

LIGA ESPAÑOLA DE FUTBOL



23 de Junio de 2004

BOLETIN 24

Correo Electrónico: ligaesp@hotmail.com

CATEGORIA ESPECIAL

FINAL DE LA PRIMERA ETAPA

O B D "C" 0 MARSELLA 0

Ganó en Penaltys O B D "C" 4 a 2

**DURANTE EL MES DE SEPTIEMBRE Y OCTUBRE SERA LA
CELEBRACION DEL 50 ANIVERSARIO DE LA LIGA
ESPAÑOLA DE FUTBOL**

CUMPLIMOS 50 AÑOS. ESTÉN PENDIENTES

CLASIFICACION DE LA DISCIPLINA HASTA EL 20 DE JUNIO DE 2004

CDI MACCABI	11.75	CD ISRAELITA "B"	29.00	LEONES JUVENIL BANAMEX	41.50
VALENCIA FC	13.25	CD MORELIA	29.50	GUADALAJARA HIDALGO	43.00
ESTUDIANTES	18.25	MARSELLA	29.50	GAZZA	43.50
CDI JUVENIL	18.75	DEPORTIVO CARBAJAL	30.00	FLASH POINT	44.25
SPORTING TFC	19.25	SAN MIGUEL	30.25	O B D	45.00
V E D	20.75	GALICIA FC	31.25	TAMPICO	45.50
COSMOS FC	21.75	VODAFONE	31.25	O B D "C"	46.75
TOLUCA	22.25	ATLETICO MEXIQUENSE	31.50	P W C	47.25
SELECCIÓN JUVENIL	23.50	RACING	31.75	SAN FRANCISCO	49.50
INDEPENDIENTE	24.25	INGLATERRA	32.50	IRAPUATO	51.25
TOROS RIVERA	24.75	REAL BARGENAS	32.50	UNION COAPA	52.50
TECNICOLOR	25.75	ATLETICO LORETO	34.00	DEPORTIVO GUADALUPE	52.75
AGUILAS	26.25	ASTURIAS	34.75	LICEO	61.50
U DE NEZA	26.50	CD ISRAELITA	35.00	LUFTHANSA OSYC	63.50
GREMIO	26.75	EL ROSARIO	35.00	AJAX	69.25
SCHLUMBERGER	26.75	SAN SEBASTIAN	35.75	DEPORTIVO PUMAS	74.75
GRUPO FARMA	27.25	REAL SOCIEDAD	37.75	FC BARCELONA	77.00
ARSENAL	28.25	TERRANOVA	39.75	INTER	96.25
DEPORTIVO NAZA	28.25	MORELIA TLAHUAC	40.00	DEPORTIVO VICTORIA	96.75
MANCHESTER	28.25	NARANJAS	40.00	H DEL IMPERIO	115.50
LEONES BANAMEX	28.50	CAMARA DE DIPUTADOS	40.50		

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

Visite la Página de Internet de la Liga Española:

www.ligaespanolafutbol.com

donde encontrará la siguiente información:

Resultados y Clasificaciones (A partir de las 18 horas del domingo)

Programaciones de la siguiente Jornada

Relación de todos los Goleadores

Fotografía de los máximos Goleadores

Fotografía de los mejores Jugadores de cada Jornada.

Equipos participantes con las fotos de todos los Jugadores y Cuerpos Técnicos registrados.

Fotos de los Equipos

Album de Jugadores (Jugadores, Arbitros, Entrenadores y Personalidades que han participado en la Liga Española de Fútbol).

Historia de la Liga (Desde 1954 a la fecha, con todas las Temporadas, Equipos participantes y Fotos de los Jugadores y Cuerpos Técnicos que han participado a lo largo de la Historia de la Liga Española).

Otras páginas de interés (Planos de los Campos, Uniformes de los Equipos, Bases de Competencia, Inscripciones, Arbitros, Fotos del Recuerdo, Disciplina, Directivos, Amigos de la Liga, etc.)

TOLERANCIA, DESCANSOS Y HORARIOS DE PARTIDOS

Los Equipos tienen la obligación de estar listos, con su Hoja de Alineación elaborada, a la hora de programado el partido. La Tolerancia no es para esperar a los equipos. La Tolerancia sirve para que en el transcurso de ésta, se entreguen registros e inicie el partido.

