

REGLAMENTO DE SUPERLIGA 2009

PREÁMBULO

- A. SUPERLIGA es un evento aprobado por la Confederación Norte, Centroamericana y del Caribe de Fútbol Asociación (CONCACAF), Federación de Fútbol de los Estados Unidos (“USFF”) y la Federación Mexicana de Fútbol (“FMF”) en el que participan equipos de la Major League Soccer (Estados Unidos) y la Primera División Mexicana (México).
- B. En el 2009 el torneo se jugará en una Fase Preliminar que consiste en partidos de grupos bajo el formato todos contra todos; una Fase Secundaria que consiste en las semifinales a un solo partido y la Fase Final que consiste en un solo partido por el campeonato.
- C. Todos los derechos incluidos o no cedidos a través de estos reglamentos pertenecerán a Soccer United Marketing (SUM) a menos que se indique lo contrario.

I. TÍTULO - SUPERLIGA

- A. SUPERLIGA se llevará a cabo anualmente. Los equipos correspondientes tanto a la Major League Soccer como a la Primera División Mexicana que cumplan con los criterios necesarios serán invitados a participar.
- B. SUM le otorgará al equipo ganador el trofeo “LA Pluma” que tendrá en su posesión por un año y al mismo tiempo una réplica exacta que poseerá permanentemente. SUM retendrá el trofeo original a razón de registro de todos los ganadores de SUPERLIGA.
- C. El club campeón recibirá 35 medallas de oro.

II. CRITERIOS DE PARTICIPACIÓN

- A. Los equipos que cumplan con los requisitos necesarios en el año pertinente tienen el derecho de participar en SUPERLIGA.
- B. Para el 2009, la invitación para participar estará basada en los puntos agregados en la temporada 2008 para los clubes de la MLS y los torneos Clausura y Apertura 2008 de la Primera División Mexicana. Los equipos invitados no son parte de la Liga de Campeones 2009/2010 CONCACAF. En caso de que un equipo no acepte la invitación, el próximo equipo, basado en la cantidad de puntos acumulados será invitado.
 - 1. Los equipos participantes que representarán a la Major League Soccer serán:
 - a. Chicago Fire
 - b. Chivas USA
 - c. Kansas City Wizards
 - d. New England Revolution

2. Los equipos participantes que representarán a la Primera División Mexicana serán:
 - a. Atlas
 - b. San Luis
 - c. Santos Laguna
 - d. Tigres

III. ESTRUCTURA DE LA COMPETENCIA

A. La competencia será jugada en tres (3) fases:

1. La Fase Preliminar (Partidos de Grupo)
2. La Fase Secundaria (Semifinales a un partido)
3. La Fase Final (Final a un partido)

B. La Fase Preliminar

1. La Fase Preliminar de la competencia se jugará bajo el formato “todos contra todos” siendo asignado cada equipo a un grupo específico, en el cual los equipos jugarán en el formato unos contra otros de acuerdo a los grupos respectivos. Los grupos tendrán la misma cantidad de equipos de la MLS y la Primera División Mexicana.
2. Los partidos de la Fase Preliminar concederán tres (3) puntos por ganar un partido en particular, un (1) punto por empatar y cero (0) puntos por derrota. No se jugará con extra tiempo en la fase preliminar.

C. La Fase Secundaria

1. La Fase Secundaria de la competencia se jugará en dos semifinales de un solo partido. En caso de que suceda un empate en tiempo reglamentario, el ganador del partido se determinará por penales de acuerdo a las regulaciones de la FIFA.

D. La Fase Final:

1. La Fase Final de la competencia será un solo juego de campeonato. En caso de que suceda un empate en tiempo reglamentario, el ganador del partido se determinará por penales de acuerdo a las regulaciones de la FIFA.
2. Los equipos llegarán a la ciudad donde el partido se llevará a cabo a más tardar la noche previa al día que se jugará el partido.

- a. Los partidos se pueden jugar durante el día o en la noche bajo reflectores. Los partidos jugados en la noche deben desarrollarse solamente en lugares donde los reflectores cumplan con el requerimiento mínimo de iluminación establecido por las regulaciones de la FIFA.
- b. Los arreglos financieros para los costos incurridos por el equipo visitante, tales como viaje y alojamiento, como resultado de jugar el partido debe ser por acuerdo mutuo de lo equipos envueltos y SUM. Cualquier conflicto que se presente deberá ser presentado ante el Comité Organizador de SUPERLIGA para que una decisión final sea tomada.

