



Reglamento de Competencia 2019

I. REQUISITOS DE PARTICIPACION

Los equipos y/o clubes participantes de la Liga de Futbol del Norte de Puerto Rico (a ser referida como la Liga o LFNPR) deberán cumplir con los siguientes requisitos y entregar los siguientes documentos antes del comienzo del torneo o competencia, y en las fechas designadas:

- Solicitud de Ingreso
- Hoja de Confirmación
- Pago de Membresía – habrá una cuota de \$20.00 para gastos operacionales de la Liga, los cuales no serán reembolsables. Habrá también una aseguranza de \$250.00 los cuales serán reembolsados al final del torneo, o su restante, en el caso que el club haya incurrido en alguna infracción.
- Relevó de Responsabilidad del Club. Sellado y firmado por el presidente y secretario del mismo.
- Evidencia y endoso de cobertura de seguros, medica y responsabilidad pública.
- Dos (2) hojas de plantilla por categoría (a computadora)
- Dos (2) hojas de registro por categoría (a computadora)
- Listado de entrenadores y asistentes por categoría
- Pago de participación

NOTA: Todo cheque devuelto conlleva un cargo de \$25.00, pagaderos antes de la próxima fecha de competencia, y el cual debe ser en giro o “money order”.

A. Comunicaciones Oficiales

Entiéndase por “Comunicaciones Oficiales” aquellas emitidas por la LFNPR mediante correo electrónico oficial (marin_cel@hotmail.com), y que van dirigidas a las direcciones electrónicas notificadas y autorizadas como delegados de cada uno de los clubes participantes. Cualquier otra comunicación con los miembros de la directiva de la Liga, sin importar su rango, se considera ilustrativa.

II. REGLAS DEL JUEGO

Se aplicaran en todo momento las reglas de la FIFA, exceptuando las modificaciones detalladas en este reglamento.

- La LFNPR se regirá por el código de “Fair Play” de la FIFA en todo momento.
- O se permitirá jugar con espejuelos convencionales. Tampoco se podran utilizar relojes, collares, pulseras, ni pantallas de cualquier tipo.
- Se prohíbe el uso de cuentas o “beads” en el pelo
- Se prohíbe la utilización de inmovilizadores en cualquier parte del cuerpo y de cualquier material, ya sea plástico, yeso metal, etc.
- La doble participación de jugadores no esta permitida.
- No se permites zapatillas, “spikes” o ganchos con “taquitos” de metal.

III. PUNTUACIONES

- A.** El equipo ganador recibe 3 puntos, equipos que empates reciben 1 punto cada uno y equipos que pierdan reciben 0.
- B.** Se aplicará la regla de “knock-out” cuando un equipo aventaje a otro por siete (7) goles en cualquier momento del partido
- C.** En caso de empates en juegos de post-temporada, o sea, semi-finales y finales, se jugaran dos tiempos suplementarios de X minutos cada uno (Ver Tabla de Referencia) y tres (3) minutos de de descanso (hidratación) entre ambos
- D.** En caso de perdurar el empate, se ejecutara una ronda de penales (el detalle se explicara más adelante).
- E.** En caso de empate en la Tabla de Posiciones, el ganador se definirá 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. Resultados de equipo de arriba de ambos en la tabla
 7. Resultados de equipo de arriba de abajo en la tabla
- F. Procedimiento para la ejecución de tiros penales (aplicable solo en la post-temporada)**
1. Sólo los jugadores que se encuentran dentro del campo al finalizar el tiempo extra del juego son elegibles para la ejecución de los tiros penales. Una vez suene el silbato final, los jugadores deben dirigirse al centro de la cancha, y no al área técnica.
 2. Antes de la ejecución de tiros penales, si en equipo se encuentra en desventaja numérica, el adversario debe reducir la cantidad de jugadores en el terreno para equiparar el otro.
 3. El árbitro decide que portería utilizarán.
 4. El árbitro lanzara una moneda al aire, y el favorecido elegirá su turno de ejecución.
 5. Si después de la ejecución de los cinco (5) penales continúa el empate, los mismos integrantes procederán a tirar de uno en uno los penales, pero esta vez se definirá el ganador por muerte súbita. De aun perdurar el empate, se repite el mismo orden hasta que haya un ganador.

