

LIGA ESPAÑOLA DE FUTBOL



3 de Junio de 2003

Correo Electrónico: ligaesp@hotmail.com

BOLETIN 23

AMISTOSOS

CDI Maccabi	4	El Rosario	1	Dpvo Pánuco	0	Dpvo Tepichin	1
Morelia Tlahuac	6	Club Edo Mex	2	Flash Point	7	Real Sociedad	0

PRIMERA ETAPA DEL TORNEO DE APERTURA 2003
CATEGORIA PREMIER

GANADOR DE LA PRIMERA ETAPA: O B D

GRUPOS PARA LA LIGUILLA (SEGUNDA ETAPA)

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
O B D	1 Poli San Francisco	1 CD Israelita	1 Galicia FC
Estrellas	2 Terranova	2 Vega San Lorenzo	2 San Sebastián
Naranjas	3 Estudiantes	3 Turcos FC	3 Hermanos y Amigos
San Francisco	4 Sporting	4 COA Campero	4 Valencia FC

JORNADA 1

1 vs. 3
2 vs. 4

JORNADA 2

2 vs. 1
4 vs. 3

JORNADA 3

1 vs. 4
3 vs. 2

- Cada Grupo jugará en forma independiente, un total de 3 partidos, calificando a Cuartos de Final los 2 primeros de cada Grupo.
- Se hará una tabla general del 1 al 8, entre los equipos clasificados, tomando en cuenta la suma de los puntos obtenidos en las 2 Etapas.
- Los enfrentamientos de Cuartos de Final serán: (1 vs. 8), (2 vs. 7), (3 vs. 6) y (4 vs. 5). Si se diera empate al finalizar los partidos de Cuartos de Final y Semifinal, avanzará a la siguiente fase el equipo mejor ubicado en la Tabla General. Si el empate se da en la Final habrá tiempos extras y penaltys.
- El Ganador de la Primera Etapa se enfrentará con el Ganador de la Segunda Etapa por el Título de Liga.

Ya está publicado en Internet, en la página de la Liga Española, las fotos de todos los jugadores que han registrado en el transcurso de la Temporada 2003, tanto de la categoría Premier como de la Especial.

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

PROGRAMACIONES CORRESPONDIENTES AL 8 DE JUNIO DE 2003

CAMPO	Nº	Hora	EQUIPO	EQUIPO
ATIZAPAN		08:00		
ATIZAPAN		10:00	San Sebastian	Galicia FC
ATIZAPAN		12:00		
ATIZAPAN		14:00
TEC. TLALNEPANTLA	2	08:00	Real Sociedad	Aguilas
TEC. TLALNEPANTLA	2	10:00	Newcastle United	Deportivo Pumas
TEC. TLALNEPANTLA	2	12:00		
TEC. TLALNEPANTLA	2	14:00		
LOS SAUCES		09:30		
LOS SAUCES		11:15		
CDI TEPOTZOTLAN		10:00		
CDI TEPOTZOTLAN		12:00	El Rosario	Racing
CDI TOREO (11-06)		20:00	CD Israelita " B "	Marsella
MORELOS Y PAVON		8:00
MORELOS Y PAVON		10:00
MORELOS Y PAVON		12:00
MORELOS Y PAVON		14:00
UD TULYEHUALCO		12:00
TLAHUAC	6	12:30		
TLAHUAC	6	14:30	Sporting TFC	Estudiantes
SAN FRANCISCO		12:00	San Francisco	Naranjas
		
BAEZA (TEXCOCO)	1	08:00		
BAEZA (TEXCOCO)	1	09:50	TW Coinmex	CDI Maccabi
BAEZA (TEXCOCO)	1	11:40		
BAEZA (TEXCOCO)	1	13:30		
BAEZA (TEXCOCO)	1	15:20		
BAEZA (TEXCOCO)	2	08:00		
BAEZA (TEXCOCO)	2	09:50	Flash Point	
BAEZA (TEXCOCO)	2	11:40		
BAEZA (TEXCOCO)	2	13:30		
BAEZA (TEXCOCO)	2	15:20		
CD DEPORTIVA	2	11:00		
CD DEPORTIVA	2	12:45	Dpvo. Guadalupe	Tampico
CD DEPORTIVA	2	14:30		
CD DEPORTIVA	7	11:30		
CD DEPORTIVA	7	13:15		
AJUSCO	1	08:30
AJUSCO	1	10:30
AJUSCO	1	12:30
AJUSCO	3	08:30
AJUSCO	3	10:30
AJUSCO	3	12:30

