



REGLAMENTO DE COMPETENCIA

TORNEO CLAUSURA 2016

LIGA METROPOLITANA DE FÚTBOL DE PUERTO RICO

ARTÍCULO I. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

Los equipos y Clubes participantes de la Liga Metropolitana de Fútbol de Puerto Rico (la Liga o LMFP) deberán cumplir con los siguientes requisitos y entregar los siguientes documentos antes del comienzo del torneo o competencia en cuestión, y en las fechas correspondientes:

- Solicitud de Ingreso.
- Hoja de Confirmación.
- Evidencia de afiliación a la Federación Puertorriqueña de Fútbol (FPF)
- Relevé de Responsabilidad del Club. Sellado y firmado por el Presidente y el Secretario del mismo.
- Evidencia y endoso de cobertura de seguros, médica y responsabilidad pública.
- 1 Hoja de plantilla (por categoría), con fotos a color recientes del jugador.
- 1 Hoja de registro (por categoría) escritas en computadora (no manuscritas).
- Listado de los entrenadores y asistentes oficiales por categoría.
- Pagos de participación.
- Disponibilidad de cancha para ser sede.

En todo momento, la Liga se reserva el derecho de admisión.

NOTA: Todo cheque devuelto conlleva un cargo de \$25⁰⁰, pagaderos antes del próximo compromiso en la Liga, el mismo debe efectuarse mediante "money order" o giro.

Sección I - Comunicaciones Oficiales

Entiéndase por "Comunicaciones Oficiales" de la Liga sólo las que emanan del correo electrónico oficial de la LMFP (info@ligametrotfutbol.com), y van dirigida a las dos direcciones electrónicas notificadas y autorizadas por cada uno de los clubes participantes. Las conversaciones telefónicas con cualquiera de los directivos, sin importar su rango, se consideran ilustrativas. La información publicada en el website de la Liga también será considerada como una comunicación oficial.

A. Publicación de Sanciones

Las sanciones se publican semanalmente en nuestro website y son las oficiales. En los casos de doble fecha, juegos entre semana o recuperación de juegos corridos, las mismas no se actualizan hasta el próximo miércoles. En estos casos es responsabilidad de los entrenadores y/o directores técnicos de los involucrados llevar sus estadísticas de sanciones actualizadas.

Sección II – Retiro de Clubes

Aquellos clubes que se retiren de la Liga, ya sea por una temporada o más, están sujetos a las condiciones normales de nuestro reglamento o condiciones extraordinarias que imponga la misma para su readmisión, si así sucediera.

Sección III – Cambios al Itinerario

Cada club o institución, tiene permitido una sola petición de *cambio al itinerario*, siempre y cuando el oponente lo acepte. Esta regla no aplica ni a *Liguillas* o *Posttemporada*.

ARTÍCULO II. REGLAS DE JUEGO

Se aplicarán en todo momento las reglas de la FIFA, salvo las modificaciones incluidas en este reglamento.

"Todo niño que esté en el parque tiene derecho a jugar"

- La Liga se registrará por el código "Fair Play" de la FIFA en todo momento.
- No se permitirá jugar con espejuelos convencionales. Tampoco podrán utilizar relojes, collares, pulseras, ni pantallas de ningún tipo.
- Se prohíbe la utilización en el pelo, a más de 4 pulgadas (10 centímetros) del cuero cabelludo, de mostacillas, cuentas, o "beads" de ningún tipo.
- Queda terminantemente prohibida la utilización de cualquier tipo de inmovilizador, en ninguna parte del cuerpo, ya sean de plástico, yeso, metal, etc.
- La doble participación de jugadores no está permitida.
- No se permiten "spikes" o ganchos con taquitos de metal.

ARTÍCULO III. PUNTUACIONES

- A.** El equipo ganador recibe 3 puntos, equipos que empaten reciben 1, y equipos que pierdan, 0.
- B.** Se aplicará la regla del "knock-out" cuando un equipo aventaje al otro por siete (7) goles en cualquier momento del partido, en todas las categorías participantes de la Liga, quedando excluidas el nivel A masculino desde la U13 (inclusive) en adelante y el nivel A femenino desde la U15 (inclusive) en adelante. En caso de empates en juegos de post-temporada, entiéndase semifinales y finales, se jugarán dos tiempos suplementarios de X minutos cada uno (*Ver Tabla de Normas*) con tres (3) minutos de descanso entre ambos (hidratación).
- C.** En caso de perdurar el empate se ejecutará una ronda de penales. *Ver procedimiento más adelante.*
- D.** En caso de empate en la tabla de posiciones se decidirá de la siguiente forma:
 1. Juegos ganados.
 2. Mayor diferencia de goles ("goal average").
 3. Mayor cantidad de goles a favor.
 4. Mínima cantidad de goles en contra.
 5. Resultados entre ambos.
 6. Resultado contra equipo de arriba de ambos en la tabla.
 7. Resultado contra equipo de abajo de ambos en la tabla.

E. Procedimiento para la ejecución de tiros penales (sólo aplica en la postemporada)

1. Sólo los jugadores que se encuentran dentro del campo al finalizar el tiempo extra de juego son elegibles para la ejecución de los tiros penales. Una vez pitado el final del partido los jugadores deben dirigirse al centro de la cancha, y no al área técnica.
2. Antes de la ejecución de los tiros penales, si un equipo se encuentra en desventaja numérica, el adversario debe reducir la cantidad de jugadores en el terreno para equipararla.
3. El árbitro es quien decide que portería utilizarán.
4. El árbitro lanzará una moneda y el favorecido elige si toma el primer o segundo turno de ejecución.
5. Si después de la ejecución de los 5 penales continúa el empate, procederán a ejecutar los jugadores que permanecen en el centro de la cancha (de uno en uno y por "muerte súbita"), de perdurar el empate repiten en el mismo orden, hasta que haya un vencedor.