IV. NORMAS GENERALES

- A.** El formato del torneo lo determinara la Comisión de Competencia e Itinerario, de acuerdo a l perfil de los equipos por categoría y el calendario de actividades vigentes.
- B.** Queda terminantemente prohibido la entrada y/o consumo de bebidas alcohólicas de cualquier envase de vidrio.
- C.** Queda igualmente prohibida la utilización de altoparlantes, megáfonos o cualquier sistema de altavoz por parte de los fanáticos. La Liga puede suspender o confiscar el partido.
- D.** Los equipos citados a un juego deben estar 15 minutos antes de la hora señalada en el itinerario, debidamente uniformados y preparados para comenzar el partido. El entrenador debe presentar el registro oficial de jugadores 15 minutos antes de la hora pautada para dicho juego.
- E.** Ningún jugador podrá entrar a la cancha si su camisa no tiene el número que le corresponde por registro. No se permitirá jugadores con el mismo número de uniforme.
- F.** En el campo de juego sólo podrán estar los jugadores debidamente uniformados (zapatillas, espinilleras, medias, camisa numerada, porteros con guantes) y el personal técnico registrado (máximo de 2 por equipo) durante la duración del juego, incluyendo el entretiempo. En las canchas sin cercos o delimitaciones físicas, los padres tendrán que conservar una distancia mínima de veinte pies (20').
- G.** El árbitro sorteara, lanzando una moneda, para determinar el equipo que usara petos o baberos cuando el uniforme de los participantes sean parecidos, o el árbitro decida la utilización de los mismos.
- H.** Jugadores que lleguen luego de comenzado el partido, no podrán ingresar el mismo hasta el segundo tiempo, así su equipo no tenga suplentes y/o la cantidad máxima de jugadores.
- I.** El entrenador o asistente estará obligado a informar al cuerpo arbitral, cualquier jugador que llegue después de realizado el cotejo inicial usando el registro de jugadores.

- J.** Si durante un juego se identifica un jugador que no esté verificado en la hoja de registro, o 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 le aplicara la multa y sanción correspondiente.
- K.** Jugadores que lleguen luego de comenzada la segunda mitad, no podrán jugar ese partido.
- L.** Los entrenadores deberán presentarse al terreno de juego con un balón del tamaño correspondiente a la categoría que van a dirigir. Si ninguno de los equipos involucrados en el juego tienen balón, la Liga tiene la potestad de confiscarle el juego a ambos. También se exhorta a que ambos equipos tengan un botiquín de primeros auxilios.
- M.** El presentarse con una hoja de “Registro de Jugadores”, completado a mano o manuscrito, y no a computadora, estén o no documentados correctamente, jueguen o no, es motivo para la confiscación del juego y pagaran 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 la firma correspondiente. Habrá una copia para cada entrenador y una para los archivos de la Liga. El Informe de Juego es el acta oficial de lo transcurrido en un partido y es necesario someter una copia firmada en caso de someter una protesta.
- 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 el mismo es expulsado, se dará por terminado el partido a favor del contrario.
- Q.** No se permitirá la entrada de padres al campo de juego. El entrenador es el responsable de entrar a juego con el suministro necesario de hidratación para la duración del juego (entiéndase tiempo reglamentario, tiempo extra y penales).

V. NORMAS POR CATEGORIA

“El espíritu de la regla es enseñar y no castigar.”