CAMPOS	TOLERANCIA	DESCANSO
LOS SAUCES	5 Minutos	5 Minutos
TEC. TLALNEPANTLA	15 Minutos	10 a 15 Minutos
UNIDAD CUAUHTEMOC	5 Minutos	5 Minutos
CDI TOREO	15 Minutos	10 a 15 Minutos
AJUSCO	15 Minutos	10 a 15 Minutos
SAN FRANCISCO	15 Minutos	10 a 15 Minutos
CIUDAD DEPORTIVA	5 Minutos	5 Minutos
BAEZA (TEXOCO)	10 Minutos	5 Minutos
FRANCISCO I MADERO	5 Minutos	5 Minutos

Los tiempos de los partidos son de 45 minutos, siempre y cuando el partido inicie a la hora de estar programado o dentro del tiempo de tolerancia

CATEGORIA PREMIER (Segunda Etapa)

RESULTADOS DE LOS PARTIDOS CELEBRADOS EL 20 DE JUNIO DE 2004

JORNADA 2		GRUPO 1	
O B D	2	Leones Banamex	1
Terranova	1	Naranjas	2

CLASIFICACION

EQUIPOS	Pts.	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 O B D	6	2	2	0	0	6	2	4
2 Leones Banamex	3	2	1	0	1	3	2	1
3 Naranjas	3	2	1	0	1	2	3	-1
4 Terranova	0	2	0	0	2	2	6	-4

JORNADA 2		GRUPO 2	
CD Israelita	2	San Francisco	0
Galicia FC	3	Sporting TFC	0

CLASIFICACION

EQUIPOS	Pts.	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 CD Israelita	6	2	2	0	0	6	2	4
2 Galicia FC	3	2	1	0	1	5	4	1
3 San Francisco	3	2	1	0	1	3	2	1
4 Sporting TFC	0	2	0	0	2	0	6	-6

PROXIMOS PARTIDOS

Naranjas	O B D
Leones Banamex	Terranova
Sporting TFC	CD Israelita
San Francisco	Galicia FC

TORNEO DE VERANO

RESULTADOS DE LA JORNADA 1 Y CLASIFICACIONES

Estudiantes "C"	1	U de Neza	6
Flash Point	4	Manchester	2

CLASIFICACION

GRUPO A	Pts.	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 U de Neza	3	1	1	0	0	6	1	5
2 Flash Point	3	1	1	0	0	4	2	2
3 Manchester	0	1	0	0	1	2	4	-2
4 Estudiantes "C"	0	1	0	0	1	1	6	-5

Los Equipos tienen la obligación de alinear en sus partidos, Cuerpos Técnicos, debidamente registrados, así como la de identificarse con el Registro respectivo.

Regularicen las Firmas de sus Jugadores, ya que en algunos partidos, los Arbitros les van a pedir que los Jugadores y Cuerpos Técnicos firmen la Hoja de Alineación. Y en el caso de no coincidencia de la Firma, perderán su partido por Default.

En partidos oficiales solamente se podrá participar con el **Registro Vigente**, tanto para jugadores como para elementos del Cuerpo Técnico. Por Reglamento NO HAY PERMISOS.

TORNEO DE VERANO

RESULTADOS DE LA JORNADA 1 Y CLASIFICACIONES

Real Bárcenas	3	Independiente	2
Inglaterra	2	V E D	2

GRUPO B

	Pts.	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 Real Bárcenas	3	1	1	0	0	3	2	1
2 V E D	3	1	0	1	0	2	2	0
3 Inglaterra	3	1	0	1	0	2	2	0
4 Independiente	3	1	0	0	1	2	3	-1

Vodafone	1	Atlético Loreto	5
Inter	2	Arsenal	0

GRUPO C

	Pts.	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 Atlético Loreto	3	1	1	0	0	5	1	4
2 Inter	3	1	1	0	0	2	0	2
3 Arsenal	0	1	0	0	1	0	2	-2
4 Vodafone	0	1	0	0	1	1	5	-4

Schlumberger	2	FC Barcelona	5
CD Morelia	8	Cariocas	3

GRUPO D

	Pts.	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 CD Morelia	3	1	1	0	0	8	3	5
2 FC Barcelona	3	1	1	0	0	5	2	3
3 Schlumberger	0	1	0	0	1	2	5	-3
4 Cariocas	0	1	0	0	1	3	8	-5

Unión Coapa	3	Tecnicolor	2
Guadalajara	3	Deportivo Pumas	0

GRUPO E

	Pts.	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 Guadalajara	3	1	1	0	0	3	0	3
2 Unión Coapa	3	1	1	0	0	3	2	1
3 Tecnicolor	0	1	0	0	1	2	3	-1
4 Deportivo Pumas	0	1	0	0	1	0	3	-3