F. Sistema ascensos y descensos

1. **Dos torneos anuales:** Por regla general, el equipo que finalice primero en la División II en el Torneo Primavera, asciende a la División I en el Torneo Otoño. Igualmente, el equipo que finalice último en la División I, desciende a la División II en la temporada de Otoño. Esta regla sólo aplica de la temporada Primavera a la temporada Otoño del año en cuestión. El Comité de Competencia e Itinerario puede evaluar la posibilidad de ascender o descender más equipos de acuerdo a los resultados obtenidos en la pasada temporada y la cantidad de equipos inscritos en los torneos correspondientes.
2. **Un torneo anual:** Se jugará el Torneo Apertura (Clasificatorio) de febrero a mayo, en el formato de todos contra todos. En el Torneo Apertura no hay premiaciones. En el Torneo Clausura, de septiembre a diciembre, juegan en la División *Elite* los 10 primeros clasificados en la fase de apertura, y el restante de los participantes en la División *Desarrollo*. Todo equipo de nuevo ingreso en el Torneo Clausura juega en la División *Elite*.

ARTÍCULO IV. NORMAS GENERALES

- A.** El formato del torneo lo determinará el Comité de Competencia e Itinerario de acuerdo al perfil de equipos por categorías y el calendario de actividades vigente.
- B.** Queda terminantemente prohibida la entrada a los predios de juego de ningún tipo de mascota, de bebidas alcohólicas y de cualquier envase de vidrio.
- C.** También esta prohibida la utilización de altoparlantes, megáfonos, o cualquier sistema de altavoz por parte de los fanáticos, la Liga puede suspender o confiscar el juego.
- D.** Los equipos citados a un juego tendrán que estar 15 minutos antes de la hora señalada en el itinerario de la fecha, debidamente uniformados, y preparados para comenzar dicho juego. El entrenador deberá someter el

- registro (lista) oficial de jugadores quince (15) minutos antes de la hora pautada para el comienzo del juego.
- E.** Ningún jugador podrá entrar en cancha si su camisa no tiene el número que le corresponde por registro. No se permitirá en un equipo jugadores con el mismo número de uniforme.
 - a. No se permitirá el uso de cinta adhesiva (*tape*) para marcar números en los uniformes.
 - b. El número debe estar al dorso del uniforme; debe ser legible y de un ancho razonable que permita su distinción.
 - c. Si el equipo tiene más de un portero, éstos también deben llevar números únicos en su uniforme.
 - F.** En el campo de juego sólo podrán estar los jugadores de los equipos citados debidamente uniformados (espinilleras, medias, "spikes", camisa numerada, porteros con guantes) y el personal técnico registrado (máximo 2 por equipo) durante la duración del juego, incluido el entretiempo. En las canchas "no cercadas" los padres tendrán que conservar una distancia mínima de 20 pies.
 - G.** El árbitro sorteará (lanzando una moneda) para determinar el equipo que usará petos o baberos cuando el uniforme de ambos equipos sean iguales o parecidos.
 - H.** Jugadores que lleguen tarde, es decir después de comenzado el juego, no podrán jugar hasta el segundo tiempo, así su equipo no tenga suplentes, ni el número máximo de jugadores en la categoría.
 - I.** Cualquier jugador que ingrese después de realizado el cotejo de jugadores con el registro oficial, el entrenador y/o asistente están obligados a notificarlo al cuerpo arbitral.
 - J.** Si durante el juego se identifica a un jugador que no esté verificado en la hoja de registro, y en el informe arbitral aparece amonestado o como ejecutante de un gol, el Comité de Disciplina puede pedir la confiscación de ese juego, y se aplicará la sanción y la multa correspondiente.
 - K.** Jugadores que lleguen habiendo comenzado el segundo tiempo no pueden jugar.
 - L.** Los entrenadores deben presentarse a juego con un balón del tamaño correspondiente a la categoría que van a dirigir. Si ninguno de los equipos involucrados en el juego tiene balón, la Liga tiene la potestad de confiscarles el juego a los dos equipos. También se les exhorta a que carguen un pequeño botiquín de primeros auxilios.
 - M.** El presentarse con una hoja de "Registro de Juego" con jugadores manuscritos, estén o no documentados correctamente, jueguen o no, es motivo para la confiscación del juego y pagarán la multa correspondiente a la categoría.
 - N.** Una vez finalizado el partido, los entrenadores de ambos equipos deben solicitarle al árbitro el Informe de Juego para su firma correspondiente. Habrá una copia del informe para cada entrenador y uno para los archivos de la Liga. El Informe de Juego es el acta oficial de lo transcurrido en el partido y es necesario presentarlo en caso de someter alguna protesta. Entrenadores que firmen resultados invertidos, tienen una multa de \$25^{.00} para su corrección.
 - O.** No se permitirá la rotación del cuerpo técnico en ningún momento del juego hasta su finalización. Llegado el caso de la expulsión de los dos entrenadores

registrados de un equipo, se dará por terminado el juego a favor del contrario.

- P.** Es responsabilidad de los clubes que cada categoría se presente con dos entrenadores. Si un equipo se presenta con un entrenador y es expulsado, se dará por terminado el juego a favor del contrario.
- Q.** No se permitirá la entrada de los padres al campo de juego. Es obligación y responsabilidad del entrenador entrar a juego con el suministro necesario de hidratación para la duración de todo el juego, entendiéndose tiempo reglamentario, tiempos extra y penales.
- R.** El "re-entry", en las categorías donde aplique, se utilizará para realizar cambios de jugadores en la cancha. El objetivo del mismo no es "hacer tiempo". El árbitro tendrá la potestad de controlar la re-entrada indiscriminada de jugadores cuando así lo determine pertinente.
- S. Tercer Integrante Staff Técnico**
 - a. La persona debe poseer licencia de Doctor en Medicina, Paramédico, o de Primeros Auxilios, otorgada por una institución acreditada y certificada por la Cruz Roja para tal fin.
 - b. Debe presentar su credencial vigente al momento del cotejo de Jugadores, de lo contrario debe abandonar el campo.
 - c. Su única función es la salud de los jugadores, y la atención de los mismos llegado el caso.
 - d. No le compete interactuar con ningún integrante del cuerpo arbitral.
 - e. No cualifica para reemplazar al entrenador o al asistente en el caso de expulsiones de alguno o ambos.