A. Disposiciones Especiales para las Categorías U-5 y U-7

1. No se aplicaran tarjetas de ningún color. Los árbitros instruirán a los niños que cometan faltas. El árbitro tiene la potestad de tomar las medidas necesarias para corregir al jugador que continuamente cometa faltas o incurra en conducta inapropiada.
2. La categoría U-5 jugara sin portero.
3. El árbitro puede, inclusive, indicarle al entrenador que sustituya por un determinado tiempo al jugador en cuestión.
4. En estas categorías no se penalizara a los participantes por hacer un saque de banda incorrecto. El árbitro instruirá al niño de cómo ejecutarlo de la manera correcta y le permitirá realizar nuevamente la acción de forma correcta.
5. Se permitirá el “free coaching” o dirigir a lo largo de toda la línea.
6. Las manos intencionales dentro del área demarcada son penal.
7. Se recomienda la creación del área de la portería con un semicírculo entre 6 a 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.
8. Los penales se ejecutaran desde la media cancha sin barrera y sin portero en la categoría U -5. . En los tiros libres, si hubiese barrera, la misma puede estar dentro del semi-círculo.
9. En estas categorías, el saque de mitad de cancha (al comienzo o reinicio del juego) debe hacerse tocando el balón hacia adelante. No se considera válido el gol producto de un tiro directo. Tampoco se considera válido un gol resultante de un tiro de meta directo.
10. Tampoco se pueden anotar goles directos de un saque de banda. Si un jugador realiza un saque de banda con la intención de anotar un gol y el balón es únicamente tocado por el portero (U-7) o un jugador contrario antes de entrar al arco, el gol será anulado.
11. En la categoría U-5 no se tabularan resultados y tampoco habrán semi-finales o finales. El día de la premiación, todos los participantes debidamente registrados recibirán su medalla o recuerdo de participación.

B. Disposiciones Especiales para la Rama Femenina

Entiéndase que la única doble participación permitida en la LFNPR son las niñas de las categorías mixtas U-5 hasta U-13, que pueden jugar en la rama femenina, Además se

permitirá la doble participación de jugadoras de la categoría U-13 en la categoría U-15. Una jugadora no podrá jugar en tres categorías diferentes.

Aplicara “re-entry” en todas las categorías.

C. Disposiciones Especiales para la Categoría U-15 Masculino

Aplicara “re-entry” en todas las categorías.

VI. CONDUCTA Y DISCIPLINA

A. El Comité de Disciplina

El Comité de Disciplina será integrado por tres (3) delegados de clubes miembros de la Liga, el jefe de árbitros y un representante 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 ratificara o revertirá la decisión tomada por el comité. Esta última 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, el dinero será devuelto, de lo contrario, no se 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 a 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.

Habrá un máximo de 21 días para pagar multas, de lo contrario los infractores no podrán jugar en la Liga hasta la cancelación de su deuda. Esto no aplica a semi-finales o finales, ya que no debe haber multas pendientes de pago.

1. Ley de Cero Tolerancia a la Violencia: Cualquier jugador, entrenador, dirigente, delegado, arbitro o fanático que agrede a otro individuo, que inicie o incite a una pelea, será expulsado (sin excepción) del torneo, y el club será multado en \$250.00. También aplica a los árbitros y en todo el perímetro del parque en uso.
2. Cualquier jugador, entrenador, dirigente, delegado, arbitro 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 pagara 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.
3. Para las categorías juveniles (U-13 en adelante), el entrenador que reciba una expulsión durante el juego tiene como mínimo una fecha de suspensión y una multa de \$50.00. 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 otra categoría en lo que resta del torneo.
4. Para las categorías infantiles (U-11 y menores), el entrenador que reciba una expulsión durante el juego tiene como mínimo una fecha de suspensión y una multa de \$100.00. 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 \$150.00, y no podrá dirigir en ninguna otra categoría en lo que resta del torneo.
5. Aquellos jugadores que hayan sido sancionados con uno o más juegos de suspensión, y se presenten a juego durante dicha suspensión, serán sancionados nuevamente, tanto el participante como el entrenador. Deben cumplir con un mínimo del doble de la sanción impuesta originalmente, o la que sea impuesta por el Comité de Disciplina, y el Club Pagara la multa que también se imponga.
6. Se dispone que los delegados oficiales son los responsables de contactar a la Liga y obtener el listado de sanciones vía correo electrónico.
7. El comportamiento inadecuado de los fanáticos puede ser causa de confiscación de un juego, y el club pagará la multa correspondiente.
8. 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 como consecuencia de dicha agresión. La Liga tiene la potestad de aplicarle la sanción que considere pertinente, incluyendo la remoción del club del torneo.

