



LATIN POWER LEAGUE – CRYSTAL PALACE

Bases de Competencia
Versión Vigente – Temporada Actual

1. MODALIDAD DEL TORNEO

El torneo se disputará bajo la modalidad de Fútbol 10 vs 10.

Los partidos se jugarán en dos tiempos de cuarenta (40) minutos cada uno, con un descanso de cinco (5) a diez (10) minutos entre tiempos.

El campeonato se regirá por las Reglas de Juego IFAB, adaptadas al contexto del fútbol amateur.

Para el inicio de cada partido se concederá un tiempo máximo de espera de diez (10) minutos desde la hora programada.

Transcurrido dicho tiempo, se aplicará lo correspondiente a default e incomparecencia.

2. SISTEMA Y FORMATO DE COMPETENCIA

El torneo se desarrollará bajo un sistema mixto, compuesto por dos fases:

- a) Fase Regular
- b) Fase Eliminatoria (Playoffs)

El campeonato contará con la participación de diez (10) equipos, debidamente inscritos y habilitados por la organización.

3. FASE REGULAR

La Fase Regular se jugará bajo el sistema todos contra todos a una sola vuelta, en una tabla única de posiciones.

- Cada equipo disputará nueve (9) partidos.
- Sistema de puntuación:
- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado: 1 punto
- Partido perdido: 0 puntos

La posición final de cada equipo se determinará por el puntaje acumulado al finalizar esta fase.

4. CLASIFICACIÓN A LA FASE ELIMINATORIA

Al término de la Fase Regular, clasificarán a la Fase Eliminatoria los seis (6) equipos mejor ubicados

en la tabla general.

Los equipos que finalicen en las posiciones 7°, 8°, 9° y 10° quedarán automáticamente eliminados del torneo.

5. CRITERIOS DE DESEMPATE

En caso de igualdad de puntos entre dos o más equipos, se aplicarán los siguientes criterios, en el orden indicado:

1. Mayor diferencia de goles
2. Mayor cantidad de goles a favor
3. Resultado del enfrentamiento directo
4. Menor cantidad de goles en contra
5. Fair Play (menor cantidad de sanciones disciplinarias)
6. Sorteo realizado por la organización

6. FASE ELIMINATORIA (PLAYOFFS)

6.1 Ventaja deportiva

Los equipos que finalicen en primer (1°) y segundo (2°) lugar en la Fase Regular accederán directamente a las semifinales.

6.2 Cuartos de final

- 3° vs 6°
- 4° vs 5°

Los cuartos de final se disputarán a partido único.

6.3 Semifinales

- 1° vs ganador del partido 4° vs 5°
- 2° vs ganador del partido 3° vs 6°

Las semifinales se disputarán a partido único.

6.4 Final

La final se disputará a partido único, definiendo al campeón del torneo.

7. DEFINICIÓN DE EMPATES

- El partido se definirá mediante tanda de penales.
- No habrá tiempo extra.

8. NÚMERO DE JUGADORES

- Mínimo para iniciar un partido: 7 jugadores.
- Máximo de jugadores inscritos por equipo: 22 jugadores.
- Si un equipo queda con menos de 7 jugadores durante el partido, el encuentro se dará por finalizado por default.

9. SUSTITUCIONES

- Máximo ocho (8) sustituciones por partido.
- Los jugadores de campo sustituidos no podrán reingresar.

- El portero sí podrá reingresar.
- Los jugadores expulsados no podrán ser sustituidos.

10. COSTOS OFICIALES DEL TORNEO

10.1 Inscripción

- £300 por equipo.

10.2 Carnet de jugador

- Emisión inicial: £2 por jugador.
- Reimpresión por pérdida o daño: £7 por jugador.

10.3 Jornada (árbitro + vocalía)

- £35 por equipo, que cubre árbitro y vocal de campo.
- El pago es obligatorio antes del inicio del partido.

11. UNIFORME OFICIAL Y SEGURIDAD

- Todos los jugadores deben utilizar el mismo uniforme, excepto el portero.
- No se permiten números repetidos en las camisetas.
- El short debe ser del mismo color para todos los jugadores de campo (detalles distintos no invalidan).
- No se permiten números modificados con cinta adhesiva.
- Las medias deben ser medias deportivas y del mismo color para todos los jugadores, excepto el portero.
- El uniforme del arquero debe diferenciarse claramente del resto de jugadores y del árbitro.
- Es obligatorio el uso de canilleras y medias largas.
- No se permite el uso de piercings, anillos, aretes ni collares.

■ El jugador que no cumpla con estos requisitos será considerado mal uniformado y no podrá jugar hasta corregir su indumentaria, sin conllevar multa económica.

12. FAIR PLAY Y COMPORTAMIENTO DEPORTIVO

La Latin Power League promueve el respeto, el juego limpio y la seguridad.

