

# LIGA ESPAÑOLA DE FUTBOL



14 de Julio de 2004

BOLETIN 27

Correo Electrónico: [ligaesp@hotmail.com](mailto:ligaesp@hotmail.com)

## CATEGORIA PREMIER

GANADOR DE LA PRIMERA ETAPA: O B D  
GANADOR DE LA SEGUNDA ETAPA: CD ISRAELITA

FINAL DEL TORNEO DE LIGA "APERTURA 2004"  
O B D 4 CD ISRAELITA 1

## CATEGORIA ESPECIAL

FINAL DE LA PRIMERA ETAPA

O B D "C" 0 MARSELLA 0  
Ganó en Penaltys O B D "C" 4 a 2

### SEGUNDA ETAPA:

CUARTOS DE FINAL

O B D "C"	5	Leones Juvenil Banamex	0
Marsella	0	Cámara de Diputados	0
Toluca	5	Asturias	3
Real Sociedad	5	CD Israelita "B"	3

SEMIFINALES

O B D "C"	5	Real Sociedad	1
Marsella	0	Toluca	0

FINAL

O B D "C"	vs	Marsella
-----------	----	----------

EL TORNEO DE COPA INICIA EL 18 DE JULIO

SE JUEGA CON REGISTROS NO HAY PERMISOS

**EL EVENTO CONMEMORATIVO DEL 50 ANIVERSARIO DE LA LIGA ESPAÑOLA DE FUTBOL SE LLEVARA A CABO EN LOS PRIMEROS DIAS DE SEPTIEMBRE. EN ESE EVENTO SE ENTREGARAN LOS TROFEOS CORRESPONDIENTES AL TORNEO DE LIGA "CLAUSURA 2003" Y "APERTURA 2004"**

HAGA SU RESERVACION. CUPO LIMITADO

LA ASISTENCIA MINIMA OBLIGATORIA POR EQUIPO ES DE 4 PERSONAS

MAYORES INFORMES, DIRECTAMENTE EN LAS OFICINAS DE LA LIGA

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](http://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.)

## ORO SITGES 92



Entre otros: Rubén Anguiano, Mario Hernández, Miguel Rosales, Everardo Garduño, Isidro Mejía, Cosme Martínez, Eduardo Arana, Joaquín Romero, Alejandro Cruz, Alberto Barbosa, Enrique Martínez.

## CATEGORIA PREMIER

### FINAL DE LA SEGUNDA ETAPA DEL TORNEO DE LIGA

**O B D 1 CD ISRAELITA 2**

RECORDANDO A NUESTROS EQUIPOS: **DEPORTIVO MALLORCA 81-82**



Entre otros: Joaquín Paz, Javier Solórzano, Juan Pablo Ramírez, Arturo Guerrero, Fani Munguía, Francisco Cano

### 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 (TEXTICO)	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

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.

## TORNEO DE VERANO

### CUARTOS DE FINAL

Gremio	0	Atlético Mexiquense	2
Flash Point	2	Cariocas	0
Atlético Loreto	5	Inglaterra	1
Unión Coapa	3	CD Morelia	1
Grupo Farma	3	Tecnicolor	4
Deportivo Guadalupe	10	Deportivo Victoria	3
U de Neza	1	Valencia FC	4
Aguilas	0	San Sebastián	3

Se jugará una eliminatoria mas del Torneo de Verano, para sacar 4 Ganadores.

Esta eliminatoria se irá programando según la marcha del Torneo de Copa.

El Torneo de Verano se suspende para dar inicio al Torneo de Copa.

### PARTIDOS AMISTOSOS JUGADOS EL 11 DE JULIO DE 2004

Asturias	3	V E D	5
El Rosario	1	Deportivo Naza	2
Inter Norte	4	Gazza	0
Manchester	2	Racing	1
Independiente	1	P W C	2
CDI Maccabi	0	Toros Rivera	3
Real Bárcenas	1	Vodafone	2
Leones Banamex	1	Estudiantes	2
Sporting TFC	0	Cámara de Diputados	0
H del Imperio	10	Hooligans	1
Schlumberger	2	Cosmos FC	3

### TORNEO DE COPA 2004

El Torneo de Copa de la Liga Española de Fútbol se jugará de la siguiente forma:

- Participarán todos los Equipos, en sistema de eliminación directa, a un solo partido.
- En caso de empate a goles al finalizar los noventa minutos, habrá serie de penaltys para definir el ganador.
- Si algún partido no pudiera realizarse, por cualquier causa, se reprogramará en el transcurso de la semana, en campo y hora que designe la Liga.
- Se entregarán trofeos al Campeón, Subcampeón y Tercer Lugar del Torneo de Copa.
- Los Equipos que resulten eliminados en la primera eliminatoria, pasarán al Torneo de Copa "B", con trofeo al Primer y Segundo Lugar.
- Los Equipos que resulten eliminados en la segunda eliminatoria, pasarán al Torneo de Copa "C" Y "D", con trofeo al Primer Lugar.