IV. RETIROS

- A. Los equipos que ingresen a la competencia están obligados a jugar todos los partidos tal y como fue acordado por el Comité Organizador.
- B. Si un retiro ocurre:
 1. Después de haber ingresado al torneo, pero durante o previo al día del sorteo para la Fase Preliminar, las sanciones pueden incluir, pero no están limitadas a, una multa que será determinada por el Comité Organizador.
 2. Luego del sorteo pero durante o antes del día del primer partido de la Fase Preliminar del torneo las sanciones pueden incluir, pero no están limitadas a, una multa que será determinada por el Comité Organizador.
 3. En cualquier momento durante la Fase Preliminar del torneo las sanciones pueden incluir, pero no están limitadas a, una multa que será determinada por el Comité Organizador.
 4. Luego de la Fase Preliminar pero antes del comienzo de la Fase Secundaria del torneo las sanciones pueden incluir, pero no están limitadas a, una multa que será determinada por el Comité Organizador.
 5. En cualquier momento de la Fase Final del torneo, las sanciones pueden incluir, pero no están limitadas a, una multa que será determinado por el Comité Organizador.
 6. En adición a cualquier multa u otro castigo impuesto, cualquier equipo que se retire de la competencia será descalificado, su resultado será tratado como derrota de 3:0 y tendrá prohibido participar en las próximas tres competencias de SUPERLIGA.

- C. Si algún equipo no se reporta a un partido - excepto en casos de fuerza mayor reconocidos por el Comité Organizador de SUPERLIGA - o rehúse continuar jugando o se retire del estadio antes de que termine el partido, el equipo se considerará derrotado con un resultado 3:0 en contra. En adición a las multas u otra sanción impuesta, el equipo será descalificado de las próximas tres competencias de SUPERLIGA.
- D. Dependiendo de las circunstancias y de la decisión del Comité Organizador de SUPERLIGA, un equipo que se retire en cualquier etapa del torneo se le podrá ordenar el reembolso de cualquier gasto incurrido para el equipo de parte del Comité Organizador Local, equipo contrario y SUM como resultado de su implicación o falta de involucramiento en la competencia y también pagar compensaciones por cualquier daño o pérdida que surja de este retiro.
- E. Las sanciones especificadas en los artículos previos no serán aplicadas en casos de fuerza mayor así verificado por el Comité Organizador de SUPERLIGA.
- F. La Asociación Nacional de cualquier equipo penalizado será responsable de que las sanciones especificadas sean llevadas a cabo y completadas.

V. COMITÉ ORGANIZADOR DE SUPERLIGA

- A. El Comité Organizador de SUPERLIGA, que incluye representación de la FMF y SUM, es responsable de la organización de la competencia.
- B. El Comité Organizador debe, aparte de otras obligaciones, ser responsable de:
 - 1. Supervisar los preparativos generales, decidir el sistema del torneo, los sorteos y la formación de grupos,
 - 2. Fijar los días, las ciudades sedes, y estadios para los partidos,
 - 3. Determinar los horarios de comienzo de los partidos,
 - 4. Designar al encargado de una sede, comisionado del partido, grupo de estudio técnico, oficiales de seguridad,
 - 5. Desarrollar y aprobar el material técnico estipulado.
- C. Las decisiones del Comité Organizador serán finales.

VI. COMITÉ DISCIPLINARIO

- A. Al Comité de Disciplina de SUPERLIGA se le autoriza a:

1. Amonestar, sancionar, multar, suspender o descalificar jugadores, árbitros, oficiales del equipo o dirigentes.
 2. Tomar cualquier acción disciplinaria de acuerdo al Código de Disciplina de la FIFA en contra de cualquier persona o equipo(s) que hayan violado las regulaciones de la Competencia, las Leyes del Juego o las reglas de Juego Limpio (Fair Play).
- B. Reportar circunstancias serias para consideración adicional por parte del Comité Organizador de SUPERLIGA.
- C. Las decisiones del Comité Disciplinario serán basadas en reportes escritos por el equipo de arbitraje y/o al Comisionado del Partido, imágenes de videos disponibles del partido en disputa y cualquier testimonio recibido a través de entrevistas a testigos. Todos los clubes participantes serán informados de las sanciones impuestas. Cualquier investigación será dirigida por el representante del jugador o el representante nacional correspondiente al equipo.
- D. El Comité Disciplinario puede convocar a una audiencia en persona o vía teleconferencia y decidir el procedimiento a seguir.
- E. El Comité Disciplinario será compuesto por un representante de la MLS, uno de la FMF y uno de una asociación neutral de la región.
- F. Todas las sanciones económicas impuestas serán pagadas por el equipo correspondiente a más tardar treinta (30) días después de la notificación.
- G. La Asociación Nacional de cualquier jugador o equipo penalizado será responsable de asegurarse que esa sanción específica sea llevada a cabo y completada.
- H. Incidentes relacionados con abuso a árbitros o acoso de árbitros serán referidos a la Asociación Nacional del individuo implicado.

