, ésta deberá de estar cubierta en el transcurso de la semana posterior a su partido.
- c) Buen Comportamiento Deportivo
 - 1° Al equipo cuyo partido sea suspendido por causas no naturales.
 - 2° Al Equipo que tenga jugadores reportados por Riña o Intento de Riña durante o a la finalización de los partidos.
 - 3° Al Equipo cuya Porra invada el terreno de Juego.
 - 4° Al Equipo que tenga algún integrante reportado por Agresión a los Arbitros.

La aplicación del 1/2 punto no se hará en forma retroactiva.

RESULTADOS Y CLASIFICACIONES		GRUPO 5		JORNADA 01	
Tecnicolor	0 - 2	Milán			
Toluca	2 - 1	Deportivo Concepción			
Reforma Athletic Club	1 - 1	CD Real Halcones			
CDI Eilat	5 - 4	Marsella			

Equipos	Puntos	J J	J G	J E	J P	G F	G C	D G	P E
1 Milán	2.5	1	1	0	0	2	0	2	0.5
2 CDI Eilat	2.5	1	1	0	0	5	4	1	0.5
3 Toluca	2.5	1	1	0	0	2	1	1	0.5
4 Reforma Athletic Club	1.5	1	0	1	0	1	1	0	0.5
5 CD Real Halcones	1.5	1	0	1	0	1	1	0	0.5
6 Marsella	0.5	1	0	0	1	4	5	-1	0.5
7 Deportivo Concepción	0.5	1	0	0	1	1	2	-1	0.5
8 Tecnicolor	0.5	1	0	0	1	0	2	-2	0.5

RESULTADOS Y CLASIFICACIONES		GRUPO 6		JORNADA 01	
Real Sociedad	2 - 0	Club Estado de México			
Asturias	2 - 0	Esparta			
Cosmos FC	1 - 1	La Coruña			
Valencia FC	6 - 0	Deportivo Carbajal			

Equipos	Puntos	J J	J G	J E	J P	G F	G C	D G	P E
1 Valencia FC	2.5	1	1	0	0	6	0	6	0.5
2 Asturias	2.0	1	1	0	0	2	0	2	0.0
3 Real Sociedad	2.0	1	1	0	0	2	0	2	0.0
4 La Coruña	1.5	1	0	1	0	1	1	0	0.5
5 Cosmos FC	1.0	1	0	1	0	1	1	0	0.0
6 Deportivo Carbajal	0.5	1	0	0	1	0	6	-6	0.5
7 Club Estado de México	0.0	1	0	0	1	0	2	-2	0.0
8 Fénix	0.0	1	0	0	1	0	2	-2	0.0

HOJAS DE ALINEACION: Es importante que recojan su Hoja de Alineación todas las semanas. Al reverso aparece la cédula arbitral de su partido. También aparecerán las fotografías de los jugadores que están castigados del equipo con el que se van a enfrentar.

PUNTUACION QUE SE OTORGA PARA LA TEMPORADA 2007

Partido Ganado: 2 Puntos Partido Empatado: 1 Puntos Partido Perdido: 0 Puntos

Cada semana se otorgarán a los Equipos 0.50 Puntos Adicionales por Cumplimiento Administrativo

Campos en los que los Equipos tienen la obligación de colocarse en bandas opuestas:

Ajusco	Los Sauces	CDI Toreo	Univ del Fútbol
San Francisco	Tizayuca	CDI Tepetzotlán	Club Reforma

Criterios de Desempate para todas las Categorías: En el caso de empate a puntos en cualquiera de las fases, se definirá en la siguiente forma:

- a) Diferencia de Goles
- b) Mas Goles anotados
- c) Resultado particular entre ambos
- d) Disciplina

Multas a las que se pueden hacer acreedores los equipos

- a) No entregar la Hoja de Alineación o entregarla indebidamente cubierta. Sanción de 50 pesos
- b) No Presentar 2 balones en condiciones reglamentarias Sanción de 50 ó 100 pesos al equipo que incumpla
- c) Tener en las Bancas Gente que no esté registrada o Jugadores Suplentes sin estar debidamente uniformados. Sanción de 100 pesos y 1 partido de castigo al Capitán
- d) Al equipo reportado por mal comportamiento de la Porra se le aplicará una sanción de 100 pesos
- e) Reportar el Marcador de su Partido, los domingos de 14:00 a 17:00 horas Sanción de 150 pesos al equipo que no Reporte su Marcador
- f) Entregar Hoja de Reporte Arbitral a mas tardar el miércoles Sanción de 50 pesos

Comunicado del Colegio de Arbitros: De conformidad con la Regla N° 4 del reglamento de Fútbol, que prohíbe portar cualquier tipo de joyas, hacemos de su conocimiento que no podrán utilizar pulseras de cualquier tipo, anillos, aretes, piercing u otra joya que pueda causar daño a si mismo o a un adversario. Lo anterior con la finalidad de hacer cumplir la Regla citada, así como salvaguardar la integridad física de todos los jugadores.