SECCION I – NORMAS ESPECIALES

Son aquellas que puedan surgir ya sea por causas fortuitas, y/o por no estar contempladas en este reglamento. Tanto la norma como su entrada en vigor, serán notificadas.

SECCION II – NORMAS POSTEMPORADA

Las mismas prevalecen sobre este reglamento en los asuntos correspondientes. El Comité de Competencia, con la autorización de la Junta de Directores, determinará cuáles son, y en qué fecha entran en vigor.

ARTÍCULO V. NORMAS POR CATEGORIAS

"El espíritu de la regla es enseñar y no castigar"

SECCIÓN I - Disposiciones especiales generales

- A.** Ningún jugador puede participar en dos (2) categorías más arriba de la que le corresponde por su edad.

SECCIÓN II - Disposiciones especiales para las Categorías U-5 y U-7

- A.** No se aplicarán tarjetas de ningún color. Los árbitros instruirán a los niños que cometan faltas. El árbitro tiene la potestad de tomar las medidas disciplinarias necesarias para corregir al jugador que continuamente cometa faltas o incurra en conducta inapropiada.
- B.** El árbitro puede inclusive, indicarle al entrenador que sustituya por un determinado tiempo al jugador en cuestión.
- C.** En U-5 y U-7 no se penalizará el saque de banda hecho incorrectamente, el árbitro corregirá al niño y le permitirá realizar nuevamente la acción de forma correcta.
- D.** En U-5 y U-7 se permitirá el "free coaching", o dirigir a lo largo de toda la línea.
- E.** En U-5 y U-7 todas las manos intencionales dentro del área demarcada son penal.
- F.** En la categoría U-5, se recomienda la creación del área de la portería, la misma será un semicírculo de entre 6' y 7' pies de circunferencia. En la misma no podrán permanecer jugadores estáticos, sólo pueden ingresar a ella para tocar el balón y salir de la misma.
- G.** En la categoría U-5 los penales se ejecutarán desde la media cancha, sin barrera y sin portero. En los tiros libres, si hubiese barrera, la misma puede estar dentro del área del semicírculo.
- H.** En estas categorías, el saque de mitad de cancha (al comienzo o en el reinicio de un partido) debe hacerse tocando el balón hacia adelante. No se considera válido el gol producto de un tiro directo. Tampoco se considerará válido un gol que resulta de un saque de meta directo.
- I.** Se recalca que no se pueden anotar goles directos desde un saque de banda. Si un jugador realiza un saque de banda con intención de anotar un gol y el balón es tocado únicamente por el portero (U7) o un jugador contrario al entrar en el arco, el gol será anulado.
- J.** En la categoría U-5 y las que se denominen recreativas o de participación, no se tabularán los resultados, no habrá semifinales ni finales. El día de la premiación, todos los participantes debidamente registrados recibirán su medalla o recuerdo de participación.

SECCIÓN III - Disposiciones especiales para categorías U15 en adelante

Se establece como siete (7) la cantidad máxima de cambios (sustituciones) permitidos. En todas las Divisiones de Desarrollo (Divisiones II), aplica el "re-entry".

SECCIÓN IV - Disposiciones especiales para la Categoría Abierta

La edad mínima para participar en la Categoría Abierta es de 17 años (año natural).

ARTÍCULO VI. CONDUCTA Y DISCIPLINA

SECCIÓN I – El Comité de Disciplina

El Comité de Disciplina será integrado por tres delegados de los Clubes miembros de la Liga. El Comité de Disciplina evaluará todos los casos sometidos y decidirá el curso a tomar en relación a los mismos, incluyendo acciones disciplinarias y sanciones por las faltas cometidas. Su determinación se hará cumplir. Si existiera alguna apelación, la Junta Directiva ratificará o revertirá la decisión tomada por dicho comité. Dicha determinación es inapelable.

Cada caso tiene derecho a una sola apelación y la misma tiene un costo de \$50^{.00} pagaderos al momento de solicitarla. Si prospera la apelación se le devuelve el dinero, si no prospera, no se le devolverá.

Si alguno de los equipos involucrados en un pleito o discusión tiene representante en este comité, el mismo será oyente y no votante. En el caso de un empate, dicha decisión se llevará al pleno de la Junta Directiva de la Liga, sin el voto de los implicados.

Los equipos y los árbitros participantes de la Liga, tienen la obligación de entregar una hoja firmada confirmando haber leído y estar de acuerdo con este reglamento antes de comenzar el torneo en cuestión.

Tendrán un máximo de **21 días** para pagar las multas, de lo contrario, el o los infractores no podrán jugar en la Liga hasta la cancelación de la deuda. Esto no aplica para semifinales y finales, en esa instancia no puede haber multas pendientes de pago.