VII. COMITÉ DE APELACIÓN

- A. El Comité de Apelación receptará apelaciones manifestadas en contra de las decisiones tomadas por el Comité Disciplinario.
- B. El procedimiento que llevará a cabo el Comité de Apelación está definido por el Código Disciplinario de la FIFA.
- C. El Comité de Apelación estará compuesto por un representante de la MLS, uno de la FMF y uno de una asociación neutral de la región.

VIII. PROTESTAS

Protestas de cualquier índole vinculadas a los partidos están sujetos a las siguientes provisiones;

- A. Las protestas serán entregadas por escrito al Comisionado del Partido en el partido, a más tardar dos (2) horas después de que el partido haya concluido e inmediatamente después se enviará un reporte escrito, incluyendo la protesta original, por correo electrónico a individuos en la FMF y SUM.
- B. Las Protestas por las razones establecidas en los párrafos D, E, y F abajo, deberán ser acompañadas por un cheque por la cantidad de \$5,000 USD a nombre de SOCCER UNITED MARKETING.
- C. Las Protestas en contra de la elegibilidad de un jugador seleccionado para formar parte de la Fase Final será hecha al Comisionado del Partido en el momento de intercambio de plantel (aproximadamente una hora antes del inicio del partido).
- D. La protesta deberá ser confirmada por escrito al Comisionado del Partido o al representante de SUPERLIGA a más tardar dos horas luego del partido en cuestión.
- E. Las protestas acerca del estado del terreno, las marcas, accesorios de equipos (goles etc.) o el balón deberán presentarse por escrito por el oficial responsable del equipo que está iniciando la protesta. Si durante el partido el terreno no está apto para jugar, el capitán del equipo interesado deberá informárselo al árbitro inmediatamente en presencia del capitán del equipo contrario.
- F. Ninguna protesta podrá ser hecha contra las decisiones del árbitro en asuntos relacionados con una jugada, tales decisiones son finales.
- G. Si se aloja una protesta irresponsable o sin fundamento, el cheque de \$5,000 USD podrá ser cobrado.
- H. Los gastos incurridos por una protesta serán completamente o parcialmente asumidos por la parte perdedora incluyendo pero no limitado a los gastos por la realización de conferencia telefónicas, costo de envió, entrevistas etc.
- I. Una vez ya el equipo ganador de SUPERLIGA haya sido proclamado, cualquier protesta o queja sobre el procedimiento deportivo llevado a cabo durante la competencia será descartado.

IX. PARTIDOS JUGADOS DE ACUERDO A LAS REGLAS DE JUEGO

- A. Todos los partidos serán jugados bajo las Reglas de Juego así aprobado por la “International Football Association Board” y publicado por la FIFA.

- B. En caso de que exista alguna discrepancia en el entendimiento de las Reglas de Juego, el texto en inglés será autoritativo.
- C. Un máximo de catorce (14) personas serán permitidas en la banca, siete (7) Oficiales del equipo y siete (7) jugadores suplentes. Los nombres y funciones de estas personas tienen que estar indicadas en el formulario proporcionado por el Cuarto Oficial antes del partido.
- D. A cada equipo se le permitirá un total de cuatro (4) sustituciones para los jugadores de campo y una (1) sustitución para el identificado guardameta reserva. Tal guardameta reserva tiene que estar identificado como un sustituto elegible en el plantel oficial antes de comenzar el partido.