San Sebastián	3	Grupo Farma	5
Deportivo Naza	3	Selección Juvenil	3

GRUPO F

	Pts.	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 Grupo Farma	3	1	1	0	0	5	3	2
2 Deportivo Naza	1	1	0	1	0	3	3	0
3 Selección Juvenil	1	1	0	1	0	3	3	0
4 San Sebastián	0	1	0	0	1	3	5	-2

TORNEO DE VERANO

El Torneo de Verano se jugará con Registros y con Permisos

Para que se pueda dar un Permiso para Jugador a cualquier Equipo, se necesitará que hagan llegar a la Liga una copia de la identificación del jugador. Sin este requisito no se dará Permiso. El costo de cada Permiso es de 10 pesos. A los Equipos Invitados y Equipos integrantes de la Liga, que soliciten Permiso en blanco, se les entregará, con la salvedad de que su partido lo pierden por Default Administrativo.

PARTIDOS CORRESPONDIENTES AL 27 DE JUNIO DE 2004

CAMPO	Nº	Hora	EQUIPO	EQUIPO
TEC. TLALNEPANTLA	2	08:00	Aguilas	El Rosario
TEC. TLALNEPANTLA	2	10:00	San Sebastián	Selección Juvenil
TEC. TLALNEPANTLA	2	12:00		
TEC. TLALNEPANTLA	2	14:00		
TEC. TLALNEPANTLA	1	08:00
TEC. TLALNEPANTLA	1	10:00
TEC. TLALNEPANTLA	1	12:00
LOS SAUCES		09:30		
LOS SAUCES		11:15	Racing	Marsella
CDI TOREO		09:00	Sporting TFC	CD Israelita
CDI TOREO 26-06)		17:00		
CDI TOREO 30-06)		20:00	Atlético Mexiquense	CD Israelita "B"
CDI TOREO		00:00		
UN CUAUHTEMOC		08:00	Schlumberger	Cariocas
BAEZA (TEXCOCO)	1	08:00	Cámara de Diputados	Lufthansa OSYC
BAEZA (TEXCOCO)	1	09:50	Flash Point	U de Neza
BAEZA (TEXCOCO)	1	11:40		
BAEZA (TEXCOCO)	1	13:30		
BAEZA (TEXCOCO)	1	15:20		
BAEZA (TEXCOCO)	2	08:00	Deportivo Victoria	O B D "C"
BAEZA (TEXCOCO)	2	09:50	Naranjas	O B D
BAEZA (TEXCOCO)	2	11:40		
BAEZA (TEXCOCO)	2	13:30		
BAEZA (TEXCOCO)	2	15:20		
SAN FRANCISCO		10:00		
SAN FRANCISCO		12:00		
TLAHUAC	E	09:30
TLAHUAC	E
AJUSCO	1	08:30		
AJUSCO	1	10:30	Hooligans	
AJUSCO	1	12:30
AJUSCO	1	14:00
AJUSCO	3	08:30		
AJUSCO	3	10:30		
AJUSCO	3	12:30
AJUSCO	3	14:00
CD DEPORTIVA	7	12:00		
CD DEPORTIVA	7	13:45		
CD DEPORTIVA	7	15:30		
CD DEPORTIVA	7	16:00
CD FCO I MADERO	E	08:30	Leones Banamex	Terranova
CD FCO I MADERO	E	10:15	Deportivo Guadalupe	Leones Juv Banamex

REVISION DE REGISTROS

- 1.- El Capitán de cada equipo tendrá que participar obligatoriamente en la revisión de Registros.
- 2.- En caso de duda en la identidad de un jugador, tendrá que firmar en la Hoja de Alineación, y se deberá de anexar el Registro, tanto si participa en el juego como si no participa.
- 3.- El Arbitro deberá de emitir su opinión en la cédula, certificando si para él es o no es.
- 4.- El fallo respectivo se dará a conocer en la Liga después de analizar: la cédula arbitral, el registro utilizado para la suplantación y la verificación de la firma del jugador.
- 5.- Una vez iniciado el partido no se aceptará protesta alguna en relación a la identidad de los jugadores.
- 6.- En los cambios obligatoriamente tendrá que revisarlos el Capitán del equipo, al igual que el Cuerpo Arbitral, una vez ingresado el jugador, no se aceptará protesta alguna.
- 7.- Finalizado el partido no se aceptarán protestas de suplantaciones.
- 8.- Siempre que haya duda en la identidad de un jugador, independiente de hacerle firmar en la Hoja de Alineación, de anexar el registro, deberán de recoger el registro del Capitán y del Entrenador y anexarlos también a la cédula.
- 9.- Para que el Capitán de cualquier equipo pueda participar en la revisión de registros, deberá de estar presente en el momento en que el Arbitro dé el silbatazo de llamada a los equipos. Si el Capitán pertenece a algún equipo que llegó después de la hora que está marcada para el partido, y los registros del otro equipo ya fueron revisados por el Arbitro, ya no tendrá derecho a la revisión.
- 10.- Si algún equipo entregó registros a la finalización del primer tiempo, el Arbitro deberá de llamar al Capitán del otro equipo para que participe en la revisión de los mismos.
- 11.- Sanciones: Al Entrenador con 2 Partidos y al Capitán del equipo con 1, y el Registro utilizado para la suplantación será cancelado. Esto es independiente del posible Default.