Todos los Equipos tienen la obligación de Reportar el Marcador de su Partido el domingo de 14:30 a 17:00 Horas a los teléfonos: 55118003 y 55147087

PREMIER

**SEGUNDA ETAPA DEL TORNEO DE LIGA
RESULTADOS DE LA JORNADA 1**

O B D	1	Naranjas	0
Estrellas	2	San Francisco	1

CLASIFICACIONES DEL GRUPO A

EQUIPOS	Pts	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 Estrellas	3	1	1	0	0	2	1	1
2 O B D	3	1	1	0	0	1	0	1
3 San Francisco	0	1	0	0	1	1	2	-1
4 Naranjas	0	1	0	0	1	0	1	-1
TOTALES	6	4	2	0	2	4	4	0

Poli San Francisco	3	Estudiantes	2
Terranova	3	Sporting TFC	2

CLASIFICACIONES DEL GRUPO B

EQUIPOS	Pts	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 Poli San Francisco	3	1	1	0	0	3	2	1
2 Terranova	3	1	1	0	0	3	2	1
3 Sporting TFC	0	1	0	0	1	2	3	-1
4 Estudiantes	0	1	0	0	1	2	3	-1
TOTALES	6	4	2	0	2	10	10	0

CD Israelita	3	Turcos FC	1
Vega San Lorenzo	8	COA Campero	1

CLASIFICACIONES DEL GRUPO C

EQUIPOS	Pts	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 Vega San Lorenzo	3	1	1	0	0	8	1	7
2 CD Israelita	3	1	1	0	0	3	1	2
3 Turcos FC	0	1	0	0	1	1	3	-2
4 COA Campero	0	1	0	0	1	1	8	-7
TOTALES	6	4	2	0	2	13	13	0

Galicia FC	1	Hermanos y Amigos	1
San Sebastián	1	Valencia FC	1

CLASIFICACIONES DEL GRUPO D

EQUIPOS	Pts	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 Galicia FC	1	1	0	1	0	1	1	0
2 San Sebastián	1	1	0	1	0	1	1	0
3 Hermanos y Amigos	1	1	0	1	0	1	1	0
4 Valencia FC	1	1	0	1	0	1	1	0
TOTALES	4	4	0	4	0	4	4	0

LOS SABADOS NO SE HACEN ACLARACIONES SOBRE SANCIONES.

CONOZCA NUESTRA GENTE



Josué Olvera

Ingresó a la Liga en la Temporada 2002 con el equipo Estudiantes con el que actualmente sigue jugando, se desempeña en la posición de Medio.



Asdrubal Vera

Ingresó a la Liga desde la Temporada 1997 / 1998 con el equipo Cosmos, pero fue hasta el año 2001 cuando comenzó a jugar con el equipo COA Campero.

En las bancas solamente podrán estar los jugadores suplentes, bien uniformados y cuerpos técnicos con su registro vigente.

TORNEO DE MAYO

Cámara de Diputados	0	El Rosario	2
P w C	4	Racing	5
Pumas MCA	1	Esparta	2

CLASIFICACIONES DEL GRUPO 1

EQUIPOS	Pts	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 El Rosario	10	4	3	1	0	15	5	10
2 Racing	9	4	3	0	1	12	9	3
3 Esparta	9	4	3	0	1	8	9	-1
4 Pumas MCA	4	4	1	1	2	9	8	1
5 P W C	3	4	1	0	3	10	14	-4
6 Cámara de Diputados	0	4	0	0	4	2	11	-9
TOTALES	35	24	11	2	11	56	56	0

Real Campestre	1	Dpvo. Guadalupe	5
Liverpool	0	Tampico	2
Gooyoa Lofassy	2	FC Barcelona	8

CLASIFICACIONES DEL GRUPO 2

EQUIPOS	Pts	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 Deportivo Guadalupe	12	4	4	0	0	17	4	13
2 FC Barcelona	9	4	3	0	1	15	9	6
3 Tampico	9	4	3	0	1	8	4	4
4 Liverpool	3	4	1	0	3	2	6	-4
5 Real Campestre	3	4	1	0	3	3	9	-6
6 Gooyoa Lofassy	0	4	0	0	4	4	17	-13
TOTALES	36	24	12	0	12	49	49	0

Tapatío Atlipac	3	River Plate	4
Atlético Mexiquense	1	Cosmos FC	1
Ajax	2	San Isidro	2

CLASIFICACIONES DEL GRUPO 3

EQUIPOS	Pts	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 River Plate	10	4	3	1	0	13	10	3
2 San Isidro	5	4	1	2	1	9	9	0
3 Cosmos FC	5	4	1	2	1	8	8	0
4 Tapatío Atlipac	4	4	1	1	2	11	11	0
5 Atlético Mexiquense	4	4	1	1	2	6	8	-2
6 Ajax	3	4	0	3	1	7	8	-1
TOTALES	31	24	7	10	7	54	54	0

Si desean insertar algún anuncio comercial, tanto en este Boletín como en Internet, en la página de la Liga, favor de comunicarse a nuestras oficinas.