- A. LEY DE CERO TOLERANCIA:** Cualquier jugador, entrenador, dirigente, delegado, árbitro, o fanático que agrede a otro individuo, que inicie o incite una pelea, será expulsado (sin excepción) del torneo, y el Club será multado en \$250^{.00}. Esto también aplica a los árbitros y en todo el perímetro del parque en uso.
- B.** Cualquier jugador, entrenador, dirigente, delegado, árbitro o individuo que se dirija a otro de forma vulgar, insultando, amenazando o con gestos impropios, será suspendido por tres (3) juegos y su Club pagará una multa de \$150^{.00}. Esto aplica a todo el perímetro del parque en uso. La Liga y el Comité de Disciplina evaluarán su permanencia en el torneo.
- C.** En las categorías juveniles (U13 y en adelante) el entrenador que reciba una expulsión durante un juego tiene como mínimo una (1) fecha de suspensión y \$50^{.00} de multa. Las fechas son las siguientes a su expulsión, y en la misma categoría. A la segunda expulsión (en cualquier categoría) se le aplica una multa de \$100^{.00}, y no podrá dirigir en ninguna categoría por lo que resta del torneo.
- D.** En las categorías infantiles (U11 y menores) el entrenador que reciba una expulsión durante un juego tiene como mínimo una (1) fecha de suspensión y \$100^{.00} de multa. Las fechas son las siguientes a su expulsión, y en todas las categorías de la Liga. A la segunda expulsión (en cualquier categoría) se le aplica una multa de \$150^{.00}, y no podrá dirigir en ninguna categoría por lo que resta del torneo.

- E.** Aquellos jugadores que hayan sido sancionados con uno o más juegos de suspensión, y se presenten a juego durante el período de dicha suspensión, serán re-sancionados, tanto el jugador como el entrenador del mismo. Deben cumplir con un mínimo del doble de la sanción impuesta originalmente, o la que el Comité de Disciplina entienda e imponga. El Club pagará la multa que se determine.
- F.** Se dispone que aquellos delegados oficiales que no descargaron del website de la Liga la información correspondiente a tarjetas disciplinarias y/o inhabilitaciones de juego, el jueves en la mañana, deberán recoger una copia de la misma en Guaynabo, el mismo jueves por la noche, a un costo de \$ 3^{.50} cada hoja de copia.
- G.** El comportamiento inadecuado de los fanáticos puede ser causa de confiscación de un juego y sus correspondientes multas.
- H.** Técnicos, jugadores, padres o fanáticos que insulten, amenacen, o agredan a algún miembro de la liga, serán declarados "non-grato" y el club responsable del mismo pagará una multa de \$250^{.00}, así como cualquier otro costo a consecuencia de la agresión. La Liga tiene la potestad de aplicarle la sanción que considere pertinente, incluida la remoción del club del torneo.

SECCIÓN II - Medidas Disciplinarias

- A.** Dos (2) tarjetas amarillas en un juego, equivale a una (1) tarjeta roja, el jugador está expulsado y tiene como mínimo un juego de suspensión. Dos tarjetas amarillas que resulten en una tarjeta roja o expulsión, no son acumulativas en el registro de tarjetas amarillas.
- B.** Tres (3) tarjetas amarillas acumuladas resultan en la suspensión para el próximo juego, incluida la postemporada.
- C.** Una (1) tarjeta roja, tiene como mínimo, el próximo juego de suspensión, tanto en la serie regular como en la postemporada.
- D.** Los jugadores y entrenadores expulsados deben abandonar el campo y el perímetro del parque de juego. La salida del terreno será en tiempo razonable y no mayor de 3 minutos. De excederse, se dará por terminado el partido a favor del contrario. Si iba perdiendo, se le aplicará ese resultado. Si estaba ganando lo perderá con el resultado 0-1.
- E.** Jugadores que hayan sido expulsados por segunda ocasión, permanecerán suspendidos por lo que resta del torneo. Entrenadores, asistentes y dirigentes que reciban una segunda expulsión permanecerán suspendidos por lo que resta del torneo.
- F.** El costo de las tarjetas disciplinarias es de \$5^{.00} la tarjeta amarilla, y de \$20^{.00} la tarjeta roja.
- G.** Las sanciones a jugadores, entrenadores, y directivos, se cumplen en fechas confiscadas, no así en fechas suspendidas o canceladas.
- H.** Los jugadores y técnicos sancionados en un torneo, cumplen la misma, de ser necesario de acuerdo a cantidad de fechas, en el próximo torneo.
- I.** Los entrenadores expulsados no pueden dirigir mientras dure su sanción, ni detrás de la verja, ni desde las gradas, ni en ningún sitio.
- J.** Las sanciones se aplican a partir de la próxima fecha en itinerario y no en fechas re-programadas.
- K.** En el caso confiscaciones de fechas donde se juegue contra "*equipos retirados del torneo*", sólo se cumple la sanción si se adjudica el resultado

de dicho juego en la tabla de posiciones, es decir una vez completada la "fecha correspondiente a dicha categoría".

- L. Todo directivo, técnico, entrenador, jugador o miembro de un club expulsado por el término de un torneo, su equivalente en fechas o más, deberá pasar por un proceso de readmisión que determinará la Liga.
- M. Todo aquel jugador o miembro de un club que está cumpliendo fecha de sanción, tiene prohibida la entrada y/o permanencia en la cancha sin excepción alguna, mientras dure la sanción.

SECCIÓN III – Guía de Sanciones

Códigos en el Informe de Juego			
Tarjetas Amarillas		Tarjetas Rojas	
C1	Conducta Antideportiva	E1	Juego brusco grave / conducta violenta
C2	Juego brusco	E2	Lenguaje injurioso, grosero, obsceno o insultante
C3	Infringe persistentemente	E3	Conducta Antideportiva persistente después de prevención
C4	Entrada y/o salida sin permiso	E4	Agresión
C5	Grosero con otro jugador	E5	Doble Amarilla

Códigos	Descripción	Fechas
(2) C = E 5	Doble tarjeta amarilla en mismo partido o acumulación de (3) C	1
E1	Detalles en informe de juego	Mínimo 1*
(1) C2 + (1) E1	Detalles en informe de juego	Mínimo 2*
E2	Lenguaje injurioso, grosero, obsceno o insultante	1
E2	Insultar a un árbitro, técnico u oficial	Mínimo 2*
E3	Conducta Antideportiva persistente después de prevención	1
E4	Intención de agredir	2
E4	Agresión consumada	Mínimo 3*
E4	Agresión después de ser expulsado	Mínimo 5*
E4	Agresión a otro en el suelo	Mínimo 5*
E4	Morder	Mínimo 3*

*** En caso de ser necesario, se procederá a una revisión por el Comité de Disciplina tomando en consideración los detalles en el Informe de Juego. La decisión validará la sanción o la modificará de acuerdo a su investigación. En el caso de mordeduras, se le exigirá al infractor una certificación médica de cualquier enfermedad infecciosa transmisible por este tipo de contacto.**

SECCIÓN IV – Expulsión de la Liga

La Liga tiene la potestad y se reserva el derecho de evaluar la permanencia de un jugador, técnico o directivo, tanto en nuestro torneo, como en cualquier otro evento en que esta Liga tenga representación oficial o injerencia. Tanto la expulsión de la Liga, como su futura readmisión, si sucediera, deben ser aprobadas por simple mayoría de la Junta Directiva.