X. DURACIÓN Y TIROS DE PENAL

- A. Cada partido durará noventa (90) minutos, compuesto de dos periodos de cuarenta y cinco (45) minutos con un intervalo de quince (15) minutos de entretiempo.
- B. Si los equipos siguen empatados al final de los noventa (90) minutos, se cobrarán los tiros de penal para determinar el ganador de acuerdo al procedimiento estipulado por la International Football Association Board y publicado por la FIFA.
- C. Si un partido es interrumpido antes del minuto 80 reglamentario de juego (79:59) debido a razones de fuerza mayor, el partido se reanudará en el punto en el que se paró. Si al día siguiente es imposible completar el juego por las mismas razones, se pospondrá hasta el próximo día si, así ambos equipos acuerdan jugar. Si el partido todavía no se puede jugar en el tercer día, los gastos incurridos por el equipo visitante serán divididos por ambos equipos. Si el partido es interrumpido y no es posible concluir el juego después del minuto 80 reglamentario de juego (80:00) debido a razones de fuerza mayor, la puntuación del juego y todas las estadísticas hasta ese momento serán consideradas finales. El árbitro determinará el tiempo exacto del juego cancelado o postergado.

XI. CAMPO DE JUEGO, ESTADIO, BALONES

- A. Cada equipo o entidad que organice partidos en SUPERLIGA debe asegurarse que los estadios y sus instalaciones en donde el partido va a llevarse a cabo cumpla con los requerimientos de la FIFA y complete los estándares de protección y seguridad requerido para partidos internacionales. El campo de juego y accesorios de equipos deben cumplir con las estipulaciones provistas en las Leyes de Juego. Los campos y demás instalaciones deben estar en óptimas condiciones.
- B. Los partidos de SUPERLIGA pueden ser jugados en superficies naturales o artificiales. Cuando se utilice superficie artificial, ésta debe cumplir con los requisitos de los estándares del fútbol profesional. En tales casos el equipo visitante estará permitido a un

mínimo de dos (2) sesiones de entrenamiento en el terreno artificial antes del partido.

- C. El campo de juego será regado no más tarde de dos horas antes del comienzo del partido. El procedimiento para el riego será revisado en la reunión técnica y con personal del estadio por adelantado antes del partido. Cualquier cambio a este procedimiento será realizado solamente con el permiso por escrito de los dos equipos y el Comisario del Partido por adelantado al igual que en circunstancias extraordinarias. Violaciones a esta regla podrá resultar en una multa al equipo anfitrión.
- D. Los equipos participantes deben estar suministrados con 24 balones oficiales del partido.

XII. RESPONSABILIDAD DE CADA ENTIDAD INVOLUCRADA

A. Todas las Fases

1. Cada equipo o entidad que organice un partido será responsable por:

- a. Garantizar la ley y el orden como también la seguridad en el estadio, de ser necesario tener la colaboración de las autoridades relevantes.
- b. Enviar un plan detallado de seguridad al Comité Organizador a petición.
- c. Procurar y garantizar el seguro apropiado para cubrir el estadio donde se celebrará el partido.

2. Cada equipo visitante será responsable por:

- a. Proveer la información de viaje y alojamiento necesaria (ej. Plantel, listado de cuartos)
- b. Cualquier costo que incurra por obtener visas para su delegación a menos que los dos equipos lleguen a un acuerdo.

3. Cada equipo participante será responsable por:

- a. El comportamiento de los miembros de la delegación (representantes del equipo y jugadores)
- b. Seguros que cubran la salud, accidente y viaje de toda la delegación.
- c. Entregar en las fechas indicadas la información requerida por el Comité Organizador de SUPERLIGA.
- d. La solicitud de visas en un tiempo adecuado a la misión diplomática de los países organizadores, de ser necesario.
- e. Presentarse puntualmente a las conferencias de prensa y otros eventos de comunicación oficiales organizados por SUM.

4. Referencia Comercial para el Evento y Disposiciones Publicitarias

- a. Los equipos participantes se pondrán de acuerdo en que, como condición de su participación, el término SUPERLIGA y cualquiera de sus equivalentes, de forma abreviada o traducido a otros idiomas, sólo podrán ser utilizados por los equipos en un contexto deportivo, sin implicaciones comerciales. SUM tiene los derechos de autor de todos estos términos.
- b. Los equipos deberán de estar de acuerdo en respetar cualquier disposición publicitaria emitida por SUM (ej, anuncios de televisión, publicidad impresa).

