

Deportivo Amateur de Fútbol 7 Sde RLde CV  
SOCCER 7  
Calle 16b No. 393 x 17 y 19 Colonia  
paraíso Maya CP.97134 Mérida, Yucatán.

### **Derechos y Obligaciones.**

**Artículo 1.** Todos los jugadores inscritos debidamente en SOCCER 7, juegan por su propia voluntad y con los riesgos que la práctica del Fútbol Siete implica. Al inscribirse y jugar, automáticamente deslindan de cualquier responsabilidad legal o moral a DEPORTIVO AMATEUR DE FÚTBOL 7 S DE RL DE CV

**Artículo 2. AVISO DE PRIVACIDAD.** DEPORTIVO AMATEUR DE FÚTBOL 7 S DE RL DE CV, es responsable del uso y protección de sus datos personales, en este sentido y atendiendo las obligaciones legales establecidas en la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares, a través de este instrumento se informa a los titulares de los datos (jugadores), que solicitamos su nombre completo, firma y teléfono; además de copia de INE del delegado o capitán del equipo. Los datos personales que recabamos de usted se solicitan con la finalidad de que reciban y acepten todas las condiciones del presente Reglamento General de Competencia SOCCER 7 , lo cual es necesario para concretar nuestra relación de servicio con usted.

**Artículo 3.** Todos los integrantes de esta liga tenemos la obligación de cumplir y hacer cumplir este reglamento aún y cuando vaya de por medio algún interés de su equipo.

**Artículo 3A. La inscripción deberá de cubrirse a más tardar, en la jornada No 5 de no ser así, se genera un recargo de \$500.**

**Artículo 4.** La acreditación de jugadores se deberá realizar al inicio de los torneos, SOCCER 7 , dará un plazo de cinco fechas (Jornada uno, dos , tres, cuatro y cinco) para acreditar cualquiera de las 3 opciones estipuladas en el artículo 5. El máximo de jugadores que se podrán registrar es de 16 y 2 personas de cuerpo técnico, los cuales deberán estar también acreditados. No se permitirá la estancia dentro de la cancha a quien no cumpla con este artículo.

**Artículo 5.** Un jugador este debidamente acreditado cuando cumple con alguna de estas 3 opciones:

1. Credencial interna SOCCER 2022. (Si en el torneo se requiere.
2. Si está incluido en la sabana de registros de su equipo, debidamente registrado con fotografía y sello de la liga.
3. Credencial del "Sector Amateur SOCCER 7" de afiliación a la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A. C.

En caso de equipos nuevos después de arrancado el Torneo, tendrán un plazo de dos jornadas para registrarse debidamente.

**Artículo 6.** Sólo podrán participar los jugadores debidamente dados de alta en el acta de juego y acreditados de acuerdo con el artículo 5. Sólo los jugadores de nuevo ingreso podrán ser anotados por el árbitro.

**Artículo 7.** No hay permiso para jugar sin registro o asistencia a 6 partidos para jugar las finales, presentar INE.

•

**Artículo 8.** Los equipos podrán realizar altas de jugadores, sin rebasar sus 16 jugadores totales y tienen hasta antes del inicio de las 4 jornadas finales a su torneo. Por ningún motivo hay altas de jugadores en finales (liguilla). Para poder jugar en liguilla, el jugador deberá haberse presentado el 50% de los partidos de la fase regular del torneo.,en caso de inasistencia, por razones de salud, presentar justificante médico, para no considerarlo, como inasistencia.

**Artículo 9.** Durante el desarrollo de los torneos, no se podrán realizar transferencias de jugadores a otros equipos de la misma categoría o división. Un jugador que causa baja de un equipo sólo podrá jugar en torneos diferentes.

**Artículo 10.** Los equipos tendrán como límite hasta la jornada 3 para presentarse con uniformes completos (playeras iguales con numero en la espalda planchado, bordado, sublimado o cocido (no se permitirá el uso de cintas con numero) short y medias del mismo color. El uso de espinilleras es obligatorio.