Grupos para la Segunda Etapa del Torneo de Liga "Clausura 2007"

Covadonga		Grupo 2		Grupo 3		Compostela	
CF Estudiantes	1	Naranjas Zacacalco	1	CDI Tel Aviv	1	Cariocas	1
Terranova	2	H del Imperio	2	Racing	2	Club Barcelona	2
CD Israelita	3	Bravos	3	Flash Point	3	Nápoli	3
Atlante	4	Uxmal	4	Turcos FC	4	Toros Rivera	4
Leones DT	5	Manchester	5	San Sebastián	5	Deportivo Toluca	5
Deportivo Libertad	6	C M R	6	CD Constanza	6	Xalostoc	6
Leones Banamex	7	U de Neza	7	Azteca	7	CDI Maccabi	7
Estrellas Atempa	8	CD Morelia	8	Atlético Israel	8	Saprisa	8

Grupo 5		Grupo 6	
Tecnicolor	1	Real Sociedad	1
Milán	2	Club Edo Mex	2
Toluca	3	Asturias	3
Dpvo Concepción	4	Esparta	4
Reforma At Club	5	Cosmos FC	5
Real Halcones	6	La Coruña	6
CDI Eilat	7	Valencia FC	7
Marsella	8	Deportivo Carbajal	8

Calendario para los grupos 1,2,3,4,5 y 6			
Jornada 1	Jornada 2	Jornada 3	Jornada 4
11-nov	18-nov	19-nov	25-nov
1 vs 2	8 vs 1	3 vs 1	8 vs 3
3 vs 4	2 vs 3	5 vs 2	1 vs 5
5 vs 6	4 vs 5	7 vs 4	2 vs 7
7 vs 8	6 vs 7	6 vs 8	4 vs 6
Jornada 5	Jornada 6	Jornada 7	
02-dic	09-dic	16-dic	
5 vs 3	8 vs 5	7 vs 5	
7 vs 1	3 vs 7	6 vs 3	
6 vs 2	1 vs 6	4 vs 1	
4 vs 8	2 vs 4	2 vs 8	

Montjuich 1		Montjuich 2	
Rosario FC	1	V E D	1
Real Gijón	2	Irrigación	2
Masnou	3	Liverpool	3
Ernst & Young	4	Chelsea	4

Jornada 1	Jornada 2	Jornada 3	Jornada 4	Jornada 5	Jornada 6
11-nov	18-nov	19-nov	25-nov	02-dic	09-dic
1 vs 2	2 vs 3	1 vs 3	2 vs 1	3 vs 2	3 vs 1
3 vs 4	4 vs 1	2 vs 4	4 vs 3	1 vs 4	4 vs 2

CAUSAS POR LAS QUE SE PUEDE SANCIONAR A LOS CAPITANES DE LOS EQUIPOS

Con 10 Partidos:

- a) Cuando los Registros de Jugadores Amonestados o Expulsados hayan sido regresados por los Arbitros a los Equipos en forma indebida, se sancionará al Capitán del equipo.
- b) Cuando el Equipo haya incurrido en cualquier acto de corrupción con los Arbitros, se le aplicará al Capitán del Equipo la sanción correspondiente.

Con 1 Partido:

- a) No Firmar la Cédula al finalizar el Partido
- b) No colaborar con el Arbitro
- c) No Alinear o no presentar Registros de Cuerpo Técnico
- d) Tener en las bancas o bandas personas sin Registro Vigente
- e) Por permanecer en las bancas o bandas los Jugadores o Cuerpos Técnicos que hayan sido expulsados
- f) Cuando un Equipo venga reportado por mal comportamiento de la Porra
- g) Cuando un equipo venga reportado por Suplantación de Jugadores, sin importar cuando se detecte. El intento de Suplantación tiene la misma sanción.
- h) Cuando algún integrante del equipo se acerque a los Arbitros para hacer reclamaciones u observaciones a la finalización de los partidos.