XIII. Elegibilidad de Jugadores y Lista de Jugadores

- A. Los equipos entregarán un máximo de treinta (30) jugadores para la Fase Preliminar (partidos de grupos) con el número de uniforme de cada jugador y su copia de pasaporte, licencia de conducir del estado, o documento de identidad nacional válido a más tardar a las 5:00PM (hora del este) del Jueves, 18 de junio del 2009. Esta lista de 30 jugadores será referida como el “Plantel de la Fase Preliminar”.
- B. Se les permitirá a los equipos revisar su lista máxima de treinta (30) jugadores tras la finalización de la Fase Preliminar a más tardar a las 5:00PM (hora este) del viernes 10 de julio del 2009. Esta lista se mantendrá de igual forma para la Fase Final (Campeonato) e incluirá el número de uniformes de cada jugador y su copia de pasaporte, licencia de conducir del estado, o documento de identidad nacional válido. Esta lista de 30 jugadores será referida como el “Plantel de la Fase Secundaria y Fase Final”.
- C. Ningún jugador refuerzo podrá ser registrado entre el tiempo (1) de la presentación del “Plantel de la Fase Preliminar” y la presentación del “Plantel de la Fase Secundaria y Fase Final” o (2) entre la presentación del “Plantel de la Fase Secundaria y Fase Final” ni en la terminación de la Fase Final.
- D. Una vez que un jugador haya actuado en cualquier Fase para un equipo específico, el jugador no podrá representar a ningún otro equipo durante cualquier porción de la competencia.
- E. Cualquier equipo que sea culpable por hacer ingresar a un jugador inelegible al campo estará sujeto a perder el partido. La victoria y el resultante de tres (3) puntos será concedido al equipo contrario así como también un resultado máximo de 3:0 o el resultado actual del partido.
- F. Después de llegar a la sede, el jefe de la delegación del equipo deberá enviar al Comisionado del Partido la nómina final de 18 jugadores (11 titulares y un máximo de 7 suplentes elegibles) los cuales son seleccionados de los 30 jugadores que aparecen en el plantel más recientemente entregado. Esta lista de 18 jugadores será reconocida como la “Nómina Oficial del Partido” y será entregada a más tardar cuarenta y cinco (45) minutos antes del arranque del partido.
- G. Cualquier jugador que acumule dos (2) amonestaciones (ej. Tarjetas amarillas) durante la Fase Preliminar (partidos de grupo) de la competencia será automáticamente suspendido

de su próximo partido a menos que ocurra un error de identidad, indicado por el Comité Disciplinario. Un jugador que reciba una segunda amonestación en el último partido de la Fase Preliminar de su equipo, haciendo así un total de dos (2) amonestaciones recibidas en la Fase Preliminar, y que posteriormente reciba una tarjeta roja directa en el mismo juego, será suspendido de sus dos encuentros próximos (ej. Los juegos de su equipo en la Fase Secundaria y la Fase Final).

Un jugador, que reciba una segunda amonestación en el último partido de su equipo de la Fase preliminar y posteriormente reciba una tarjeta roja a consecuencia de dos amonestaciones en el mismo juego, será suspendido solamente de su próximo encuentro (ej. el juego de su equipo en la Fase Secundaria.)

- H. Cualquier jugador que haya sido amonestado una (1) sola vez durante la Fase Preliminar, se le borrará automáticamente esa amonestación de su registro al entrar a la Fase Secundaria de la competencia.
- I. Cualquier jugador que haya sido expulsado (tarjeta roja), entrenador o personal de la banca que haya sido destituido del partido serán suspendidos automáticamente como mínimo el próximo partido. Cualquier jugador que haya sido expulsado (ej. tarjeta roja), entrenador o personal de la banca que haya sido destituido en el juego final de su equipo en el año correspondiente de la competencia será suspendido como mínimo de su próximo partido en torneos futuros de SUPERLIGA. Toda suspensión seguirá, de ser necesario, al jugador a un nuevo equipo.
- J. Toda sanción económica dirigida al club correspondiente deberá ser pagada a más tardar treinta (30) días después de ser notificado.

