

ASOCIACIÓN DE FUTBOL DE AFICIONADOS DEL DISTRITO FEDERAL, A.C.



Afiliada al Sector Aficionado de la Federación Mexicana de Fútbol,
Asoc. A.C. y a la Unión Deportiva del Distrito Federal, A.C.



Copa Telmex Telcel 2017 ETAPA Colectiva

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

1. Todos los participantes se sujetarán a las disposiciones del presente Reglamento de Competencia y en caso de infracciones al mismo, aceptarán las sanciones impuestas por el Comité Organizador y por las Comisiones nominadas para la mejor aplicación de las Reglas del Juego.
2. Para los juegos oficiales, los Equipos participantes deberán presentar en el terreno de juego al Cuerpo Arbitral, las credenciales de Afiliación de la Asoc. De Fútbol de Aficionados del DF del Sector Aficionado de la F M F AC con holograma incluido ó sello o los autorizados por el comité organizador
3. Los equipos tendrán solo hasta el inicio del segundo tiempo para presentar sus registros y **2 BALONES OFICIALES DEL SECTOR AMATEUR** (blanco con negro); en caso de no hacerlo perderán su partido, debiendo jugar todo el encuentro y la comisión disciplinaria sancionara. En caso de algún balón ponchado, **presentarlo y llevar un sustituto Voit en buen estado.**
4. Los equipos participantes deberán presentarse con los uniformes previamente entregados, los equipos que sean reportados por no estar debidamente uniformados perderán su partido. (Short, calcetas y playera con número ó casacas del mismo color con números) sin modificaciones.
5. Los equipos que presenten campo LOCAL y este se encuentre ocupado tendrán 20 minutos para desocuparlo, si no lo hicieran perderán su juego 2-0
6. Los equipos deberán presentarse al campo de juego con 30 min. de anticipación a la hora de su decreto. Habrá 10 minutos de tiempo de tolerancia descontables.
7. Todos (as) los (las) participantes en un encuentro deberán usar espinilleras. Jugador (a) que no las tenga se verá impedido (a) de actuar por el Árbitro, sin que esto ocasione sanción mayor. Así mismo, el Cuerpo Arbitral, revisará los tachones de los zapatos y determinará si pueden ser utilizados o no, dependiendo del grado de riesgo que se observe; **quedando prohibido el uso de calzado con taquetes de aluminio.**
8. Cuando un partido, a juicio del Árbitro, se preste a confusión los colores de los uniformes de ambos equipos, se realizará un sorteo y el perdedor deberá cambiar su playera o en su defecto, utilizar casacas. **Reporte de franjas o vivos no es motivo de perdida de partido.**
9. Los partidos podrán dar inicio con un **mínimo de 7 jugadores (as)** por equipo, pudiendo completarse dentro del primer tiempo regular de juego. Si al momento de llamar a juego el Árbitro constatará que uno o ambos equipos no completan el mínimo de jugadores (as) requeridos (as) se procederá a asentar en la cedula lo acontecido para que la Comisión Disciplinaria dictamine la sanción procedente.
10. Los cambios autorizados de jugadores (as) son **5 generales.** Jugador que haya salido en cambio no podrá reingresar al terreno de juego. **Realizar 6 cambios ó reingresar UN JUGADOR ES MOTIVO DE PÉRDIDA DE JUEGO.**
11. Los tiempos reglamentarios de cada categoría son dos de 40 minutos por 10 de descanso.
12. Cada equipo podrá presentar un **máximo de 18 jugadores (as)**, 2 personas de Cuerpo Técnico y un representante, pudiendo estar en la banca con los todos sus integrantes, **a excepción de aquellas personas que estén suspendidas, sean jugadores (as), técnicos, auxiliares o delegados (as)**, aun cuando estén vestidos de civiles su presencia será motivo de pérdida de juego, si un DT es expulsado y se niega a retirarse del campo de juego perderá su juego bastando que el árbitro lo asiente en la cédula.

ASOCIACIÓN DE FUTBOL DE AFICIONADOS DEL DISTRITO FEDERAL, A.C.



Afiliada al Sector Aficionado de la Federación Mexicana de Fútbol,
Asoc. A.C. y a la Unión Deportiva del Distrito Federal, A.C.



13. El equipo una vez iniciada la competencia se retire de la misma, se hará acreedor a las sanciones que dictamine el Comité Organizador.
14. Los partidos podrán suspenderse únicamente por causas de fuerza mayor o por falta de garantías, y el Comité Organizador se reserva el derecho de programar jornadas extras para dar cumplimiento al Calendario del Torneo.
15. Si el partido es suspendido por falta de garantías, derivadas de actos de indisciplina de uno o ambos equipos, el Árbitro asentará en la Cédula de Juegos los hechos acontecidos y la Comisión Disciplinaria tomará la determinación que corresponda.
16. Si el partido es suspendido por causas propias de la naturaleza, el Comité Organizador analizará la situación y determinará si se completa o no el tiempo reglamentario del juego, siempre y cuando el tiempo faltante no exceda a 10 minutos.
17. Los Árbitros podrán, a discreción, ampliar el contenido de la Cédula de Juego contando con ello un plazo máximo de 2 horas posteriores a la terminación del partido y deberán asentarlo en la Cédula Original, o a solicitud de la Comisión Disciplinaria.
18. Una vez iniciada la Competencia no se aceptarán altas ni bajas.
19. Los equipos que sean programados en los centros Penitenciarios y Comunidad para Adolescentes y no se lleve a cabo el juego por motivo de inasistencia serán expulsados del torneo y castigados por 1 año en la competencia
20. Cuando la Comisión Disciplinaria aplique un marcador oficial por default, derivado por cualquiera de las razones consideradas en el presente reglamento, se aplicarán los siguientes criterios para definir el marcador a registrar:
 - a. Se anulan los goles anotados por el equipo infractor.
 - b. Se registran 2 goles a favor del equipo No infractor si es que no tuviere anotado el mismo número o una cantidad mayor, en cuyo caso quedarán registrados los que llevará anotados; los goles del equipo No infractor que se haya anotado durante el tiempo de juego, se acreditarán a quienes las hayan obtenido, según se asiente en la Cédula; en caso de no haberlos, se registrarán como Oficiales y se contabilizarán en su goleo por equipos para todos los efectos.
21. POR NINGÚN MOTIVO SE ACEPTARÁN PROTESTAS POR DECISIONES ARBITRALES DE CANCHA.
22. El procedimiento para que un equipo presente una protesta, es el siguiente:
 - a. Solicitará al Árbitro que asiente en el Cédula de Juego la protesta a realizar.
 - b. NO se aceptarán protestas cuando el partido haya terminado, salvo situaciones graves.
 - c. Ratificará la misma, por escrito y dentro de la hora siguiente a la terminación del juego, siendo firmada por el delegado acreditado, presentando **la Fundamentación** comprobatoria de la misma y entregar un depósito económico de \$750.00 por jugador (a) o caso protestado.
En caso de proceder la protesta, le será reintegrado el depósito económico; en caso contrario dicha cantidad será ingresada a la Tesorería.
23. Los casos no previstos en este Reglamento serán resueltos por los Comités responsables.

NOTA.- Artículos del 1 al 23.