Jugadores Castigados (Podrán ver en la página de Internet, los sábados después de las 14:00 horas, los jugadores que están castigados y que no pueden participar en el partido del domingo)

NOTA ACLARATORIA SOBRE EL USO DE LOS UNIFORMES EN LOS PARTIDOS: El Equipo Local tiene la obligación de jugar con el uniforme que tiene registrado como titular. El Equipo Visitante tendrá la obligación de cambiar su uniforme, en caso de confusión de colores, siempre y cuando el Equipo Local utilice el uniforme titular.

INTEGRANTES DEL CUERPO TECNICO, JUGADORES SUPLENTES Y BANCAS EN GENERAL

- Al Campo solamente podrán ingresar Jugadores y Cuerpo Técnico que estén registrados.
- El Capitán del Equipo deberá de entregar a los árbitros antes del inicio del juego la Hoja de Alineación debidamente cubierta y los Registros de los Jugadores Suplentes que se encuentren presentes. No es necesario que se identifiquen los Suplentes.
- Los integrantes del Cuerpo Técnico deberán de identificarse con el Registro, personalmente, con el Arbitro Asistente.
- Los Jugadores Suplentes deberán de estar debidamente uniformados y sentados en el lugar correspondiente. Pueden utilizar una casaca o chamarra sobre la playera.
- El Arbitro Asistente contará los Registros recibidos de Jugadores Suplentes y del Cuerpo Técnico y lo verificará con la Banca de del equipo. En el caso de que no coincida el número de Registros recibidos con el número de Jugadores Suplentes y Cuerpo Técnico, dará aviso al Arbitro Central y éste tendrá **la obligación de expulsar a toda la Banca** incluyendo al Cuerpo Técnico. Quedándose el equipo sin la posibilidad de hacer cambios en el partido.
- Si algún Jugador Suplente no se encuentra debida y completamente uniformado, el Arbitro está obligado a expulsar a toda la Banca y Cuerpos Técnicos.
- Si algún Jugador llega tarde, no podrá ingresar al Campo. Deberá de uniformarse fuera del campo, solicitarle a su Cuerpo Técnico el Registro, y entonces podrá ingresar al campo, entregará el Registro al Arbitro Asistente y se sentará en la banca.
- Cuando los Equipos quieran hacer algún cambio, llenarán la papeleta de cambio con todos los datos solicitados y la entregará al Arbitro Asistente, que verificará la identidad con el registro que tiene en su poder.
- Los Jugadores que salgan de cambio deberán de continuar uniformados si quieren permanecer en la banca. De otra forma deberán de abandonar el campo.
- Los Capitanes de los Equipos tienen la obligación de participar en la revisión de los Registros y en la contabilidad de los Jugadores Suplentes y Cuerpo Técnico.
- Al inicio del 2º Tiempo el Arbitro Asistente deberá de volver hacer la revisión marcada en el punto N° 5.
- Si algún integrante de la Banca, sin autorización del Arbitro, ingresa al terreno de juego, el Arbitro expulsará a toda la banca y hará el reporte correspondiente, pudiendo ser tomada esta acción como invasión de cancha con la consiguiente pérdida del partido.
- Si algún Jugador Titular o Suplente o integrante del Cuerpo Técnico, en el Descanso, hace observaciones de cualquier índole, a los Arbitros, deberá de ser amonestado o expulsado.
- Si al finalizar el partido algún Jugador o integrante del Cuerpo Técnico hace observaciones o reclamos a los Arbitros, se le aplicará al Capitán del equipo 1 Partido de sanción.

CONDUCTA GROSERA EN EL TERRENO DE JUEGO

El Artículo 116-D dice: Se sancionará con Amonestación a jugador que profiera exclamaciones groseras. Exigimos a los Arbitros que hagan cumplir el Reglamento y que amonesten o expulsen al jugador que en la cancha tenga una actitud o comportamiento grosero.

Las expresiones groseras con un compañero, rival o hacia si mismo tienen que ser sancionadas con

HOJAS DE ALINEACION

Deben de estar debidamente cubiertas con los siguientes datos

- 1º Palomear los Jugadores Titulares
- 2º Palomear los Jugadores Suplentes
- 3º N° de Playera de Jugadores Titulares y Suplentes
- 4º Anotar quién es el Capitán y Subcapitán
- 5º Palomear los elementos de Cuerpo Técnicos que son alineados.

