REGLAMENTO INTERNO LIGA DEPORTIVA COLOMBIANA

REQUERIMIENTOS EXIGIDOS POR LA ORGANIZACION:

ARTICULO 1. PLANILLA DE INSCRIPCION. Se descarga de la página web, debe ser diligenciada todos los campos, los nombres de los jugadores deben ser completos y firmada por los delegados de la empresa o equipo participante y entregarla antes de iniciar torneo. Podrán hacer modificaciones vía correo toda la 1ra. Ronda. A partir de 2da. Ronda no se harán modificación alguna, irán con esa nómina hasta culminar el torneo. Si la **LIGA NO** tiene la planilla o la modificación enviada por correo y hay alguna reclamación o demanda el equipo demandante ganara el partido.

Todos los jugadores deben ser mayores de 18 años, tener EPS (SISBEN – EPS – MEDICINA PREPAGADA – OTRAS.) y permiso de los padres si inscriben algún menor de edad , el menor de edad siempre debe estar acompañado de un adulto responsable. La organización no tiene ninguna responsabilidad directa en la lesión o situación extrema que le ocurra a cualquier jugador, persona del cuerpo técnico o barra que esté presente en los partidos programados por la organización. La organización presta los servicios de primeros auxilios y atención primaria a los jugadores que lo requieran en su momento. Si la situación es de carácter grave es responsabilidad del grupo de amigos del equipo transportarlo a un centro de salud de manera inmediata.

ACLARACION. La planilla de control para la elaboración de los carnets **NO** es la misma de inscripción. Nada tiene que ver la una con la otra. La de inscripción es la que cuenta para recursos de demanda.

IMPORTANTE: Los equipos tienen plazo de inscribir jugadores hasta la primera ronda del torneo, la inclusión de jugadores la deben hacer a través del correo oficial de la Liga D.C. (ligadc1010@gmail.com) máximo hasta el día miércoles 6:00: PM, si un equipo envía inclusión de jugadores fuera de esta fecha la organización no se responsabiliza de la planilla de inscripción, SI NO SE ENVIA PLANILLA DE INSCRIPCION EN EL TIEMPO ACORDADO se cobrará una multa de $ 50.000.

La nómina que envié por correo en la primera ronda es la que va a tener el juez central en el momento que el jugador va a inscribirse.

ARTICULO 2. FORMA DE PAGO Debe ser cancelada el valor de la inscripción a la organización del Campeonato en el tiempo acordado. El equipo que incumpla con la organización en temas de pago de inscripción, sanciones, carnets o multas, se retirará automáticamente del campeonato. La fecha máxima de pago de inscripción es la segunda fecha de iniciado el campeonato.

ARTICULO 3. INCUMPLIMIENTO. Todo equipo que se inscriba y que por alguna circunstancia se retire del Torneo, la organización no reembolsará dinero alguno, igualmente los equipos que no cancelen la inscripción desde la primera fecha, tarjetas, cancha o arbitraje ANTES DE INICIAR EL PARTIDO, no se dejaran jugar y quedaran automáticamente fuera del torneo.

• Se considera pago del campeonato de contado hasta la segunda fecha.

• El plazo máximo para completar el pago total de la inscripción es hasta la segunda fecha.

• La organización entrega los uniformes a los equipos con el 50% del costo total, el restante 50% deberá ser pagado 15 días después de la entrega de los mismos.

• Las sanciones se cobrarán en su totalidad así no participe del encuentro el jugador amonestado y/o expulsado.

ARTICULO 4. PARTICIPANTE. Podrán Participar en el Torneo todos los funcionarios de Empresas invitadas y equipos Independientes, siempre y cuando cumplan con los requerimientos exigidos por la organización.

- **-No podrán participar jugadores de alto rendimiento**
- **-Equipos con antecedentes de agresión a los árbitros**
- **-Equipos que hayan participado de manera grave en peleas o batallas campales.**
- **-Cada jugador debe estar inscrito en un solo equipo en el mismo campeonato. Si este jugador ya inicio jugando con un equipo del campeonato NO podrá ser parte de otro equipo del mismo torneo, excepto si el campeonato es diferente (solo puede jugar en un equipo de futbol 11 y en un equipo de futbol 8).**

ARTICULO 5. NUMERO DE JUGADORES. Cada equipo podrá inscribir un máximo de 25 jugadores para Futbol 11 y 18 jugadores para Futbol 8.