B. Medidas Disciplinarias

1. Dos (2) tarjetas amarillas en un juego, equivalen a una (1) tarjeta roja, el jugador será expulsado del partido 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.
2. Tres (3) tarjetas amarillas acumuladas resultan en la suspensión para el próximo juego, incluida la semifinal. Si recibe su 3ra. tarjeta en la semifinal, la misma es acumulativa para la final.
3. Una (1) tarjeta roja tiene como mínimo el próximo partido de suspensión, tanto en la serie regular como post-temporada.
4. Los jugadores y entrenadores expulsados deben abandonar la cancha y el perímetro del parque de juego.
5. Jugadores que hayan sido suspendidos en tres (3) ocasiones, permanecerán suspendidos por el restante del torneo. Entrenadores, asistentes y/o dirigentes que sean suspendidos en dos ocasiones permanecerán suspendidos por el restante del torneo.
6. El costo de las tarjetas disciplinarias es de \$5.00 por tarjeta amarilla y \$20.00 por tarjeta roja.
7. Las sanciones a jugadores, entrenadores y directivos serán cumplidas en fechas activas, no así en fechas suspendidas, canceladas o fechas de descanso.
8. Los jugadores y técnicos sancionados en un torneo, cumplen las mismas, de ser necesario, y de acuerdo a las fechas restantes, en el próximo torneo.
9. Los entrenadores expulsados no pueden dirigir mientras dure su sanción, ni detrás de la verja, ni las gradas, ni cualquier otro sitio.

C. 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 que esta Liga tenga representación legal o inherencia. Tanto la expulsión de la Liga, como su futura readmisión, si sucediera, deben ser aprobadas por simple mayoría de la Junta Directiva.

D. Protestas

De existir alguna reclamación o protesta, esta debe ser radicada por escrito en un formulario preparado para estos efectos. Debe ser enviada a la Liga en no mas de tres (3) días a partir de la fecha del incidente en cuestión y estará acompañada de una copia del Informe de Juego firmado, además de la cuota de \$50.00 para ser evaluada. De resultar favorable la decisión del Comité de Disciplina, se le devolverá el 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 diez (10) minutos de la hora convocada, la vista 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 de la misma, puede ser objeto de una multa administrativa de \$75.00 independientemente del costo de la solicitud.

E. Alteración de Documentos

La falsificación y/o alteración de documentos es un delito penado, tanto por ley estatal como 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.

F. Equipos Invitados

Son aquellos clubes o equipos invitados que participaran del torneo.

Los equipos invitados tienen la obligación de depositar una seguridad de \$250.00 en giro ("money order") o cheque de gerente en las fechas determinadas por la Liga. Este depósito será reembolsable al concluir su participación, siempre y cuando no haya multas pendientes.

Los equipos invitados también tienen la obligación de presentar, junto con sus plantillas y demás documentos, una copia del seguro que les cubre.

G. Las Sedes

1. La elegibilidad de las sedes lo determinara el Comité de Competencia.
2. La sede, o club sede es responsable por el evento a celebrarse en su cancha en la fecha determinada.
3. Cada sede será responsable de tener un botiquín de primeros auxilios disponible.
4. Las sedes son responsables por el marcaje de sus 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 al momento.
5. Las sedes deben tener baberos o petos (preferiblemente numerados) disponibles para distinguir equipos con uniformes similares, parecidos en sus colores o cualquier otra razón por la cual el árbitro principal decida utilizar los mismos.
6. Las sedes que no puedan presentar un 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 con estos fines.
7. El delegado oficial del club sede, o un representante asignado por este, debe permanecer en los predios de la sede durante la actividad.
8. Las sedes deben tener servicios sanitarios para ambos sexos, y los mismos deben estar abiertos y en condiciones de uso con al menos media (1/2) hora antes del comienzo del primer turno del primer juego.