RECOMENDACIONES PARA LOS ARBITROS

- 1) La Tolerancia no es descontable del tiempo reglamentario. Si por cualquier causa se pierde mas tiempo del de la Tolerancia, para iniciar un partido, se deberá descontar del Primer Tiempo, previo aviso a los Capitanes. Los Tiempos son de 45 y el reloj empieza a correr **a partir de que rueda el balón.**
- 2) En partidos oficiales, ningún jugador o elemento de Cuerpo Técnico, puede participar sin el Registro Vigente. No hay Permisos.
- 3) Invitar a los Capitanes a participar en la revisión de Registros.
- 4) En el caso de suplantación, recabar la Firma del Jugador y anexar el Registro utilizado, así como el del Capitán y Entrenador. El "cachirul" puede jugar.
- 5) Identificar a los elementos de Cuerpo Técnico.
- 6) Amonestar al Capitán si en las bancas o bandas hay gente sin Registro
- 7) Los expulsados no pueden estar en la banca.
- 8) Los Capitanes deben de firmar la cédula al finalizar el partido, sin importar que esté o no cubierta.
- 9) Recoger y Anexar los Registros de Jugadores Amonestados y Expulsados.
- 10) Reportar los anotadores de goles por N° de playera y minuto.
- 11) Reportar el comportamiento de las Porras
- 12) Reportar si el equipo está bien uniformado.
- 13) Reportar si el equipo presentó 2 balones en condiciones reglamentarias.



RECORDATORIO

- a) No podrá haber gente en las bancas sin REGISTRO VIGENTE, antes, durante o después de los partidos.
- b) Los Arbitros tienen la indicación de amonestar y expulsar, si es preciso, sin previo aviso al Capitán de un Equipo, que incurra en esta anomalía.
- c) Al Equipo se le sancionará con 100 pesos de multa.
- d) Al Capitán del Equipo se le aplicará una sanción de 1 Partido, sea o no reportado por el Arbitro.

Mejores Jugadores de la Semana

					
Leones Banamex	CDI Mesada	Leones DT	Valencia FC	Reforma Athletic	CF Estudiantes
vs	vs	vs	vs	vs	vs
Estrellas Atempa	Real Gijón	Dpvo Libertad	Dpvo Carbajal	Real Halcones	Terranova

					
CDI Eilat	Tecnicolor	CD Israelita	La Coruña	Masnou	Real Sociedad
vs	vs	vs	vs	vs	vs
Marsella	Milán	Atlante	Cosmos FC	Ernst & Young	Club Edo Méx

					
V E D	Liverpool	Toluca	Nápoli	Manchester	Naranjas Z
vs	vs	vs	vs	vs	vs
Irrigación	Asturias	Dpvo Concepción	Toros Rivera	C M R	H del Imperio

					
Azteca	Dpvo Toluca	Flash Point	Cariocas	San Sebastián	U de Neza
vs	vs	vs	vs	vs	vs
Atlético Israel	Xalostoc	Turcos FC	Club Barcelona	CD Constanza	CD Morelia

		
Rosario FC	CDI Maccabi	CDI Tel Aviv
vs	vs	vs
Real Gijón	Sapriisa	Racing

LOS EQUIPOS DEBEN DE ENTREGAR LA HOJA DE REPORTE ARBITRAL DE SU PARTIDO, A MAS TARDAR EL MIERCOLES.