ARTICULO 6. UNIFORMES E IMPLEMENTOS. Todo equipo debe presentar un balón reglamentario **No. 5** al inicio del encuentro**. Acto para jugar.** Cada jugador debe presentarse en el terreno de juego con: Guayos, camiseta, número estampado, pantaloneta, medias, canilleras, y carnet. En caso contrario deben alquilar petos.

ACLARACION. Todo equipo que haga parte del TORNEO LIGA D.C. debe estar debidamente uniformado, el tiempo para estar uniformado es máximo la tercera fecha que haya jugado el equipo del campeonato.

Los equipos deben presentarse al terreno de juego debidamente uniformados (camiseta, pantaloneta, medias, canilleras, banda de Capitán, en caso contrario el capitán del equipo rival y el juez central del partido no permitirán que el equipo juegue y este perderá el partido con marcador de Tres (3) goles a cero. (La única opción para dar inicio al partido es que el capitán se dirija a la organización y tome en alquiler mínimo camisetas para uniformar a su equipo, el árbitro dará un tiempo de 10 minutos al capitán o delegado del equipo.

PARAGRAFO. La organización dispone para alquiler si algún equipo lo requiere, de quince (15) juegos de camisetas en caso de similitud en el uniforme o requerimiento de cualquier equipo, (4) juegos de petos y (5) juegos completos de uniformes. El equipo que pierda el sorteo pagará a la organización la suma de $10.000 por doce camisetas. (Exclusivamente en similitud de uniforme.)

ARTICULO 7. IDENTIFICACION. Los carnets serán entregados por la organización a un costo de **$8.000** c/u. Y dará plazo hasta la tercera fecha de jugar con cedula, para la tercera fecha todo jugador de cada equipo debe estar con su respectivo carnet.

PARAGRAFO 1.A partir de la 3 fecha, cada jugador debe presentar su CARNET EN FISICO, de lo contrario no podrá participar del partido.

PARAGRAFO 2. Las sanciones se cobraran en su totalidad así no participe del encuentro el jugador amonestado y/o expulsado.

PARAGRAFO 3. El jugador que pierda su carnet y solicite duplicado, tendrá un costo de **$10.000.**

ARTICULO 8. COMPROMISO. Todo equipo o empresa adquiere el compromiso de acatar el reglamento interno de **LIGA DEPORTIVA COLOMBIANA.**

ARTICULO 9. SEDE. Complejo Deportivo Liga D.C. SEDE 1: Autopista Medellín Km. 5.7.vía la Vega (Siberia): (Dos campos de fútbol 11 y cinco campos de Futbol 8) Autopista Medellín Km 5.7 Vía la Vega, Trecientos (300) metros adelante de la Glorieta de Siberia.

SEDE 2 – **TERRANOVA CLUB**

S.A.S: Autopista Medellín Km. 3.4 .Entrada Parcelas (Cuatro Campos de Futbol 11 y Seis Campos de Futbol 8), En ambas sedes se programará el campeonato, tanto para Futbol 11 como para Futbol 8.

ARTICULO 10. REGIMEN. El campeonato será regido por las leyes del juego, expedidas por la **FEDERACION INTERNACIONAL DE FUTBOL ASOCIADO (FIFA.)** con las últimas modificaciones.

ARTICULO 11. HORARIO. Los encuentros deportivos serán los días sábados para Futbol 11 a las 2:15: PM y 4:00: PM, los Domingos a las 7:30: AM 9:30: AM 11:30: AM 1:30: PM Y 3:30: PM. Para Futbol 8 los días sábado 2:00: PM 3:15: P M Y 4:30: PM. Los Domingo: 7:00: AM 8:30: AM 9:30: AM 10:30: AM 11:30: AM 12:30: PM 1:30: PM 2:30: PM Y 3:30: PM (Si el juez central no está presente en el campo de juego, no es motivo para que los equipos no se presenten en el terreno de juego, se dará un tiempo que indique la organización, tienen que estar debidamente uniformados y presentar el respectivo carné).

PARAGRAFO 1: Todos los equipos sin excepción deben jugar los días sábados y domingos en todos los horarios.