SECCIÓN V - Protestas

De existir alguna reclamación o protesta, ésta debe ser radicada por escrito en una forma preparada para estos efectos. Debe ser enviada a la Liga en no más de tres (3) días a partir del juego en cuestión y estará acompañada de una copia del Informe de Juego firmado, además de \$50^{.00} para ser evaluada. De resultar favorable la decisión del Comité de Disciplina, se le devolverá su dinero. De no ser favorable la decisión, el dinero no será devuelto.

En toda vista disciplinaria citada se requiere la puntualidad de los convocados. Pasados 10 minutos de la hora pautada, la misma se dará por comenzada. De las partes convocadas no presentarse, la Liga podrá tomar la determinación que estime pertinente en relación al caso en cuestión y su decisión será inapelable. El no respetarse el horario de la cita o la ausencia injustificada a la misma, puede ser objeto de una multa administrativa de \$75^{.00} independiente del costo de la solicitud.

SECCIÓN VI - Alteración de Documentos

La falsificación y/o alteración de documentos es un delito penado, tanto por la Ley Estatal como la Ley Federal. Cualquier persona que incurra en esta falta será retirada de la Liga, perderá los derechos adquiridos en la misma, y se le cobrará una multa de \$250^{.00}. Además, la Liga se reserva el derecho de denunciarlos a las autoridades pertinentes.

ARTÍCULO VII. EQUIPOS INVITADOS

Son aquellos equipos o Clubes invitados, que participan en una determinada actividad de la Liga, y no son miembros oficiales de la misma.

Los equipos invitados a una actividad en específico tienen la obligación de depositar (adicional a cualquier otro costo) una fianza de \$250^{.00} en "money order" o cheque de gerente, una semana antes de su participación casual en un evento de la Liga, reembolsables al finalizar su participación, siempre y cuando no tenga multas pendientes. Los equipos invitados a una actividad en específico tienen la obligación de presentar, junto con la plantilla oficial y demás documentos, una copia del seguro médico que los cubre.

ARTÍCULO VIII. LAS SEDES

- A.** La elegibilidad de las sedes o *Club sede*, la determinará el Comité de Competencia de la Liga.
- B.** La sede o el Club sede es el responsable por el evento a jugarse en su cancha en la fecha determinada.
- C.** Cada Club que sea sede está obligado a tener disponible y accesible un botiquín de primeros auxilios.
- D.** Las sedes tendrán disponibles al menos dos (2) balones por cancha del tamaño apropiado para cada categoría.
- E.** Las sedes serán responsables por el marcaje de las distintas canchas, recorte y mantenimiento del césped, por la colocación de las porterías y sus mallas, y por la demarcación de los perímetros y espacios para los fanáticos, padres, entrenadores y jugadores, que no estén jugando en el momento.
- F.** Las sedes deben tener baberos o petos (preferiblemente numerados), disponibles para distinguir cualquier uniforme de equipos que sean parecidos.
- G.** Los Clubes que sean sede y no pueden presentar el evento en su cancha en la fecha programada, están obligados a notificarlo a la Liga y al Comité de Competencia con una semana de anticipación, y tienen la responsabilidad de coordinar con otro Club la utilización de una cancha para estos fines.
- H.** El delegado oficial del Club sede, o un representante designado por éste, debe permanecer en los predios de la sede durante toda la actividad.
- I.** Las sedes deben tener tanto la cancha como los servicios sanitarios para ambos sexos abiertos y en condiciones de uso con al menos una (1) hora antes del comienzo del primer turno de juego.

ARTÍCULO IX. DELEGADOS DE LA LIGA

SECCIÓN I – Delegados Directores

Entiéndase por Delegados Directores a aquellos delegados oficiales que integran la Junta Directiva de la Liga Metropolitana de Fútbol de Puerto Rico. Los Delegados Directores deben estar identificados con una credencial (colgante) identificadora, o la camisa oficial de la Liga. Los Delegados Directores tienen la potestad, junto con el árbitro, de suspender temporariamente un determinado juego cuando se vea amenazado el control del mismo, y la seguridad de jugadores, técnicos, árbitros o fanaticada.

SECCIÓN II – Delegados Oficiales

Son aquellos directivos que cada Club integrante de esta Liga designe para ser representados en la misma. Son los responsables de hacer cumplir este reglamento, y los encargados de velar por la seguridad de los suyos y los ajenos, y que las actividades programadas se realicen bajo total armonía y dentro del marco de la mejor disciplina.

Deben considerar que al endosar este reglamento se están poniendo el uniforme de la cordura y el buen desempeño deportivo. A fin de brindar el mejor espectáculo deportivo, los Delegados tienen la obligación de mantener la paz y la buena

conducta de todos aquellos a los que representan, sean jugadores, técnicos, asistentes, padres y fanaticada en general, en los predios del parque donde se desarrolla la actividad.

Los Delegados Oficiales son los responsables de mantener el flujo de comunicación entre la Liga y el Club que representan, tanto en el orden deportivo como en el administrativo.