EL TORNEO DE COPA FINALIZA EL 22 DE AGOSTO

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

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.

**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"> <li>a) En campos cerrados deberá de salir del terreno de juego.</li> <li>b) En caso de que haya tribuna, irse a ella.</li> <li>c) Si el campo no está cerrado deberá separarse de la banca y ubicarse en el lugar destinado al respecto.</li> </ol>
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"> <li>a) Si el partido no se lleva a efecto por causa imputable a algún equipo, éste, perderá por default.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> </ol>
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.

**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.

**CLASIFICACION DE LA DISCIPLINA  
HASTA EL 11 DE JULIO DE 2004**

VALENCIA FC	17.00	INGLATERRA	32.50	TERRANOVA	47.75
SPORTING TFC	20.25	REAL BARCENAS	32.50	GAZZA	51.50
ESTUDIANTES	20.75	VODAFONE	32.75	P W C	52.25
V E D	21.00	ATLETICO MEXIQUENSE	33.00	O B D "C"	53.25
CDI MACCABI	21.25	ARSENAL	33.25	TAMPICO	53.25
TOLUCA	24.00	EL ROSARIO	36.25	MORELIA TLAHUAC	54.00
SELECCION JUVENIL	26.25	RACING	36.50	GUADALAJARA HIDALGO	54.50
AGUILAS	26.75	ASTURIAS	36.75	ATLETICO LORETO	55.25
CDI JUVENIL	26.75	SAN SEBASTIAN	36.75	DEPORTIVO GUADALUPE	58.00
GREMIO	27.25	MANCHESTER	37.00	UNION COAPA	58.75
COSMOS FC	27.50	GALICIA FC	38.50	IRAPUATO	63.25
SCHLUMBERGER	27.50	DEPORTIVO CARBAJAL	42.00	SAN FRANCISCO	70.50
TECNICOLOR	27.50	SAN MIGUEL	42.25	LICEO	73.50
INDEPENDIENTE	27.75	CD ISRAELITA	42.50	LUFTHANSA OSYC	75.00
TOROS RIVERA	28.00	CD MORELIA	42.50	FC BARCELONA	80.25
GRUPO FARMA	28.75	CAMARA DE DIPUTADOS	43.25	AJAX	81.25
MARSELLA	30.50	LEONES JUVENIL BANAMEX	44.25	DEPORTIVO PUMAS	86.75
DEPORTIVO NAZA	31.25	FLASH POINT	45.50	DEPORTIVO VICTORIA	97.75
LEONES BANAMEX	31.25	NARANJAS	45.50	INTER	103.50
U DE NEZA	31.50	REAL SOCIEDAD	45.75	H DEL IMPERIO	117.50
CD ISRAELITA "B"	32.00	O B D	46.25		

**OBLIGACION DE PRESENTAR 2 BALONES EN CONDICIONES REGLAMENTARIAS**

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.

**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.

EL TORNEO DE COPA INICIA EL 18 DE JULIO Y FINALIZA EL 22 DE AGOSTO


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


## CONOZCA NUESTRA GENTE

	Año de Ingreso	2004
	Con el Equipo	Aguilas
	Posición	Medio
	Equipos en los que ha participado	
	<b>NESTOR ARTURO MARTINEZ</b>	
<b>Aguilas</b>		


	Año de Ingreso	2003
	Con el Equipo	O B D
	Posición	Portero
	Equipos en los que ha participado	
	<b>CRISTIAN GUSTAVO MAZZON</b>	
<b>O B D</b>		

	Año de Ingreso	2003
	Con el Equipo	Atlético Mexiquense
	Posición	Delantero
	Equipos en los que ha participado	
	<b>MARIO MATEO REYES REBOLLO</b>	
<b>Atlético Mexiquense</b>		

	Año de Ingreso	2004
	Con el Equipo	Gremio
	Posición	Defensa
	Equipos en los que ha participado	
	<b>LUIS ANTONIO VERA JIMENEZ</b>	
<b>Gremio</b>		

	Año de Ingreso	2003
	Con el Equipo	Cámara de Diputados
	Posición	Delantero
	Equipos en los que ha participado	
	<b>ANTONIO ACOSTA CONTRERAS</b>	
<b>Cámara de Diputados</b>		