PARAGRAFO 2: Se reciben sugerencia de horarios hasta el día martes, esto **NO** aplica obligatoriedad. Después que se publique la programación:

-**NO** se cancela partidos(casos extremos o calamidad demostrada)

-**NO** se hacen cambios, excepto mutuo acuerdo entre los dos equipos

ARTICULO 12. CAMBIOS Y/O SUSTITUCIONES. Se autoriza el cambio de siete (7) jugadores en cada partido, más el arquero para (Futbol), para (futbol 8) se autoriza el cambio de 8 jugadores inscritos en la planilla esto quiere decir que puede salir y volver a ingresar en el terreno de juego todos los jugadores excepto el jugador expulsado, en conclusión, cambios ilimitados.

ARTICULO 13. SISTEMA DE JUEGO. Las fases de eliminación con el cual se jugará el torneo serán expuestas y se jugará como la organización crea conveniente realizar el sistema de eliminación, dependiendo el número de equipos que se inscriban. Cada cambio de ronda inicia de 0 (ceros) , lo único que se mantiene es el fair play.

ARTICULO 14. DIRECCION. El torneo se programará para ser dirigido por un juez central en todas las rondas, tanto para Futbol 11 como para Futbol 8; si los equipos antes de esta ronda manifiestan jugar con terna arbitral, la organización cobrará el respectivo adicional (costo por equipo $ 50.000),

Las rondas donde empieza la Eliminación directa la organización cobrará $ 50.000 por la terna a cada equipo de Futbol 11

y a Futbol 8 $ 35.000 adicional la dupla arbitral a cada equipo, este cobro se mantiene hasta la gran final y tercer y cuarto puesto.

ARTICULO 15. PUNTOS PARA CLASIFICACION. Para determinar las posiciones de los equipos en cada una de las rondas, eliminatorias o finales, se tendrá en cuenta lo establecido en el sistema de eliminación y los puntos se asignarán así:

- -Tres puntos al ganador.
- -Un punto por partido empatado.
- -Cero puntos por partido perdido o al no presentarse al campo de juego (W) y -6 puntos en fair play.

PARAGRAFO 1. Los equipos que lleguen a octavos de final, cuartos de final, semifinal y final, seguirán participando en los premios de **FAIR PLAY, EQUIPO CON MAYOR # DE GOLES, BOTIN DE ORO y VALLA MENOS VENCIDA.** Todos los premios se calculan por promedio.

La valla menos vencida se calcula por el promedio de # de goles en contra dividido el # de partidos jugados. De igual forma para el Botín de Oro.

ARTICULO 16. EMPATES O CLASIFICACION. Si existiera empate a puntos entre dos o más equipos para definir la clasificación y/o premiación, se definirá mediante los siguientes procedimientos en su orden:

- -Quien presente mayor puntaje en el gol diferencia.
- -Quien tenga mayor número de goles a favor
- -Quién tenga menos goles en contra.
- -Quién tenga un mejor Fair Play Acumulado.
- -Por mayor número de partidos ganados.
- -Quién haya ganado el encuentro de su respectiva confrontación.
- -De seguir empatando se procederá al sistema de **sorteo**, el cual se efectuará en la oficina de **LIGA DEPORTIVA COLOMBIANA** o en uno de los campos de fútbol, con la presencia de los delegados de los equipos y el director del torneo.

PARAGRAFO 1. El gol diferencia de cada equipo se obtendrá restando los goles a favor de los goles en contra.

ARTICULO 17. En caso de empate y se deba definir del punto penal, serán cinco tiros por cada equipo. Tanto para Futbol 11 como Futbol 8.

ARTICULO 18. JUEGOS POR W. El equipo que pierda por W será sancionado con una multa y TIENE QUE CANCELAR EL VALOR DEL ARBITRAJE DEL W, **$105.000 PARA FUTBOL 8 , $155.000 PARA FUTBOL 11 , además tendrá -6 puntos de Fair Play y 3 goles en contra.**

El equipo contrario se premiará con **tres** puntos, más **tres** goles a su favor. Dichos goles se darán al capitán o al goleador del equipo (Se podrá anotar los 3 goles al goleador solo si está presente a la hora del partido y adicional debe firmar la planilla de arbitraje del W).

PARAGRAFO. El equipo que acumule dos partidos perdidos por W. se excluirá automáticamente del torneo. Excepto si ambos partidos los perdió por una situación de extrema gravedad.

ARTICULO 19. El partido durara dos tiempos iguales de 30 minutos cada uno para futbol 8 y dos tiempos iguales de 45 minutos cada uno para futbol 11, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa antes de empezar el partido.