ARTÍCULO X. CONFISCACIONES Y SUSPENSIONES DE JUEGOS

SECCIÓN I - Confiscaciones

- A.** Los equipos tendrán, como máximo, 5 minutos después de la hora pautada para comenzar el partido. El árbitro procederá con el protocolo de comienzo de juego al minuto tres (3). Pasado este tiempo se procederá a la confiscación del juego.
- B.** Para un equipo ganar el juego por confiscación tiene que tener en el campo el mínimo de jugadores establecido para la categoría.
- C.** El equipo que pierda un juego por confiscación pagará una multa. Las mismas varían de acuerdo a la categoría. Los costos en U-5, U-7 y U-9F son \$40^{.00}; U-9 U-11 C U-11 F y U-13 F \$60^{.00}; U-15 y U-17 femenino \$110^{.00}; U-13 \$100^{.00}; U-15, \$110^{.00}; U-17, \$120^{.00}; U-20, U-23 y Abierta, \$140^{.00}. El equipo que no se presente a cancha (sin haber hecho las notificaciones correspondientes) perderá su partido 0-7.
- D.** Si el juego se le confisca a ambos equipos por no tener la cantidad mínima de jugadores requeridos, ambos pagarán la multa que aplique (\$40^{.00} a \$140^{.00}). Ningún equipo obtendrá puntos en este caso. Ambos pierden 0-3.
- E.** Cualquier equipo que no pueda presentarse a un juego en la fecha y hora establecida en el itinerario, tiene hasta 96 horas antes del mismo para notificarlo a la Liga y al equipo rival, de forma escrita. El juego será confiscado (0-3) a favor del equipo rival y no pagará multa. De común acuerdo entre los dos equipos y la Liga, ésta puede auscultar la posibilidad de re-asignar el mismo en otra fecha determinada.
- F.** La Liga no está obligada a reasignar partidos confiscados.
- G.** Los equipos que no tengan el mínimo de jugadores establecidos por reglamento no podrán jugar aunque el entrenador y el directivo insistan que se celebre el partido.
- H.** Los equipos que estén jugando con el mínimo de jugadores permitidos y establecidos por reglamento y sufren la expulsión de un jugador, automáticamente se les confisca el juego. Si iba perdiendo, se le aplicará ese resultado. Si estaba ganando se lo da por perdido por 0-1.
- I.** En caso de la no-presentación de un equipo sin justificación, (debe ser escrita, a la Liga, al Comité de Disciplina, y al equipo rival) pierde por 0-7 y la Liga evaluará su permanencia en el torneo, y la participación del Club, el equipo y de los jugadores en futuras competencias.
- J.** Equipos que no se presenten, o lleguen con la documentación incompleta a las semifinales o finales, pierden el juego, pagarán una multa de \$250^{.00}, y la Liga se reserva el derecho de suspenderlos por un semestre.
- K.** Equipos que abandonen la cancha antes de la finalización del juego, perderán 0-7, y se exponen a una multa de \$250^{.00}.

- L. Equipos que se retiren del torneo antes de la fecha establecida para su última presentación, pagarán una multa adicional al costo de su participación y confiscaciones recibidas de \$200^{.00} hasta la U-13 incluida, y de \$400^{.00} de la U-15 (incluida) en adelante, sin distinción de nivel ni rama. Se les dará por resultado a los equipos adversarios involucrados el resultado más abultado de las derrotas sufridas por el equipo infractor. La Liga tiene la potestad de decidir si las restantes categorías de ese Club pueden participar en la postemporada.
- M. Los equipos que se presenten a la cancha equivocada, pierden por 0-3.
- N. Los equipos que no presenten la hoja de registro o *carnets* (en donde aplique), pierden 0-3.
- O. Los equipos que presenten a cancha con jugadores y/o entrenadores expulsados, jugadores inelegibles, o ilegales pierden por confiscación 0-3 y pagarán la multa que la Liga determine, adicional al doble de la sanción inicial.

SECCIÓN II - Suspensiones

Si debido a condiciones climatológicas y/o alguna otra causa fortuita, se decide suspender un juego después de haber comenzado, se establece el siguiente protocolo:

Si el juego está empatado:

Durante la primera mitad del 1º tiempo de juego, se reasignará *completo* para nueva fecha.

Durante la 2º mitad del primer tiempo en adelante, se reasigna *el tiempo restante* para nueva fecha.

Si el juego tiene resultado favorable a un equipo:

Se reasignará el tiempo restante sin importar la cantidad de minutos faltantes.

Jugadores en juegos reasignados por suspensión

En cualquiera de los casos de reasignación de juegos por suspensión, se presentarán los mismos jugadores al campo que marque el registro del cotejo arbitral del juego suspendido. No aplica el Artículo IV-Inciso H del Reglamento. Jugadores que cumplían suspensión ese día, la siguen cumpliendo. Jugadores expulsados durante el juego suspendido, no pueden presentarse en la reasignación, aunque hayan cumplido otras fechas impuestas.

Reasignación de juegos:

Aquellos juegos cancelados cuyos resultados matemáticamente no afecten las posiciones de la clasificación a postemporada, no tienen que reprogramarse.

Juegos nocturnos de emergencia:

Cada uno de los equipos involucrados en una suspensión, está obligado a presentar por escrito y dentro de las 48 horas del horario originalmente pautado, la disponibilidad nocturna (6:00 pm a 10:00 pm) de una cancha para la recuperación del partido. De no recibir la misma por parte de los equipos involucrados, la determinación la toma el Comité de Competencia e Itinerario, de acuerdo a la disponibilidad de canchas existente.

ARTÍCULO XI. JUGADORES

SECCIÓN I - Jugadores Ilegales

Entiéndase por jugadores ilegales aquellos que deban documentación (fotos o certificados de nacimiento), o la misma no concuerda con el jugador presentado a juego; jugadores manuscritos; jugadores no registrados en las transferencias; jugadores sí incluidos, pero no autorizados en el registro de transferencias (ya sea por cupo o elección del club), jugadores con la edad no correspondiente a lo permitido por la categoría en la que participó.