	Año de Ingreso	2004
	Con el Equipo	Grupo Farma
	Posición	Defensa
	Equipos en los que ha participado	
	<b>EDGAR HERNANDEZ FAUSTINO</b>	
<b>Grupo Farma</b>		

	Año de Ingreso	2004
	Con el Equipo	Deportivo Naza
	Posición	Delantero
	Equipos en los que ha participado	
	<b>JOSE MANUEL MARQUEZ</b>	
<b>Deportivo Naza</b>		

	Año de Ingreso	2004
	Con el Equipo	Leones Banamex
	Posición	Delantero
	Equipos en los que ha participado	
	<b>HUGO ALEJANDRO ARREDONDO</b>	
<b>Leones Banamex</b>		

- UN PARTIDO SE PIERDE POR DEFAULT POR LAS SIGUIENTES CAUSAS:
- 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.
  - 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.
  - Por no presentar los registros de los jugadores a más tardar a la finalización del primer tiempo, como lo especifica el artículo 7.
  - Por presentar menos de ocho jugadores.
  - Por cambiar más de seis jugadores y portero, en partidos oficiales.
  - Por retirarse del campo de juego antes de que el Arbitro dé la señal de haberse terminado el partido.
  - Por alinearse en un partido de competencia oficial uno o más jugadores o personas de cuerpo técnico, que no presenten el registro vigente extendido por la Liga, sin importar la causa.
  - 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.
  - 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.
  - 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.
  - 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.
  - Por dejar de cubrir la cuota mensual, así como los adeudos correspondientes dentro de las prescripciones que marca el artículo 56, de estos reglamentos.
  - Por alinearse uno o varios jugadores castigados. Si la Gerencia por error entrega un registro, el equipo se hará responsable del mismo.
  - 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.
  - 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.
  - Por quedarse con menos de siete jugadores en el transcurso del encuentro.
  - 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.
  - 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

## CLAUSURA 2003

RELACION DE TROFEOS QUE SE ENTREGARAN

### Categoría Premier

Campeón: O B D  
 Subcampeón: SAN FRANCISCO  
 Tercer Lugar: GALICIA FC

1º Lugar del Grupo 1: O B D  
 1º Lugar del Grupo 2: Galicia FC

### Categoría Especial

Campeón: UNION COAPA  
 Subcampeón: IRAPUATO  
 Tercer Lugar: CDI JUVENIL

1º Lugar del Grupo A: Marsella  
 1º Lugar del Grupo B: San Miguel  
 1º Lugar del Grupo C: Unión Coapa

Equipos mas Goleadores: O B D con 65 Goles  
 San Miguel con 45 Goles  
 Equipos menos Goleados: O B D con 11 Goles  
 Marsella con 7 Goles

Goleadores Individuales: Isaac Rodríguez (Galicia FC con 19 Goles)  
 Miguel Humberto de Jesús (O B D) con 19 Goles  
 Salvador Ramírez (H del Imperio) con 20 Goles

Torneo de Navidad: U de Neza Schlumberger  
 O B D "C" Racing

Campeón de Campeones: O B D

25 Trofeos Individuales a los Campeones de Liga: O B D  
 Unión Coapa

## ESTUDIANTES 2003



## APERTURA 2004

RELACION DE TROFEOS QUE SE ENTREGARAN

### Categoría Premier

Campeón: O B D  
 Subcampeón: CD ISRAELITA  
 Tercer Lugar: LEONES BANAMEX

1º Lugar del Grupo: O B D  
 2º Lugar del Grupo: CD Israelita

### Categoría Especial

Campeón:  
 Subcampeón:  
 Tercer Lugar:

1º Lugar del Grupo 1: Marsella  
 1º Lugar del Grupo 2: O B D "C"

Equipos mas Goleadores: O B D con 92 Goles  
 Toluca con 72 Goles  
 Equipos menos Goleados: CD Israelita con 23 Goles  
 O B D "C" con 14 Goles

Goleadores Individuales: Argelio Campuzano (Naranjas) con 36 Goles  
 Gonzalo Rodríguez (Real Sociedad) con 32 Goles

Torneo de Verano:

Torneo de Copa:  
 Campeón:  
 Subcampeón:  
 Tercer Lugar:

25 Trofeos Individuales a los Campeones de Liga:

Equipo mas Disciplinado: VALENCIA FC

HISTORIA DE LA LIGA



**DIRECTIVA DE LA  
 LIGA ESPAÑOLA  
 CON  
 CUAUHTEMOC  
 BLANCO**

LIGA ESPAÑOLA DE FÚTBOL AMATEUR 2000