Cualquier acto de riña o pelea campal entre equipos será sancionado con la **EXPULSIÓN DIRECTA DEL CAMPEONATO DE LOS EQUIPOS INVOLUCRADOS**.

12.1 Agresiones entre jugadores

- Un jugador por cada equipo: expulsión inmediata de ambos jugadores del torneo.
- Dos o más jugadores por cada equipo (pelea campal):
- Expulsión directa del campeonato de los equipos involucrados.
- Expulsión del torneo de todos los jugadores involucrados.
- Agresión iniciada por un solo equipo:
- Expulsión del equipo agresor.
- El equipo agredido no será sancionado.

Se considera agresión todo contacto físico intencional con ánimo violento, exista o no lesión.

12.2 Invasión de hinchada o delegados

Toda invasión con intención de agresión será sancionada al equipo responsable.

12.3 Agresiones al árbitro

Toda agresión verbal o física al árbitro será considerada conducta violenta grave y se sancionará con:

- Multa económica de £150
- Expulsión inmediata del responsable
- Suspensión mínima de 3 partidos, pudiendo llegar a expulsión definitiva

12.4 Facultad de la organización

Las decisiones finales se adoptarán en base a:

- Actas arbitrales
- Informes de vocalía
- Evidencia audiovisual

13. IMPUGNACIONES Y RECLAMOS

- El delegado o capitán podrá revisar la planilla al finalizar el partido.
- En caso de discusión, solo podrán dialogar los delegados y/o capitanes.
- Toda impugnación deberá presentarse por escrito, mediante carta formal.
- El equipo impugnado tendrá derecho a defenderse por la misma vía.
- Para resolver una impugnación se tendrá en cuenta principalmente el informe del árbitro.

14. DEFAULT E INCOMPARECENCIA

- No presentación o abandono: resultado 0–3.
- Si el equipo presente gana por más de 3 goles, se respeta el marcador real.
- Si ambos equipos no se presentan: 0–0 sin puntos.

14.1 Abandono de cancha

Se considera abandono de cancha cuando un equipo decide retirarse del terreno de juego antes de la finalización del partido sin causa justificada.

- Primer abandono: default (0–3) y advertencia formal en acta.
- Segundo abandono: default (0–3) y multa económica de £50.
- Tercer abandono: expulsión directa del campeonato, perdiendo todos los partidos restantes por default, sin derecho a ningún tipo de reembolso económico, al tratarse de una inscripción no reembolsable.

La organización evaluará únicamente causas de fuerza mayor debidamente justificadas.

15. USO DE SUSTANCIAS PROHIBIDAS

Queda terminantemente prohibido el consumo de bebidas alcohólicas, drogas o sustancias estupefacientes por parte de jugadores, cuerpo técnico o delegados antes o durante los partidos.

- Todo jugador que presente signos evidentes de consumo no será autorizado a jugar.
- Si el consumo es detectado durante el partido, el jugador será retirado inmediatamente del campo.
- El informe arbitral será el principal medio de respaldo.
- La reincidencia podrá derivar en suspensión o expulsión del torneo.

16. BALÓN OFICIAL

- El balón oficial deberá ser talla cinco (Nº5), apto para la modalidad de Fútbol 10 vs 10.
- Cada equipo es responsable de presentar su balón reglamentario.
- La Latin Power League no se hace responsable por la pérdida, extravío o daño de balones dejados en la cancha o en sus alrededores.

17. PREMIOS DEL TORNEO

17.1 Campeón del torneo

- £1,000 (mil libras esterlinas) en efectivo
- Trofeo de campeón
- Medallas para los jugadores y cuerpo técnico inscritos

17.2 Subcampeón

- £500 (quinientas libras esterlinas) en efectivo
- Trofeo de subcampeón
- Medallas para los jugadores y cuerpo técnico inscritos

17.3 Tercer lugar

- Medallas para los jugadores y cuerpo técnico inscritos

17.4 Premios individuales

- Trofeo al Máximo Goleador del torneo
- Trofeo al Mejor Arquero del torneo

Los premios individuales se determinarán con base en las estadísticas oficiales registradas por la organización.

■ ANEXO – RESUMEN DE SANCIONES ECONÓMICAS

Sanciones por tarjetas

- ■ Tarjeta Amarilla: £4
- ■■ Doble Tarjeta Amarilla: £7
- ■ Tarjeta Roja Directa: £15

Sanciones operativas

- ■ Falta de balón oficial: £10
(El partido no iniciará hasta contar con balón reglamentario)

■ DISPOSICIÓN ECONÓMICA GENERAL (DEFINITIVA)

Los deberes económicos, multas y arbitraje deberán ser pagados en su totalidad como máximo hasta el inicio del segundo tiempo.

El incumplimiento implicará la inhabilitación del equipo hasta regularizar su situación y la no devolución de documentos de habilitación.