El Club y los oficiales que intenten utilizar jugadores ilegales, perderán el juego y podrán ser retirados por el resto del torneo, o se le podrán confiscar todos los juegos donde intervino el determinado jugador, y el Club pagará una multa de \$250.⁰⁰.

Si el Club en cuestión tiene más categorías en el torneo, la Liga tiene la potestad de evaluar la permanencia de las mismas en el torneo. Este artículo aplica desde el comienzo hasta la finalización del torneo en cuestión, y las sanciones son transferibles al próximo torneo.

SECCIÓN II - Inscripción de Jugadores

A. Aquel jugador(a) inscrito en un Club, que lleve al menos un (1) año de participación continua en el mismo, se le conocerá como *jugador bonafide*. El *jugador bonafide* tiene un compromiso contractual con el Club al que pertenece por la duración de un año calendario. Este compromiso se renueva automáticamente todos los años a menos que exista una solicitud de pase o transferencia a otro Club.

B. Inscripción Tardía de Jugadores - La Liga puede establecer una determinada fecha de un torneo en juego para realizar el *Registro Tardío de Jugadores*. En este registro no se pueden incluir a jugadores provenientes de transferencias, ya sea por exceso de los permitidos, o por ser transferencias no-registradas o no-autorizadas en la fecha establecida.

SECCIÓN III – Transferencia o Pase de Jugadores

Con el propósito de salvaguardar el interés del jugador, de los padres de los participantes, entrenadores, administrativos, así como de los Clubes involucrados, se establece la documentación (pase) para jugadores/as que se transfieran a otros Clubes.

Así mismo, se promoverá un código de ética para evitar el “tampering” (pirateo de jugadores y entrenadores). Esto incluye actividades, juegos oficiales, selecciones de la Liga y acercamientos indiscriminados que serán penalizados por el Comité de Disciplina. Se adopta como política de la Liga el no-pirateo de jugadores. Para permitir el fichaje de ese jugador(a), deberán entregar la *Solicitud de Transferencia o Pase de Jugador*, y cumplir con todos los requisitos expuestos.

Aunque las transferencias tienen una fecha límite, la misma puede ser extendida por esta Liga, en el caso de clubes que confirmen participación de un determinado equipo de una categoría y luego lo retiren.

Si un club no presenta un determinado equipo en una categoría, el club mantiene la prerrogativa de presentar a ese jugador en otra categoría que aplique.

En caso de cambio de nombre oficial, los Clubes perderán su identidad anterior por lo que los fichajes de jugadores se considerarán nuevos. En caso de los equipos y Clubes invitados, se considerarán fichajes nuevos.

Entiéndase que la posición de la LMFPR es como ente mediador y registrador. La misma no es responsable por compromisos o deudas de ningún tipo asumidas por jugador alguno.

SECCIÓN IV – Jugadores a Préstamo (refuerzos)

Sólo el jugador de un equipo que no esté participando activamente en la Liga Metropolitana de Fútbol podrá ser utilizado a préstamo por cualquier equipo debidamente inscrito, siempre que se cumpla con la documentación requerida. El préstamo será por la duración del torneo en cuestión.

Si el club vuelve a presentar a ese jugador en el torneo siguiente, debe existir una transferencia.

SECCIÓN V – Requisitos para Transferencias o Pases de Jugadores

- A.** Cualquier solicitud de pase, transferencia de jugadores/as, tendrá que hacerse entre un Club y otro, a través de la LMFPR. No podrán hacerse gestiones oficiales de transferencias directamente con los jugadores/as o padres de los mismos. Cualquier gestión que se realice directamente con el jugador se considera nula.
- B.** Ningún jugador/a puede jugar en dos (2) Clubes (equipos) distintos en el mismo torneo. Se establecen las fechas del 31 de Enero (Torneo Primavera) y 1º de Agosto (Torneo Otoño) como fechas límites (antes de cada torneo) para la presentación de la *Solicitud de Transferencia de Jugadores*.
- C.** El Club peticionario debe presentar una carta explicando los motivos de la solicitud del traspaso, la misma debe estar firmada por el jugador (o padre si es menor).
- D.** El jugador debe presentar a la LMFPR, una copia legible del certificado de nacimiento y una foto 2x2 reciente (pegada en su extremo superior derecho). El mismo tiene que estar firmado en su reverso por el jugador (o padre si es menor) y los presidentes de los dos Clubes involucrados.
- E.** Si el jugador involucrado está registrado en la Federación Puertorriqueña de Fútbol (FPF), tienen 10 días hábiles después de la aprobación de la LMFPR para someter evidencia del traspaso (a nivel federativo) o el mismo se declara nulo.
- F.** Se establece la cantidad de tres (3) el máximo de jugadores (por categoría y división) transferidos de uno o más Clubes a otro. Y un máximo de 6 transferencias en total (independientemente de la categoría, división o rama).

- G.** Los jugadores que actúen en un torneo a nivel de préstamo, no pueden registrarse en el próximo torneo con el mismo Club. De hacerlo pasarían a ser *jugadores bonafides* del Club.

SECCIÓN VI – Jugadores Profesionales

Aquellos jugadores registrados, inscritos, activos, jugando o que hayan estado registrados, inscritos, activos o hayan jugado en cualquier liga profesional no podrán participar en la Liga Metropolitana de Fútbol hasta pasados 30 días del vencimiento de su contrato. De no existir el contrato es necesaria una notificación oficial de su Club en cuanto a su última participación, certificada por dicha liga.

SECCIÓN VII – Jugadores Seleccionados Metro Select

Aquellos jugadores integrantes del programa de selecciones de la Liga, entiéndase *Metro Select*, tienen como requisito mínimo ser miembro activo de un club cuyo equipo sea participante de la Liga.