Los sábados no se aceptan trámites de Registro de Jugadores ni aclaraciones sobre sanciones a jugadores. El Registro de Jugadores es de lunes a viernes.

EL TORNEO DE COPA INICIA A MEDIADOS DE JULIO Y FINALIZA EN AGOSTO

EL TORNEO DE LIGA CLAUSURA 2004 INICIA LA ULTIMA SEMANA DE AGOSTO

CATEGORIA ESPECIAL (Segunda Etapa)

RESULTADOS DE LOS PARTIDOS CELEBRADOS EL 20 DE JUNIO DE 2004

JORNADA 2		GRUPO 1	
O B D "C"	8	Toros Rivera	2
Gremio	3	Deportivo Victoria	2

CLASIFICACION

EQUIPOS	Pts.	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 OBD "C"	6	2	2	0	0	11	4	7
2 Deportivo Victoria	3	2	1	0	1	5	5	0
3 Gremio	3	2	1	0	1	5	5	0
4 Toros Rivera	0	2	0	0	2	4	11	-7

JORNADA 2		GRUPO 2	
Marsella	4	Deportivo Guadalupe	2
Leones Juv Banamex	2	Racing	1

CLASIFICACION

EQUIPOS	Pts.	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 Leones Juv Banamex	6	2	2	0	0	4	2	2
2 Marsella	3	2	1	0	1	5	4	1
3 Racing	3	2	1	0	1	3	2	1
4 Deportivo Guadalupe	0	2	0	0	2	2	6	-4

JORNADA 2		GRUPO 3	
Aguilas	2	CDI Maccabi	2
El Rosario	0	Asturias	1

CLASIFICACION

EQUIPOS	Pts.	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 CDI Maccabi	4	2	1	1	0	4	2	2
2 Asturias	4	2	1	1	0	3	2	1
3 Aguilas	2	2	0	2	0	4	4	0
4 El Rosario	0	2	0	0	2	0	3	-3

PROXIMOS PARTIDOS

Deportivo Victoria	O B D "C"
Toros Rivera	Gremio
Racing	Marsella
Deportivo Guadalupe	Leones Juv Banamex
Asturias	CDI Maccabi
Aguilas	El Rosario

CATEGORIA ESPECIAL (Segunda Etapa)

RESULTADOS DE LOS PARTIDOS CELEBRADOS EL 20 DE JUNIO DE 2004

JORNADA 2		GRUPO 4	
Toluca	6	Real Sociedad	2
H del Imperio	2	Cosmos FC	2

CLASIFICACION

EQUIPOS	Pts.	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 Toluca	6	2	2	0	0	8	2	6
2 Real Sociedad	3	2	1	0	1	6	9	-3
3 Cosmos FC	1	2	0	1	1	5	6	-1
4 H del Imperio	1	2	0	1	1	2	4	-2

JORNADA 2		GRUPO 5	
Lufthansa OSYC	2	Deportivo Carbajal	2
Tampico	2	Cámara de Diputados	1

CLASIFICACION

EQUIPOS	Pts.	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 Lufthansa OSYC	4	2	1	1	0	7	2	5
2 Cámara de Diputados	3	2	1	0	1	2	2	0
3 Tampico	3	2	1	0	1	1	7	-6
4 Deportivo Carbajal	1	2	0	1	1	2	3	-1

JORNADA 2		GRUPO 6	
CDI Juvenil	2	Atlético Mexiquense	2
CD Israelita "B"	2	San Miguel	0