En partidos oficiales solamente se podrá participar con el Registro vigente, tanto para jugadores como para elementos del Cuerpo Técnico.

CONOZCA NUESTRA GENTE



Marco Valdes

Ingresó en el año 2001 con el equipo Price Coopers, en el cual tuvo una corta temporada, para después pasar a el Esparta, en el que sigue jugando. Es Defensa.



Víctor González

Su inicio en la Liga Española fue en el año 2002 con el equipo Cosmos, en la Temporada actual sigue en el mismo equipo. La posición en la que juega es la de Delantero.

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.
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 default.
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 equiperos 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 efectuando 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.

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.

Todos los equipos tienen la obligación de contratar Seguro de Gastos Médicos. En el mes de Septiembre se hizo la renovación de la póliza anual, con la compañía Seguros Monterrey New York Life. La vigencia de dicha póliza es hasta el 31 de Agosto del 2003. El costo individual por jugador es de \$ 125.00 y la cobertura es hasta \$25.000.00 de reembolso de gastos médicos por evento, con un deducible de \$ 1,500.00

PARTIDOS EN LOS CAMPOS DE BAEZA (TEXCOCO) y LOS SAUCES

El descanso en los partidos que se celebren en estos campos, será como máximo de 5 minutos, pudiendo no haberlo según las necesidades de tiempo, a criterio arbitral. Los tiempos de juego son de 45 minutos.

PARTIDOS EN LOS CAMPOS DE CIUDAD DEPORTIVA

A partir del domingo 30 de Marzo se celebrarán partidos en los campos N° 2 y N° 7 de la Ciudad Deportiva. El uso de estas instalaciones es Temporal, período de prueba. La reglamentación para los equipos que se programen en estas instalaciones es la siguiente: 1) Tolerancia de 10 minutos, dentro de la cual se tendrán que entregar los Registros. 2) Descanso como máximo de 5 minutos, pudiendo no haberlo. 3) Dado que los campos están cerrados, solo pueden entrar jugadores y cuerpos técnicos con registro vigente. Los tiempos de juego son de 45 minutos.

NOTA: Jornada tras Jornada la mayoría de Equipos hacen un uso indebido de la Tolerancia, situación que nos afecta en los horarios de los partidos. La Tolerancia es exclusivamente PARA ENTREGAR REGISTROS y que en el transcurso de ésta se inicie el partido. La Tolerancia no es para calentar. La Tolerancia no es para esperar a algún Equipo.

El Equipo que haga uso de la Tolerancia se le aplicará una sanción de 50 pesos, tal como está previsto en los Reglamentos, Art. 3.

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.

Los comentarios e inquietudes que tengas los puedes canalizar al correo electrónico de la Liga: ligaesp@hotmail.com

SOLICITAMOS LA COLABORACION DE LOS SEÑORES ARBITROS EN LOS SIGUIENTES PUNTOS:

1) EN LA REVISION DE REGISTROS DEBEN DE PARTICIPAR LOS CAPITANES DE LOS EQUIPOS, ASI COMO EN LOS CAMBIOS.

2) LOS JUGADORES EXPULSADOS NO PUEDEN PERMANECER EN LAS BANCAS.

GRACIAS

NOTA DE INTERES RELACIONADA CON LA REVISION DE LOS REGISTROS.

- 1° La SUPLANTACION o intento de suplantación es motivo de Default.
- 2° En la revisión de Registros, obligatoriamente, deben de participar los Capitanes de los equipos.
- 3° En caso de duda en relación a la identidad de un jugador, éste deberá de firmar en la Hoja de Alineación, y se anexará a la cédula arbitral el Registro, La Firma, El registro del Capitán y el del Entrenador.
- 4° En el caso de comprobarse la Suplantación, independiente de que el equipo pierde su partido por Default, se sancionará al Capitán del Equipo y al Entrenador con 1 partido de suspensión, y el registro utilizado para la suplantación será cancelado.
- 5° La comprobación de la Firma del Jugador, se tomará de la Hoja de Solicitud de Registro.