H. Delegados de la Liga

1. **Delegados Directores** – Entiéndase por Delegados Directores a aquellos delegados oficiales que integran la Junta Directiva de la Liga de Fútbol del Norte de Puerto Rico. Los Delegados Directores tienen la potestad, junto con el arbitro, de suspender temporaneamente un determinado juego cuando se vea amenazado el control del mismo, y la seguridad de los jugadores, técnicos, árbitros o fanaticada.
2. **Delegados Oficiales** – Son aquellos directivos que cada club participante de la Liga designe para ser representados por el mismo. 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 en armonía y dentro del marco de la mayor disciplina.

Deben considerar que al endosar este reglamento se están poniendo el uniforme de la cordura y el buen desempeño y espíritu deportivo. Con el fin de brindar el mejor espectáculo deportivo, los Delegados Oficiales tienen la obligación de mantener la paz y la buena conducta de todos aquellos a los que representas,

sean jugadores, técnicos, asistentes, padres y fanática 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 el administrativo.

I. Confiscaciones y Suspensiones de Juego

1. Confiscaciones

a) Los equipos tendrán, como máximo, cinco (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 partido.

b) Para un equipo ganar un 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. La misma varía de acuerdo a la categoría. Los costos de U-5, U-7 son \$20.00, U-9 y U-11 \$25.00 y \$75.00 para las demás categorías. El equipo que no se presente a cancha (sin haber hecho las notificaciones correspondientes) perderá el partido **0-3**.

d) Si el juego se confisca a ambos equipos por no tener la cantidad mínima de jugadores requeridos, ambos pagaran la multa que aplique y ninguno de los equipos obtendrá puntos. 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 noventa y seis (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, esta puede auscultar la posibilidad de reasignar el mismo en otra fecha.

f) La Liga no está obligada a reasignar juegos confiscados.

g) Los equipos que no tengan el mínimo de jugadores establecidos por reglamento no podrán jugar aunque el entrenador y el directivo insistan en su celebración.

h) Los equipos que estén jugando con el mínimo de jugadores permitidos y establecidos por reglamento y sufre la expulsión de un jugador, automáticamente se les confisca el juego. Si iba perdiendo, se aplicara ese resultado. De estar ganando el partido, se le aplicara un marcador de 0-1.

i) En el caso de la no presentación de un equipo sin justificación (debe ser escrita, a la Liga, el Comité de Disciplina y al equipo rival) 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, pagaran una multa de \$250.00, y la Liga se reserva el derecho de suspenderlos por un semestre.

k) Los equipos que abandonen la cancha antes de la finalización del juego, perderán 0-7 y se exponen a una multa de \$250.00.

2. **Suspensiones**

Si debido a condiciones climatológicas y/o alguna otra causa fortuita, se decide suspender un juego, se establece el siguiente protocolo.

a) **Si el juego está empatado** – Durante la primera mitad del primer tiempo de juego, se reasignara por completo para una nueva fecha. Durante la segunda mitad del primer tiempo de juego en adelante, se reasigna el tiempo restante para una nueva fecha. Faltando 20% del tiempo final, el Comité de Competencia decide si se reasigna o no.

b) **Si el juego tiene resultado favorable para un equipo** – Se reasignara el tiempo restante. En cualquiera de los casos de reasignación por suspensión, se presentarán los mismos jugadores al campo. Jugadores que cumplían suspensión ese día, la siguen cumpliendo. Jugadores expulsados durante el juego suspendido no pueden presentarse a la reasignación aunque hayan cumplido otras fechas impuestas.

J. **Jugadores**

1. **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 añadidos a mano o manuscrito; jugadores no registrados en las transferencias; jugadores si incluidos, pero no autorizados en el registro de transferencias (ya sea por cupo o elección del club).

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 pagara una multa de \$250.00.

Si el club en cuestión tiene más de una categoría 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.

2. **Inscripción de Jugadores**

Aquel jugador(a) inscrito en un club, que lleve al menos un (1) año de participación y continua en el mismo, se le conocerá como un *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.

3. **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 pirateo de jugadores y/o 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 un jugador(a) proveniente de otro club se deberá entregar la Solicitud de Transferencia o Pase de Jugador, y cumplir con todos los requisitos expuestos.