ARTICULO 20. El tiempo máximo de espera para un equipo de la hora fijada por la organización, para realizar el partido es de 15 **minutos.** Salvo que el equipo presente quiera esperar más tiempo lo cual el máximo es de 15 minutos máximo. **Aclarando que es bajo responsabilidad del equipo que da la espera** y se recortara tiempo de juego, si hay un partido programado después de este.

PARAGRAFO 1. Para dar inicio al partido y evitar el W, el mínimo de jugadores para Futbol 11 es de (7) siete jugadores, y para Futbol 8 es de (5) cinco jugadores.

PARAGRAFO 2. Al no presentarse el árbitro al terreno de juego a la hora indicada del partido, los equipos darán espera como mínimo de treinta **(30)** minutos, o en su defecto darán espera a la organización de cuarenta y cinco **(45)** minutos de reponer el juez.

PARAGRAFO 3. ENTREGA DE PAZ Y SALVO JUEZ CENTRAL: El equipo, delegado o capitán debe estar por lo menos treinta (30) minutos antes de la hora del partido reclamando el recibo de paz y salvo en la oficina de la Liga D.C. Este debe entregar al juez central antes de iniciar el partido el recibo de paz y salvo que la organización entrega al delegado, de no entregar este recibo, el árbitro iniciará el partido y dará un máximo de 15 minutos para la entrega del mismo, si al término de este tiempo el equipo no ha entregado el recibo de paz y salvo, el árbitro dará por terminado el partido y el equipo infractor perderá el partido por tres (3) goles a cero; excepto que haya un acuerdo previo con la organización del campeonato.

TERMINACION ANTICIPADA Y/O PERDIDA DE UN PARTIDO

- El árbitro está autorizado para terminar el partido si, en su opinión, la iluminación es inadecuada o por lluvia torrencial y truenos.
- Por agresión al juez. Dar o intentar dar: antes, durante y después del partido. Perderán los tres puntos y se le darán al rival más TRES goles a favor.
- Por actuar un extraño con el documento de otro jugador (Suplantar).
- Por alinear un jugador expulsado que no ha cumplido fecha.
- Por quedar un equipo con menos de cinco **(5)** jugadores futbol 8, y 7 jugadores futbol 11, se termina el partido y lo pierden si los jugadores faltantes han sido expulsados o lesionados.
- Por falta de garantías para un equipo, provocada por el equipo adversario o debidamente por su respectiva barra.
- Por falta de garantías para los árbitros, provocada por un equipo, barra y materializada por una agresión. se dará por terminado el partido, perdiendo así los tres puntos y TRES goles a cero el equipo causante.
- Por desacato a cualquier decisión técnica o disciplinaria del árbitro.

- Por agresión verbal (Discriminación e insulto racial). El equipo infractor perderá el partido. Dándole a su rival tres puntos y TRES goles. Esta bajo autonomía del juez central.
- Por iniciar y responder una agresión verbal y física, los dos equipos perderán los puntos del partido.
- Si la organización se da cuenta de la alineación de un jugador expulsado o suplantación durante o después del partido, perderá el equipo infractor y se le dará los tres puntos y TRES goles al equipo contrario.
- Por alinear un jugador que no está en planilla después de las fechas establecidas, el juez durante o después del partido, si detecta el engaño, el equipo infractor perderá el partido. Dándole a su rival tres puntos y TRES goles.
- Por alinear un jugador habiendo jugado en otro equipo del mismo torneo, llámese de futbol 8 o futbol 11, en este caso torneo organizado por la Liga DC, el equipo perderá los tres puntos, y se multará con $ 100.000. que deben ser cancelados 48 horas posteriores al hecho, o al momento en ser detectado la infracción.
- Toda demanda por suplantación, alineación de jugadores expulsados, jugadores no inscritos en planilla o no entrega de planilla de inscripción, perderá el equipo infractor y se le dará los tres puntos y TRES goles al equipo contrario (demandante).

PARAGRAFO. Aunque el partido no haya empezado y los integrantes de los equipos y árbitros no se hayan uniformado, debe haber un total respeto para con el público, dirigentes, árbitros y jugadores; si ello no se cumple y un árbitro observa mal comportamiento de cualquier jugador dentro o fuera del campo, los infractores deberán ser amonestados o impedidos de actuar, de lo cual dará informe el árbitro a la organización.