Los jugadores seleccionados en cualquiera de las categorías deben permanecer jugando en su club de origen o pueden perder el derecho a ser parte de la selección, según determine la Liga.

SECCION VIII – Fechas Limites

La Liga tiene la potestad de modificar cualquiera de las fechas límites establecidas para el Registro, Transferencias, Ingresos Tardíos y cualquier otra forma de ingreso de jugadores, en el periodo de un torneo semestral o anual, de acuerdo a las modificaciones que puedan surgir en la variación de nuestros itinerarios generales, ya sea por la cantidad de equipos participantes, la apertura de nuevas categorías o el establecimiento de nuevos formatos de torneo.

ARTÍCULO XII. ARBITRAJE

- A.** Los árbitros deberán cotejar los registros (listas) de jugadores y plantillas antes de comenzar los juegos. Los equipos que no las presenten, no juegan. El árbitro cobra igual.
- B.** Los árbitros deberán entregar a esta Liga el Informe de Juego (incluidas las listas de jugadores verificadas y protestas, si existieran) a más tardar el día lunes después de cada fecha. De faltar algún informe o lista, el árbitro no cobra ese juego.
- C.** Por razones de ética ningún árbitro puede ejercer sus funciones en un juego donde participe su hijo. No se permitirá que árbitros que militen o sean parte de un Club, piten en un juego del mismo.
- D.** Los Clubes participantes deberán entregar una lista oficial de los entrenadores y asistentes por categoría. Tanto ellos como el grupo arbitral tendrán la obligación de concurrir a una charla de orientación previo al comienzo del torneo.
- E.** Los árbitros que lleguen tarde a los partidos pagarán una multa. La misma será igual al costo cotizado para dicho juego. Es obligación de los entrenadores notificar la tardanza de los árbitros a su delegado y éste, a su vez, a la Liga.

- F.** Los árbitros, en consentimiento con un directivo de la Liga, pueden determinar que la cancha no está en condiciones para realizar un partido. Las razones para esto pueden incluir la pintura de las líneas de la misma y la condición del terreno o la grama. El árbitro no puede suspender un partido si no están las banderas o conos correspondientes.
- G.** Aquellos juegos pautados en el Itinerario de Competencia y que les aplique terna arbitral, deben realizarse en el horario establecido así se comience con dos (2) árbitros.
- H. Hidratación:** En caso de condiciones de calor excesivo, el árbitro debe detener el juego por dos (2) minutos en la mitad de cada tiempo de juego, para permitir la hidratación de los jugadores, y no agregará tiempo adicional.
- I. Lesiones:** Ante la posibilidad no deseada de una lesión de un jugador, el tiempo debe detenerse hasta la salida del campo del mismo.

ARTICULO XIII – UNIFORMES

Se establece lo que está permitido en la siguiente tabla:

CARÁCTERÍSTICA	SÍ	NO
CAMISAS		
- Diseño diferente (incluye líneas u otros elementos)		X
- Colores invertidos o diferentes		X
- Logo de auspiciador diferente	X	
- Números de color o diseño diferente	X	
- Mangas largas y cortas	X	
PANTALONES		
- Diseño diferente (incluye líneas u otros elementos)		X
- Colores invertidos o diferentes		X
- Logo de auspiciador diferente	X	
- Marca diferente	X	
MEDIAS		
- Diseño diferente (incluye líneas u otros elementos)		X
- Colores invertidos o diferentes		X
- Logo de auspiciador diferente	X	
- Marca diferente	X	

ARTÍCULO XIV – FORMATOS/NORMAS DE JUEGO POR CATEGORIA

- Las medidas de las canchas y las porterías son las oficiales sugeridas por la LMFP. Cualquier variación de las mismas, deberá hacerse con la previa autorización del Comité de Competencia y por escrito.
- Las categorías U5, U7, U9 y U11 pueden ser mixtas.
- La cantidad mínima de jugadores en cancha está entre paréntesis ().
- Por regla general, en categorías con 8 equipos o menos, las semifinales se jugarán **1º vs 4º** y **2º vs 3º**. Los ganadores pasan a la final.
- En categorías con 9 equipos o más (de un sólo grupo), el que llegue primero pasa directo a finales, jugando los cruces el **2º vs. 5º**, y **3º vs 4º**. Los ganadores de estos partidos jugarán entre sí para determinar quien juega en la final.
- En las categorías con 14 equipos o más, se dividen en dos grupos por sorteo, y se jugará una ligüilla para determinar al campeón de la misma.
- ***El Comité de Competencia tiene la potestad de modificar el formato o realizar cambios en las normas en caso de que lo estime necesario.***

TABLA DE FORMATOS/NORMAS DE JUEGOS

Categoría	Año	Tiempo 1/2	Des can so	Balón	Juga-dores en cancha	Plan-tilla Máxi-ma	Medidas Cancha (pies)	Porte-ría (pies)	Re-Entry	Fuera Lugar	Tiempo Extra
U-5	2011	12 min	5	# 3	5 (3)	14	40x85	4x5	SI	NO	2x5
U-7	2009	15 min.	5	# 3	7 (5)	14	85 x 145	6x10	SI	NO	2x5
U-9	2007	20 min.	10	# 4	9 (7)	18	148 x 165	7x16	SI	SI	2x8
U-11	2005	25 min.	10	# 4	11 (8)	22	3/4	7x18	SI	SI	2x8
U-11 D	2005	25 min.	10	# 4	9 (7)	18	1/2	7x18	SI	SI	2x8
U-13	2003	30 min.	15	# 5	11 (8)	22	Completa	8x24	SI	SI	2x10
U-15	2001	35 min.	15	# 5	11 (8)	22	Completa	8x24	SI	SI	2x10
U-17	1999	40 min.	15	# 5	11 (8)	22	Completa	8x24	SI	SI	2x10
U-20	1996	45 min.	15	# 5	11 (8)	22	Completa	8x24	SI	SI	2x15

Más que un juego...