Es importante que el Formato de llenado para los Registros sea firmado por el Jugador, ya que si se da alguna protesta por suplantación en los partidos, la obligación del Arbitro es anexar la firma del jugador. El cotejo de dicha firma se hará en la Liga tomando como referencia la Hoja de Solicitud de Registro.

RECORDATORIO PARA TODOS LOS EQUIPOS

En Boletines atrasados han venido saliendo distintas notas en relación a que no debe de haber gente sin REGISTRO VIGENTE en las bancas de los Equipos. La mayoría de los equipos han hecho caso omiso de esta situación.

Les recordamos los siguientes puntos:

- a) No podrá haber gente en las bancas sin REGISTRO VIGENTE, antes, durante o después de los partidos.
- b) Los Arbitros tienen la indicación de amonestar y expulsar, si es preciso, sin previo aviso al Capitán de un Equipo, que incurra en esta anomalía.
- c) Al Equipo se le sancionará con 100 pesos de multa.
- d) Al Capitán del Equipo se le aplicará una sanción de 1 Partido, sea o no expulsado por el Arbitro.

REVISIÓN DE REGISTROS POR LOS CAPITANES DE LOS EQUIPOS

- 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: la revisión de la cédula, del registro anexado 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.

Todos los Equipos tienen la obligación de Reportar el Marcador de su Partido el domingo de 14:30 a 17 Horas a los teléfonos: 55118003 y 55147087

REQUISITOS NECESARIOS PARA EL REGISTRO DE JUGADORES Y CUERPOS TECNICOS

- 1 Hoja de Solicitud de Inscripción o Afiliación debidamente cubierta (a máquina o con letra de molde)
- 2 4 Fotografías de tamaño infantil recientes.
- 3 Anexar original y copia de cualquiera de los siguientes documentos:

Credencial de Elector ó Pasaporte ó Cartilla del Servicio Militar
- 4 En el caso de presentar Acta de Nacimiento, hay que anexar una credencial de identificación reciente con Foto y Firma.
- 5 Tratándose de menores de edad, tiene que firmar en la Hoja de Afiliación, el padre, madre o tutor y anexar copia de la identificación del responsable así como una carta de autorización para que se registre.

OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS EN RELACION A LOS PARTIDOS

- 1 Llenar la Hoja de Alineación con No. de Playera, Nombre y Apellidos y No. de Registro, tanto de jugadores titulares como de los suplentes.
- 2 Anotar en la Hoja de Alineación el nombre o nombres de los Cuerpos Técnicos que estén debidamente registrados.
- 3 Presentar a los Arbitros los Registros, tanto de Jugadores como de Cuerpos Técnicos, personalmente para su identificación.
- 4 Alinear en sus partidos un mínimo de 2 Jugadores nacidos a partir de 1983. Dichos jugadores podrán iniciar el partido, entrar de cambio, ser sustituidos por cualquier otro jugador no necesariamente de esa edad.
- 5 El Capitán deberá de firmar la cédula arbitral a la finalización del partido. La cédula se firma en blanco, como constancia del resultado del partido. El reporte que el Arbitro elabore lo hará posteriormente.

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.

Por Reglamento de la Liga Española de Fútbol, en todos los partidos, los equipos deberán de colocarse en bandas opuestas, esto es independiente de que el Arbitro lo permita, o no. Sanción de 100 pesos al equipo que incumpla.

Páginas de Internet: www.ligaespfutbol.com
www.ligaespanolafutbol.com

2a. ETAPA DEL TORNEO DE LIGA
APERTURA 2003

RESULTADOS DE LA JORNADA 4

GRUPO A

U. De Neza	5	TW Coinmex	4
La Costeña FC	2	CDI Maccabi	0
UD Tulyehualco	6	San José	2

CLASIFICACIONES DEL GRUPO A

EQUIPOS	Pts	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 U de Neza	7	4	2	1	1	13	10	3
2 CDI Maccabi	7	4	2	1	1	8	5	3
3 TW Coinmex	7	4	2	1	1	12	10	2
4 La Costeña FC	6	4	2	0	2	12	12	0
5 UD Tulyehualco	5	4	1	2	1	12	9	3
6 San José	1	4	0	1	3	6	17	-11
TOTALES	33	24	9	6	9	63	63	0

PROXIMOS PARTIDOS

TW Coinmex	CDI Maccabi
San José	U. De Neza
La Costeña FC	UD Tulyehualco

GRUPO B

Aguilas	3	Newcastle United	3
Florería Mariela	3	Deportivo Pumas	2
Real Allende		Real Sociedad	2