Si al recibir el carnet el árbitro duda de la identidad del jugador, le solicitara un documento público con foto incorporada, si persiste la duda hará firmar al jugador al dorso de la planilla y escribir en ella los datos que el árbitro requiera. Finalizado el partido retendrá el carnet informando a la organización.

Cuando el árbitro comprueba la suplantación en pleno partido, amonestará al capitán respectivo, concluirá su labor e informará a la organización.

ARTICULO 21. DESCALIFICACION DE EQUIPOS. Un equipo será descalificado y en consecuencia perderá sus derechos e incluso premios y trofeos por las siguientes causas:

- Por retiro voluntario antes de concluir el torneo.
- Por no presentarse a disputar premiación
- Por pérdida de dos partidos por W.
- Por no pago o cancelación de la inscripción. (Arts. 2-3)
- Cuando el equipo se retire del torneo por cualquier causa, los resultados técnicos y disciplinarios anteriores permanecen inalterables.

ARTICULO 22. EXPULSION DE JUGADORES O EQUIPOS. Un equipo será expulsado y en consecuencia perderá sus derechos e incluso premios y trofeos por las siguientes causas:

- -Por desacato a disposiciones oficiales de la organización.

- -Por agresión de hecho a las autoridades del torneo.
- -Por romper, dañar o llevarse un implemento arbitral o planilla.
- -Por tomar parte o iniciar peleas campales en el torneo.
- -Por portar y/o amenazar con un arma de fuego o corto punzante rivales, jueces y organización.
- **-Por agresión al árbitro de carácter grave, (expulsión de todo el equipo. Quedará inhabilitado para volver a participar en los siguientes torneos).**

ARTICULO 23. LESIONES GRAVES. Cuando un miembro del equipo intencionalmente lesiona al árbitro o miembro del equipo contrario con características serias o graves, el árbitro debe consignarlas en su informe, el cual se constituye en cabeza de proceso para las acciones penales y/o civiles a que hubiera lugar.

ARTICULO 24. SANCIONES. De acuerdo con el informe escrito presentado por el Árbitro, se aplicarán las siguientes sanciones a jugadores, técnicos, directivos y barras:

FALTAS TECNICAS.

1. Cualquier expulsión causará automáticamente una (1) fecha de suspensión, o en su defecto Doble tarjeta Amarilla.

2. Por juego brusco: Sanción una (1) fecha de suspensión.

3. Juego brusco grave: Dos (2) fechas de suspensión. (Dependiendo informe arbitral se dará el número de fechas y sanción en efectivo)

4. Juego brusco grave con lesión: Seis (6) fechas de suspensión.

5. Agresión leve a un contrario: una (1) fecha de suspensión.

6. Agresión grave (Conducta violenta) a un contrario: dos (2) o tres (3) fechas de suspensión según informe del juez central.

7. Intento de agresión a un contrario: una (1) fecha de suspensión.

8. Agresión de hecho o conducta violenta a cualquier persona ANTES, DURANTE Y DESPUES DEL PARTIDO: Seis (6) fechas de suspensión.

9. Por iniciar o tomar parte de BATALLAS CAMPALES antes, durante y después del partido los equipos o jugadores involucrados quedaran automáticamente expulsados del torneo basándose en el informe arbitral.

10. Será autonomía de la organización el reservar la continuidad del jugador y el equipo en el torneo o futuros torneos, según informe del árbitro.

FALTAS DISCIPLINARIAS.

1. Expulsión del terreno de juego por protestar fallos arbítrales: Una (1) fecha de suspensión.

2. Intento de agresión al juez central o líneas ANTES, DURANTE Y DESPUES DEL PARTIDO: Dos (2) fechas de suspensión.

3. Agresión de carácter grave al juez o a un adversario ANTES, DURANTE Y DESPUES DEL PARTIDO: **SE EXPULSA TODO EL EQUIPO DEL TORNEO.**

4. Agresión verbal al juez: Tres (3) fechas de suspensión. (Depende informe arbitral).

5. Expulsión por actos antideportivos (Cambio de número de camisetas, ofensa leve al juez, ofensa verbal leve a los contrarios, ofensa al público ANTES, DURANTE Y DESPUES DEL PARTIDO, etc.: Dos (2) fecha de Suspensión.