TODOS LOS EQUIPOS DEBEN DE REPORTAR EL MARCADOR DE SU PARTIDO, LOS DOMINGOS DE 14:00 A 17:00 HORAS

ARTICULOS MAS UTILIZADOS DEL REGLAMENTO

1	El mínimo de jugadores para iniciar un partido es de 8. Pudiendo ingresar los restantes antes de la finalización del Primer Tiempo.
2	Los Registros se podrán entregar al inicio del partido o a la finalización del Primer Tiempo, antes de que el Arbitro y los Jugadores abandonen el terreno de juego.
3	Cambios permitidos: 6 Jugadores de campo y Portero
4	El mínimo de jugadores con los que se puede quedar un equipo en el desarrollo de un partido es de 7.
5	Jugador sustituido puede volver a ingresar, considerándose como un cambio mas, debiendo de hacer una nueva papeleta de cambio.
6	Los Equipos deberán de presentar 2 balones en las condiciones que especifican las Reglas de Juego.
7	El Equipo mal uniformado, reportado por el Arbitro, tendrá una sanción de 100 pesos. Si a consecuencia de estar mal uniformado o por coincidencia de colores no se pudiera llevar a efecto el partido, el equipo responsable de esta situación perderá por default. Si el partido se lleva a efecto la sanción será económica.
8	La Tolerancia podrá ser de 5, 10 o 15 minutos, dependiendo el campo, a partir de la hora señalada para el partido.
9	Los Arbitros deberán de identificar al inicio de los partidos a Jugadores y Cuerpos Técnicos, registrados por los Equipos.
10	En la revisión de los Registros antes de la iniciación de los partidos podrán participar los Capitanes de los equipos. Así mismo podrán revisar los cambios en el momento en que se hagan. Durante el partido o finalizado éste no habrá verificación alguna para los Capitanes. Se hace la aclaración de que la única persona que puede revisar registros es el Capitán.
11	En el caso de posible suplantación el Arbitro deberá de certificarlo en la cédula, y anexar Registro y firma del posible "Cachirul". El jugador no puede negarse a firmar.
12	No se deben de utilizar zapatos de 6 Tacos.
13	Obligación de entregar la Hoja de Alineación con datos claros y legibles.
14	Los Registros de jugadores amonestados y expulsados deberán de ser recogidos por el Arbitro y anexarlos a la cédula.



Las Fotografías que se tomen en los campos, se anexarán a las cédulas arbitrales para las sanciones a las que haya lugar.

Se sancionará a los equipos que:

- Tengan en su banca Jugadores que no estén debidamente uniformados.
- Tengan en la Banca gente que no esté registrada.
- Cuando por medio de las Fotografías se detecte alguna suplantación (cachirul), se sancionará individualmente al Jugador y al Capitán del Equipo. El Registro utilizado será dado de baja.
- La detección de alguna suplantación por medio de Fotografías, no modificará el resultado del partido.
- Se sancionará a los equipos que tengan jugadores mal uniformados.

TIEMPOS DE JUEGO

Si algún partido inicia después de la hora fijada, el Arbitro previo aviso a los Capitanes, informará de la duración del Primer Tiempo, tomando en cuenta que se puede recuperar tiempo haciendo el Descanso mas corto o inclusive suprimiéndolo.

El Segundo Tiempo, sin pretexto alguno, será de 45 minutos.



OBLIGACIONES DE LOS CAPITANES

- Entregar la Hoja de Alineación debidamente cubierta al Arbitro antes del inicio del partido.
- Participar en la revisión de los Registros del equipo contrario junto con los Arbitros al momento de ser entregados, PREVIO AL INICIO DEL PARTIDO, si así lo considera conveniente.
- Participar en el sorteo para elegir quien saca y quién elige lado del campo.
- Firmar la cédula al finalizar el partido.
- Hacer alguna observación al Arbitro en el transcurso de un partido (NO RECLAMAR).
- Es durante el partido la persona responsable del comportamiento del equipo, teniendo la obligación de colaborar con el Arbitro en lo que éste le solicite, pudiendo ser amonestado y expulsado si se niega a dicha colaboración o si algún participante de su equipo (Jugadores, Cuerpos Técnicos o Porras) no hacen caso a alguna indicación.



LEONES BANAMEX

vs.

ESTRELLAS ATEMPA

Partido jugado jugado en
Francisco I Madero

11 de Noviembre de
2007

Al Equipo mal uniformado, reportado por los Arbitros, se le aplicará una sanción de 100 pesos. Si a consecuencia de estar mal uniformado o por coincidencia de colores no se pudiera llevar a efecto el partido, el equipo responsable de esta situación perderá por default. Si el partido se lleva a efecto la sanción solamente será económica.

Los Equipos que tengan gente no registrada o castigada en las bancas, independiente de la decisión o el reporte que hagan los Arbitros, la Liga les aplicará una multa de \$100.00 (Cien pesos) y 1 partido de sanción al Capitán y al Entrenador del equipo. Ambos Registros quedarán retenidos mientras el Equipo no cubra el importe de la multa.

CF ESTUDIANTES

vs.

TERRANOVA

Partido jugado jugado en
Ajusco

11 de Noviembre de
2007