CLASIFICACION

EQUIPOS	Pts.	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 CD Israelita "B"	4	2	1	1	0	5	3	2
2 Atlético Mexiquense	4	2	1	1	0	4	2	2
3 CDI Juvenil	2	2	0	2	0	5	5	0
4 San Miguel	0	2	0	0	2	0	4	-4

PROXIMOS PARTIDOS

Cosmos FC	Toluca
Real Sociedad	H del Imperio
Cámara de Diputados	Lufthansa OSYC
Deportivo Carbajal	Tampico
San Miguel	CDI Juvenil
Atlético Mexiquense	CD Israelita "B"

Recordamos a los equipos el Art. 134 de los Estatutos y Reglamentos de la Liga Española: Cuando un Arbitro reporte a un jugador y no acompañe el Registro, porque se lo quitaron o porque equivocadamente el Arbitro lo entregó, o bien porque se lo cambiaron, y el Club al que pertenezca el jugador o jugadores no entrega el Registro por su propia voluntad en las oficinas de la Liga, antes del viernes de la misma semana que se sancione la cédula arbitral, se le impondrá al jugador castigado el doble de la falta impuesta por el Tribunal de Penas.

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

RESUMEN DE LOS ARTICULOS MAS UTILIZADOS DEL REGLAMENTO DE LA LIGA ESPAÑOLA DE FUTBOL

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

OBLIGACIONES DEL CAPITAN

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

CUERPOS TECNICOS

Todos los equipos podrán registrar hasta un máximo de 5 personas de C. Técnico y un mínimo de 2. El trámite para el registro y costo es el mismo que el	
1	La persona que no esté registrada no podrá participar en el desarrollo del partido, ni estar en la banda con su equipo.
2	Las personas registradas como Cuerpos Técnicos, para que puedan participar en los partidos, deberán de incluirse en la Hoja de Alineación e identificarse con el Registro en forma personal con los Arbitros.
3	Los Arbitros deberán de recoger todos los registros de Cuerpo Técnico, previa identificación de éstos, y regresarlos a la finalización del partido.
4	Si alguna de estas personas no tiene el registro correspondiente: <ol style="list-style-type: none"> a) En campos cerrados deberá de salir del terreno de juego. b) En caso de que haya tribuna, irse a ella. c) Si el campo no está cerrado deberá separarse de la banca y ubicarse en el lugar destinado al respecto.
5	Es obligación del responsable del equipo y del Capitán el cumplimiento de estas disposiciones, independientemente de que el Arbitro lo permita.
6	El partido no deberá de dar inicio mientras en el campo haya gente que no esté registrada.
7	El Arbitro deberá de reportar los incidentes al respecto para las sanciones correspondientes. <ol style="list-style-type: none"> a) Si el partido no se lleva a efecto por causa imputable a algún equipo, éste, perderá por default. b) Si el inicio del partido se atrasa por causa de algún equipo, habrá una sanción de \$ 100.00, y el Arbitro podrá descontar el tiempo perdido del primer tiempo o del descanso. c) En el caso de que algún equipo no quiera colaborar, el Arbitro deberá de expulsar al Capitán y posteriormente al Subcapitán, y después suspender el partido por falta de garantías.
8	Los Equipos que no alinien Cuerpo Técnico o lo hagan en forma indebida, se harán acredores a una multa de \$ 150.00 y 1 partido de sanción al Capitán del Equipo. El registro del Capitán se retendrá mientras el Equipo no cubra dicha sanción.

HOJAS DE ALINEACION DE LOS PARTIDOS:

Las Hojas de Alineación deben de ser llenadas con letra clara y legible, anotando en ellas:

- a) Nombre y los 2 Apellidos, tanto de Jugadores como de Cuerpos Técnicos y de los Jugadores Suplentes.
 - b) N° de Playera y N° de Registro.
- Pudiera darse el caso de que, quién no esté anotado en la Hoja de Alineación, no pueda participar, bien sea Jugador o Cuerpo Técnico, aunque esté registrado.

El manejo de esta situación es exclusivamente de los Arbitros, estando éstos facultados para no permitir la participación de quién no esté anotado en la Hoja de Alineación.

En el caso de que la Hoja de Alineación ya esté impresa, deben de anotar en la casilla correspondiente, la gente que va a participar en el partido. La Hoja de Alineación debe de ser entregada antes del inicio de los partidos.