6. El anterior numeral con carácter grave ANTES, DURANTE Y DESPUES DEL PARTIDO: El doble de sanción o se expulsa todo el equipo del torneo basándose en el informe arbitral.

ACTOS DE RACISMO: La organización sancionará fuertemente a los jugadores, barras o dirigentes que tengan actos racistas a cualquier persona que tenga que ver con el campeonato en juego, se aplicarán multas que van desde $ 50.000 a $ 500.000, adicionalmente dependiendo del informe arbitral o la queja instaurada por un equipo, y comprobada por la organización. El equipo infractor corre el riesgo de perder los puntos en disputa.

PARAGRAFO 1. Los partidos amistosos durante el torneo, **NO** son válidos para fechas de suspensión. Las fechas de suspensión son partidos jugados por el equipo, **NO** fechas del torneo.

PARAGRAFO 2. Las sanciones para auxiliares, técnicos o barras serán acordadas por el comité organizador, basándose en el informe arbitral, advirtiéndose que estas serán más drásticas. **La organización no responde por accidentes sucedidos en el campo de juego.**

Los equipos causantes de daños a las instalaciones deben responder por ello. Todo equipo es responsable por agresiones personales que le causen al juez o los contrarios, y correrá con los gastos que ello ocasione sin excepción alguna, más la sanción estipulada en el Art 22-23.

ARTICULO 25. RECLAMOS. Toda demanda o reclamación con relación al desarrollo del partido deberá ser instaurada en términos que no lesionen la dignidad de los deportistas, directivos y organizadores de este. Advirtiendo que deben ser presentadas en el término de las siguientes cuarenta y ocho (48) posteriores al hecho. **Solo se tendrán en cuenta los jugadores que hayan participado del encuentro a reclamación y/o demanda. No serán tenidas en cuenta reclamaciones sobre fallos arbítrales, ya que estos son inapelables.**

PARAGRAFO 1. Es deber del capitán verificar al final, la planilla del encuentro:

- **Jugadores amonestados y/o expulsados.**
- **Número de goles a favor, en contra y quienes de su equipo los hicieron.**

IMPORTANTE. El Capitán de cada equipo finalizado el respectivo encuentro, debe dirigirse al juez central y verificar la planilla de juego, para confirmar bien goles, tarjetas, resultado y cualquier informe

que el árbitro valla a reportar a la organización. Si el capitán no hace revisión de planilla, los goles, las tarjetas y demás quedarán tal y como lo presente el juez central.

LAS TARJETAS SERAN COBRADAS Y CASTIGADAS ASI:

- **-TARJETA ROJA 1 fecha: $10.000 -6 puntos de Fair play.**
- **-Tarjeta roja se cobrará $10.000 POR CADA FECHA de suspensión o expulsión.**
- **-TARJETA AMARILLA: $5.000 -2 puntos de Fair play**
- **-DOS TARJETAS ROJAS DIRECTAS:** Se retira del torneo al jugador (excepto dos expulsiones por doble tarjeta amarilla).
- **EQUIPO QUE NO PRESENTE BALÓN REGLAMENTARIO: $10.000 -6 puntos de Fair play.**

Nota: Las sanciones se cobrarán en su totalidad así no participe del encuentro el jugador amonestado y/o expulsado. **(Art. 7. Parágrafo 2.)**

ARTICULO 26. RETIROS. El equipo que se retire después de iniciado el encuentro, o no deje cumplir el desarrollo del mismo perderá los tres puntos, y estos se le adjudicarán al equipo contendor más TRES **(3)** goles y por lo tanto no habrá reclamación alguna. Si el equipo queda con menos de cinco **(5)** jugadores y va perdiendo el marcador se sostiene, si va ganando o empatando el marcador será de TRES goles contra cero a favor del equipo contrario siempre y cuando sea por expulsión de los jugadores, si la diferencia numérica de jugadores es por lesiones, el partido se continuara en otra fecha acordada por la organización y los dos equipos.

ARTICULO 27. APLAZAMIENTOS. A criterio del juez central solo podrán ser aplazados los partidos por fuerza mayor (Lluvia torrencial, truenos, iluminación, invasión, etc.). Estos partidos se programarán para el lunes festivo siguiente, de no haber festivo, la organización los programará de acuerdo a como lo considere, lo cual será de obligatorio cumplimiento por parte de los equipos.