CLASIFICACIONES DEL GRUPO B

EQUIPOS	Pts	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 Deportivo Pumas	9	4	3	0	1	14	8	6
2 Florería Mariela	9	4	3	0	1	14	9	5
3 Newcastle United	7	4	2	1	1	10	8	2
4 Aguilas	7	4	2	1	1	10	8	2
5 Real Sociedad	3	4	1	0	3	7	13	-6
6 Real Allende	0	4	0	0	4	3	12	-9
TOTALES	35	24	11	2	11	58	58	0

PROXIMOS PARTIDOS

Newcastle United	Deportivo Pumas
Real Sociedad	Aguilas
Florería Mariela	Real Allende

LOS EQUIPOS DEBEN DE COLOCARSE EN BANDAS OPUESTAS

Los comentarios e inquietudes que tengas los puedes canalizar al correo electrónico de la Liga: ligaesp@hotmail.com

TODOS LOS EQUIPOS TIENEN LA OBLIGACION DE PRESENTAR A SUS PARTIDOS 2 BALONES EN LAS CONDICIONES REGLAMENTARIAS

CONOZCA NUESTRA
GENTE



Juan Jesús Rincón
Ingresó a la Liga en la Temporada 2002 con el equipo U de Neza, equipo en el cual ha venido jugando en la posición de Delantero.



Victor D. González
Jugador que ingresó en la Liga en la Temporada 1998 / 99 con el equipo San Sebastián, pasando en el año 2000 al equipo Newcastle, juega de Delantero.

Las Fotografías que presenten deben de ser de buena calidad.

2a. ETAPA DEL TORNEO DE LIGA
APERTURA 2003

RESULTADOS DE LA JORNADA 4

GRUPO C

Atlético Chiapas	4	San Miguel	1
CD Morelia	3	Gazza	4
Unión Coapa	4	Girona	1

CLASIFICACIONES DEL GRUPO C

EQUIPOS	Pts	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 Atlético Chiapas	10	4	3	1	0	15	7	8
2 Unión Coapa	7	4	2	1	1	12	7	5
3 Gazza	7	4	2	1	1	12	13	-1
4 CD Morelia	6	4	2	0	2	10	11	-1
5 San Miguel	2	4	0	2	2	7	11	-4
6 Girona	1	4	0	1	3	4	11	-7
TOTALES	33	24	9	6	9	60	60	0

PROXIMOS PARTIDOS

San Miguel	Gazza
Girona	Atlético Chiapas
CD Morelia	Unión Coapa

GRUPO D

V E D	3	Deportivo Valma	2
CD Israelita " B "		H. Del Imperio	
Marsella	2	Irapuato	2

CLASIFICACIONES DEL GRUPO D

EQUIPOS	Pts	JJ	JG	JE	JP	GF	GC	DG
1 CD Israelita "B"	7	3	2	1	0	7	4	3
2 V E D	7	4	2	1	1	11	9	2
3 Marsella	6	4	1	3	0	7	8	-1
4 Irapuato	5	4	1	2	1	6	7	-1
5 Deportivo Valma	4	4	1	1	2	9	5	4
6 H del Imperio	0	3	0	0	3	2	9	-7
TOTALES	29	22	7	8	7	42	42	0

PROXIMOS PARTIDOS

Deportivo Valma	H. Del Imperio
Irapuato	V E D
CD Israelita " B "	Marsella

La Hoja de Reporte de su partido deberá de ser entregada a mas tardar los miércoles de cada semana. No serán aceptadas las Hojas de Reporte que no estén debidamente cubiertas. Sanción de 50 pesos al equipo que incumpla.

Para los equipos que deseen contar con Campo y Horario en condición de Local, favor de solicitarlo por escrito. El costo es de \$ 300 (Trescientos pesos) para Baeza (Texcoco) y Ciudad Deportiva y \$ 200 (Doscientos pesos) para los demás campos.

CONOZCA NUESTRA
GENTE



Jonathan Arizaga
Ingresó a la Liga, en la Temporada 1996 / 97 con el Franco Español, y fue hasta el 2002 cuando se registró con el equipo Gazza.



Roberto Rentería
Siempre con el equipo Halcones del Imperio desde la temporada 1998 / 1999, en el cual ha venido realizando las funciones de Jugador y Cuerpo Técnico

El horario de oficina en sábados es de las 10:00 a las 14:00 horas.