XIV. UNIFORME

El uniforme del equipo tiene que cumplir con las Regulaciones de Equipo FIFA con las siguientes modificaciones;

- A. El Comité Organizador de SUPERLIGA comunicara los colores de los uniformes antes del torneo. El equipo local deberá tener un uniforme alternativo en todo caso que haya un conflicto en uniformes ya determinado por el árbitro. Cada equipo por lo menos tendrá dos uniformes diferentes para el guardameta.
- B. Nombres de Jugadores- Los jugadores podrán ser identificados por sus apellidos, abreviación o apodo en su camiseta. El nombre del jugador tiene que coincidir con el nombre que está en la lista de jugador.
- C. Publicación de Patrocinadores- Los equipos podrán usar el uniforme que normalmente usan en las competencias de su liga. Sin embargo cualquier publicidad de tabaco, alcohol,

tanto como lemas de política, religión, raza u otro tipo de publicidad que pueda ofender al público está prohibido.

XV. ÁRBITROS, ASISTENTES DE ÁRBITRO Y CUARTO OFICIAL

- A. El árbitro elegido para cada partido será de un país no relacionado con los equipos que estarán jugando en el partido a menos que los dos equipos sean del mismo país. Los asistentes de árbitro y el cuarto oficial elegidos podrán ser del mismo país del equipo anfitrión de la competencia para reducir los costos de la organización del partido.
- B. Dos árbitros centrales y dos asistentes de árbitros serán asignados para cada partido.
- C. Después de cada encuentro el comisionado del partido y el árbitro deberá completar el informe arbitral designado. Ya completado el informe arbitral, deberá enviarlo inmediatamente por fax o correo electrónico al Comité Organizador y al Comité Disciplinaria de la SUPERLIGA, pero en ningún momento se enviará el reporte más tarde de las doce (12) horas después de haberse finalizado el partido.

XVI. REGLAS TÉCNICAS

- A. Determinación del equipo que avanza (ej. Criterio de desempate)
 - 1. Si al final del juego grupal dos (2) o más equipos tienen la misma cantidad de puntos, los mecanismos de desempate para determinar la clasificación serán los siguientes:
 - a. El resultado de partidos frente a frente entre los equipos que están empatados.
 - b. La diferencia entre goles a favor y goles en contra de todos los partidos en fase de grupo.
 - c. El equipo que más goles haya anotado en todos los partidos de fase de grupos.
 - d. Si aún continúan empatados, el Comité Organizador de SUPERLIGA deberá realizar un sorteo de moneda, el cual determinará el equipo que clasificará a la siguiente ronda.
 - 2. Si al final de la fase de grupo tres o cuatro equipos terminan empatados en puntos, el criterio para determinar que equipos avanzarán a la siguiente ronda se definirá de la siguiente forma y en el orden siguiente:
 - a. El equipo con la mayor diferencia entre goles a favor y goles en contra de todos los partidos en la fase de grupo (una vez que dos de los tres (o cuatro) equipos se queda, vuelva al escenario 1. como se indica más arriba);
 - b. El equipo que más goles haya anotado de todos los partidos en la fase de grupos (una vez que dos de los tres (o cuatro) equipos se queda, vuelva al escenario 1. como se indica más arriba);

- c. Si aún continúan empatados, el Comité Organizador de SUPERLIGA deberá realizar un sorteo de moneda, el cual determinará el equipo que clasificará a la siguiente ronda.

B. Fase Secundaria

La Fase Secundaria va a consistir de cuatro (4) equipos participando en dos (2) Semifinales respectivamente. El emparejamiento para las semifinales será determinado de la siguiente manera:

1. Ganador del Grupo A contra el finalista del Grupo B
2. Ganador del Grupo B contra el Finalista del Grupo A
3. El Comité Organizador de SUPERLIGA notificará a los equipos de los resultados, y el emparejamiento de las semifinales con su respectiva sede vía correo electrónico o fax tan pronto se conozca dicha información.

A. Fase Final

1. La Fase Final se jugará como un solo juego de campeonato.
 - a. Los dos (2) ganadores de las semifinales jugarán entre sí en el Campeonato de SUPERLIGA.
2. El Comité Organizador para SUPERLIGA notificará a los equipos de los resultados y sede vía fax o correo electrónico tan pronto se conozca dicha información.

XVII. ASUNTOS NO PREVISTOS

- A. Las decisiones de SUM serán finales, resolverá asuntos no previstos en este reglamento.
- B. En caso de una discrepancia en la interpretación del texto en los idiomas inglés, español o francés de este reglamento, el texto en inglés será autoritario.

Este reglamento fue adoptado por el Comité Organizador de SUPERLIGA y entra en vigencia inmediatamente.