PARAGRAFO 1. Todo partido se dará por terminado luego de haber transcurrido el 70 % de su tiempo reglamentario, y el marcador será el que se registre hasta el momento de la suspensión y/o terminación.

PARAGRAFO 2. En la continuación de los partidos suspendidos, no habrá tiempo de espera después de su hora programada.

PARAGRAFO 3. El equipo que se retire del partido antes de terminar el tiempo estipulado SIN JUSTA CAUSA, tendrá una multa de $100.000 que debe cancelar en la siguiente fecha.

ARTICULO 28. ESTADO DE EMBRIAGUEZ EXCESIVO. Jugadores que se presenten en estado de alicoramiento excesivo, Tufo detectado por el juez central o jugador del equipo rival, no se dejaran

participar del encuentro, es prohibido consumir licor en los alrededores de la cancha, tanto para acompañantes como para jugadores. De no acatarse esta norma corren el riesgo de perder el partido.

PARAGRAFO 1. Jugadores que vayan a participar del encuentro y el juez o la organización detecten que están consumiendo licor, quedara inhabilitado para participar. Se debe acatar la norma de retirarse del campo de juego antes de dos minutos y a una distancia mínima de 100 metros.

ESTE REGLAMENTO DEBE SER LEIDO POR TODOS LOS INTEGRANTES Y DIRIGENTES DEL EQUIPO.

La Liga D.C. presta a todos los equipos que juegan en nuestros campos de futbol y futbol 8 los servicios de primeros auxilios, si desean algún medicamento, venda, masaje o servicio de camilla, estaremos prestos a suministrárselos sin ningún costo.

COMO SE VA A DILIGENCIAR Y HACER CADA CARNET PARA CADA JUGADOR:

Contamos con un servicio para todos los equipos Inscritos en nuestra Liga, consiste en diligenciar digitalmente el carnet de a cada jugador o el grupo completo, lo realizamos en la oficina ubicada en el complejo deportivo (Siberia) y en la sede No 1, el equipo debe estar en la oficina 40 minutos antes de programado el partido. El nuevo tipo de carnet que va a funcionar es en PVC, se imprime por las dos caras.

El nuevo carnet tiene un costo de $ 8.000, esto aplica para todos los equipos, cada Inicio de año la Liga renueva y modifica el diseño de los carné, este le servirá para los tres grandes campeonatos que programamos durante todo el año.

INFO: CEL. 311 2378896
www.ligadc.com
CORREO: ligadc1010@gmail.com
SEDE 1: Autopista Medellín Km. 5.7.vía la Vega (Siberia)
SEDE 3 – ARENA SOCCER 80: Autopista Medellín Km. 3 .vía la Vega (Siberia).

NORMAS DE CONVIVENCIA

Prohibido dentro de las instalaciones las peleas, palabras soeces o discriminatorias en contra de los demás o en contra de la organización.

Prohibido el porte o consumo de drogas y/o sustancias psicoactivas y alucinógenos dentro de las instalaciones .

Prohibido el consumo de bebidas alcohólicas dentro del las canchas.

Prohibido el ingreso de armas

Prohibido entrar a la oficina sin autorización o sin ser llamado.

Prohibido circular en Bicicleta a las canchas

Prohibido atravesar las canchas, utilice los senderos peatonales.

Prohibido dejar las mascotas sueltas dentro del campo de juego.

Cuide sus objetos personales dentro de las instalaciones, Maletas, Bicicletas, vehículos etc. <u>LIGA D.C. no se hace responsable por perdidas , daños o robos</u> DE CUALQUIER ELEMENTO.

Los menores de edad deben estar acompañados de un adulto responsable.

Es deber de todos los jugadores , delegados y acompañantes leer el reglamento y las normas de convivencia.

PUNTO DE PAGO

PAGOS NEQUI

SÓLO DE LUNES A VIERNES,
DOMINGO NO SE RECIBE

LDC
LIGA DEPORTIVA COLOMBIANA

CANCELAR EL TOTAL DE ARBITRAJE
TARJETAS E INSCRIPCIÓN

Antes de iniciar el 1er. Tiempo.

Reclamar Paz y Salvo

30 minutos antes de la hora del partido

Enviar Planilla de Inscripción

Se reciben correos sólo en la 1era. ronda

Llegar completamente
Uniformado

Evite cambiarse en el campo de juego

INFO: 311-237-8896 - ligadc1010@gmail.com
www.ligadc.com