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

Entiéndase que la posición de la LFNPR es de ente mediador y registrador. La misma no es responsable de compromisos o deudas de ningún tipo asumida por jugador o entrenador alguno.

4. Jugadores a Préstamo (Refuerzos)

Jugadores de otros equipos que no estén participando activamente de la LFNPR podrán ser utilizados a préstamo por los equipos debidamente inscritos, siempre que se cumpla con la documentación requerida. La duración será por el torneo en cuestión.

5. Requisitos para Transferencias o Pases de Jugadores

a) Cualquier solicitud de pase, transferencia de jugadores(as), tendrá que hacerse entre un club y el otro, a través de la LFNPR. No podrán hacerse gestiones oficiales de transferencias directamente con los jugadores(as) o padres de los mismos.

b) Ningún jugador(a) puede jugar en dos (2) clubes (equipos) distintos en el mismo torneo. Se establecen las fechas de 1ro. De febrero (primavera) y el 1ro. de agosto (otoño) como fechas límites (antes de cada torneo) para la presentación de la documentación pertinente a dicha gestión.

c) El club peticionario debe presentar una carta explicando los motivos de la solicitud de traspaso. Esta solicitud debe estar firmada por el jugador (o padre, de ser menor de edad).

d) El jugador debe presentar a la Liga una copia legible de su certificado de nacimiento y una foto 2 x 2 reciente (pegada en el lado superior derecho). El mismo tiene que estar firmado en su reverso por el jugador (o padres/encargado de ser menor) y los presidentes de los clubes involucrados.

e) Si el jugador involucrado está registrado en la Federación Puertorriqueña de Fútbol (FPF), tienen diez (10) días laborables después de la aprobación por parte de la LFNPR 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 por división) transferidos de un club a otro, y un máximo de seis (6) transferencias en total (independientemente de la categoría, rama o división).

g) Los jugadores que actúen en un torneo en calidad de préstamo, no pueden registrarse en el próximo torneo con el mismo club. De hacerlo pasarían a ser jugadores bonafide de ese club.

6. Arbitraje

a) Los árbitros deberán cotejar los registros (listas) de jugadores y plantillas antes de comenzar el partido. Los equipos que no presenten la documentación, no podrán jugar. El árbitro cobrará igual.

b) Los árbitros presentarán a la Liga el Informe de Juego (incluidas las listas de los jugadores verificadas, y protestas si las hubiera) a más tardar el martes después de cada fecha. De faltar algún informe o lista, el árbitro no cobra el juego.

c) Por razones de ética no se permitirá que árbitros que militen o formen parte de un club, piten un juego del mismo.

d) Los árbitros que lleguen tarde a un partido tendrán una multa. La misma será igual al costo cotizado para pitar dicho juego. Es obligación de los entrenadores notificar la tardanza a su delegado, y este a su vez a la Liga.

e) Los árbitros, en consentimiento con un directivo de la Liga, pueden determinar que la cancha no está con condiciones para celebrar un partido. Las razones para esto pueden incluir la pintura, la condición del terreno o la grama. El árbitro un puede suspender un partido si no están las banderas o conos correspondientes.

* Enmiendas al reglamento Liga del Norte: (Competición primevera 2019)

- Sedes pasarán por un proceso de evaluación por Árbitros, previo actividad juego.

Líneas, áreas grandes y pequeñas marcadas, conos/banderines corners(esquinas), tamaño de porterías. De no reunir los requisitos las sedes se exponen a una multa de \$75.00

- Hay Knockout luego de siete(7) goles de ventaja en primera mitad...el juego continuará. La estadísticas individuales luego de los siete(7) goles no se utilizarán para estadísticas de competencia. Se anotará 3ptos. al ganador.
- Al confiscar juego por incomparecencia en los cinco(5) minutos iniciales y/o por no quórum de jugadores...el partido se puede celebrar amistosamente dentro del tiempo reglamentario.
- Reuniones convocadas por la Liga se debe ser asistir compulsoriamente. La ausencia puede ser penalizada por \$25.00.
- Última fecha para inscribir jugadores nuevos (5) semanas luego de haber iniciado torneo.
- Se autoriza “doble participación” en todas las categorías du una inferior a una mayor cumpliendo con el debido proceso de inscripción.
- En juegos confiscados se otorgan 3ptos. al equipo ganador.
- Las actividades de Competencia Interliga y/o Carnaval de Campeones es compulsoria y la no-participación supone una Violación Temeraria al compromiso. Debido a esto la LFNPR, en adición a la confiscación del juego, multará a la categoría en \$75.00.
- Categoría U-5(No igualdad de jugadores) tiene inscripción abierta durante toda la temporada.
- Dirigente/Asistente U-5 y U-7 “free coaching” por la línea.