CONOZCA NUESTRA GENTE

	Año de Ingreso
	2002
	Con el Equipo
	CDI Maccabi
	Posición
Medio	
Equipos en los que ha participado	CDI Maccabi y CD Israelita
MARCOS COHEN JASSAN	

	Año de Ingreso
	2003
	Con el Equipo
	Guadalajara
	Posición
Medio	
Equipos en los que ha participado	Guadalajara
SERGIO ALBERTO CRUZ	

	Año de Ingreso
	2002
	Con el Equipo
	Naranjas
	Posición
Medio	
Equipos en los que ha participado	Naranjas
SAUL RODRIGUEZ JIMENEZ	

	Año de Ingreso
	2004
	Con el Equipo
	Asturias
	Posición
Defensa	
Equipos en los que ha participado	Asturias
ARTURO CANO SALAZAR	

	Año de Ingreso
	2001
	Con el Equipo
	Atlético Loreto
	Posición
Cuerpo Técnico	
Equipos en los que ha participado	Atlético Loreto
ESTEBAN GUTIERREZ	

	Año de Ingreso
	2003
	Con el Equipo
	Racing
	Posición
Medio	
Equipos en los que ha participado	Racing
SALVADOR MUÑOZ	

	Año de Ingreso
	2002
	Con el Equipo
	San Miguel
	Posición
Defensa	
Equipos en los que ha participado	San Miguel
ROBERTO RAUL SANCHEZ	

	Año de Ingreso
	2002
	Con el Equipo
	VED
	Posición
Medio	
Equipos en los que ha participado	VED
EMILIO RAMON MUÑOZ	

UN PARTIDO SE PIERDE POR DEFAULT POR LAS SIGUIENTES CAUSAS:

- a Por negarse a cambiar uniforme, cuando se trate de un club visitante o sea que aparezca en segundo lugar en el rol de juegos y su uniforme se confunda con el de su oponente. O cuando siendo local, no juegue con su uniforme titular y que por dicho motivo no se haya podido llevar a efecto el encuentro.
- b Por no presentarse en el campo de juego o presentarse después de transcurridos los quince minutos de tolerancia, a partir de la hora de programado el juego y según el reloj del Arbitro.
- c Por no presentar los registros de los jugadores a más tardar a la finalización del primer tiempo, como lo especifica el artículo 7.
- d Por presentar menos de ocho jugadores.
- e Por cambiar más de seis jugadores y portero, en partidos oficiales.
- f Por retirarse del campo de juego antes de que el Arbitro dé la señal de haberse terminado el partido.
- g Por alinearse en un partido de competencia oficial uno o más jugadores o personas de cuerpo técnico, que no presentan el registro vigente extendido por la Liga, sin importar la causa.
- h Por falta de veracidad de los datos contenidos en los registros de inscripción, debiendo estar éstos plenamente requisitados, pues en caso de comprobarse cualquier ocultación o falsedad, pierde el club todos los partidos en que el jugador o jugadores afectados hubieren actuado.
- i Por suplantación de un jugador, es decir, haciendo actuar a un jugador registrado o no en la Liga, usando para ello el registro de otro. La suplantación o intento es motivo de pérdida de partido. De todas formas el partido se juega.
- j Cuando un partido se suspenda por falta de garantías. Esta pena se aplicará al equipo que resulte culpable, o a los dos contendientes de serlo ambos.
- k El jugador o jugadores que inicien un incidente que pueda llegar a convertirse en batalla campal, o a suspensión por parte del Arbitro del partido, el club al que pertenecen el jugador o jugadores perderá el encuentro por default, sufriendo además los equipos que la comenzaron el castigo que marcan posteriormente estos reglamentos.
- l Por dejar de cubrir la cuota mensual, así como los adeudos correspondientes dentro de las prescripciones que marca el artículo 56, de estos reglamentos.
- m Por alinearse uno o varios jugadores castigados. Si la Gerencia por error entrega un registro, el equipo se hará responsable del mismo.
- n Por negarse a efectuar un partido por no estar presentes uno o dos de los asistentes, así como por no quererlo efectuar actuando uno de los asistentes como Arbitro, por ausencia de éste último.
- ñ Por ingresar algún jugador, una vez dado el silbatazo por el Arbitro, para empezar el segundo tiempo, en el caso de que el equipo estuviera incompleto.
- o Por quedarse con menos de siete jugadores en el transcurso del encuentro.
- p Por invasión de cancha. Se entiende por invasión de cancha el ingreso al terreno de juego de una o mas personas sin autorización del Arbitro.
- q Por alinearse algún jugador que esté dado de baja. Aunque el Registro se encuentre en poder del equipo.

50 ANIVERSARIO DE LA LIGA ESPAÑOLA DE FUTBOL.
ESTEN PENDIENTES