Los equipos que no presenten un balón al arbitro en buenas condiciones ai inicio del juego serán multados con \$25

- Documento Pirateo de Jugadores es extensivo para todos los clubes participantes.ningun jugador que represente la liga en una selección puede cambiar de club sin la debida carta de autorización del club base , aun cuando sea a final segundo semestre [Dic] . Clubes que vioien estos acuerdos se exponen a severas sanciones
- Acomodo razonable de jugadores con impedimento severos como autistas y síndrome dawn serán los únicos jugadores fuera de reglas
- La quinta fecha es la ultima fecha para saldar deudas con la liga [25 – marzo] los clubes que no hayan pagado a esta fecha se penalizaran con \$20 por cada semana de atraso al pagar. Nimgun club puede comenzar a jugar si no a pagado los \$250 de fianza y los \$20 gastos operacionales sin distinción de clubes.
- Los equipos que no presenten sus jugadores uniformados con el uniforme completo luego de la quinta fecha se multaran con \$50 y el jugador no puede participar. Los clubes tienen hasta la quinta fecha para jugar con uniformes que aunque no sean del mismo color , sean del mismo tono y con números. [camisa – pantalón – medias]
- Los clubes que no presenten la plantilla ni el registro de jugadores al inicio del juego pierden por confiscación y multados con \$75. El resultado del juego será 3 – 0 , no se aceptaran documentos de juego en celulares.
- Los nombres del dirigente y asistente tienen que estar anotados en la platilla de juego , tienen hasta un máximo además del dirigente y asistente de 2 personas como auxiliares en caso de emergencia siempre y cuando estes autorizados
- En la categoría u – 5 habra igualdad de jugadores.
- En la categoría u 7 los penales no serán de media cancha , se harán a 7 pasos.

Medidas y Referencias

Cat.	Año	Tiempo	Des-Canso	Balón	Jugadores Max(Min)	Plantilla	Medidas (Pies)	Portería	Re - en tr y	Fuer a de Lugar	Tiempo Extra
U-5	2014	12 min.	5	#3	5 (3)	10	Min. 35 x 75 Max. 40 x 80	4 X 5	SI	NO	

U-7	2012	15 min.	5	#3	6 (4)	12	Min. 50 x 80 Max. 60 x 90	6 X 8	SI	NO	2x5
U-9	2010	20 min.	10	#4	8 (6)	16	Min. 95 x 160 Max. 120 x 170	Min. 10 x 5 Max. 12 x 6	SI	NO	2x8
U-11	2008	25 min.	10	#4	9 (7)	18	Min. 120 x 170 Max. ½ Cancha	Min. 12 x 6 Max. 18 x 6	SI	SI	2x8
U-13	2006	30min.	10	#5	9 (6)	18	Media cancha	Min 12 x 6 Max 18 x 6	SI	SI	2x10
*U-15 M	2004	30 min.	10	#5	11(7)	22	Cancha Completa	8 X 24 8 x 16	SI	SI	2x10
U-15 F	2004	30 min.	10	#5	8 [6]	16	Media cancha	8 X 24	SI	SI	2x10
*U-18 M	2001	30 min.	10	#5	11(7)	22	Cancha Completa	8 X 24	SI	SI	2x10
U – 18 F	2001	30 min	10	#5	11[7]	22	Cancha Completa	8 x 24	si	si	2x10
U-21	1997	30 min	10	#5	11[7]	22	Cancha completa	8x24	si	si	2x10