**Artículo 11.** Cada equipo tiene la obligación de presentar un delegado y un suplente debidamente acreditados ante la liga y con la credencial correspondiente; de lo contrario no se permitirá el acceso a cancha de personas no acreditadas para esta función.

**Artículo 12.** Todos los equipos tienen la obligación de presentarse a cada partido mínimo con 10 minutos de anticipación a la hora programada de su juego, para ingresar ya debidamente uniformados, con credenciales y recibo de pago de uso de cancha y arbitraje. Lo anterior, para garantizar su tiempo efectivo de juego. Equipo que no presente su recibo de pago, a decisión de la administración, podrá perder por de fault su partido. Los equipos tendrán como tolerancia para entregar credenciales, antes del inicio del segundo tiempo.

**Artículo 13.** Todos los equipos deberán presentar ante los árbitros un balón del número 4 SOCCER 7, en buenas condiciones para poder llevar a cabo el partido. Los equipos tienen para presentar su balón hasta antes de iniciar el segundo tiempo de lo contrario se perdería por forfeat. En caso de que un equipo acepte jugar el partido sólo con su balón, deberá firmarlo en el acta de juego.

**Artículo 14.** Cada equipo tendrá que iniciar mínimo con 5 jugadores y podrá completarse en el transcurso del partido, si al momento de tener 5 jugadores un jugador es expulsado el partido se perdería por default ya que no puede continuarse con 4 jugadores

**Artículo 15.** En caso de no reunir los requisitos que se estipulan en los artículos 12, 13 y 14 de este reglamento, el equipo perderá su partido por default 3 a 0.

**Artículo 16.** Para cada partido se tendrá una tolerancia de 5 minutos a partir de la hora señalada, sin que afecten el tiempo del juego,, y 5 adicionales, en caso de que el oponente lo conceda o este de acuerdo, descontable del tiempo de juego. El equipo que sí estuvo en tiempo y forma ganará su partido por default 3 a 0.

**Artículo 17.** El equipo que pierda por default será sancionado de la siguiente manera:

1. Pierde su partido 3 a 0.
2. Paga uso de cancha y arbitraje completo.

El arbitraje deberá ser cubierto antes de su siguiente partido, de lo contrario será dado de baja y sin derechos a reembolso de ninguna clase.

**Artículo 18.** Si un equipo pierde por default por causas de fuerza mayor comprobables y a criterio y decisión de SOCCER 7, el partido se reprogramará aún presentándose el equipo contrario.

**Artículo 19.** Para poder cancelar un partido ya programado por parte, el delegado o capitán deberá hacerlo por escrito o en su caso personalmente y notificarlo a la administración de la cancha y con mínimo una jornada de anticipación

En caso de que el equipo no suspenda con esta anticipación su partido programado, perderá por default y deberá cubrir el uso de cancha y arbitraje correspondiente

**Artículo 19.1** Cuando la cancelación es por parte de la administración podrá ser en cualquier momento ya que únicamente será por causas que no garanticen la seguridad, el orden, y cualquier situación que consideren necesaria.

**Artículo 19.2.** La administración reprogramara partidos pendientes ajustándose a los horarios disponibles con los que se cuente al momento de la reprogramación y el periodo para avizar será de 2 a 3 días con anticipación para avizar a los equipos.

**Artículo 20.** Cada equipo es responsable de sus balones y deberán ir por ellos cuando se vuelen. La liga no se hace responsable de balones perdidos. El equipo que vuele el balón y se pierda, será responsable de reponer el balón. Se turnara por acuerdo, que equipo irá por el balón, en el primer y segundo tiempo, sin importar quién sea responsable del balón, si ya terminó el juego por completo, ya se pito el final del partido, osea el balón ya no está en juego, el que pateo el balón, sera el responsable de recuperarlo.

**Artículo 21.** Cada delegado y capitán del equipo es responsable de su porra y de los daños que pueda causar a las instalaciones. Un partido podrá suspenderse por mala conducta de la porra (insultos o agresiones al equipo contrario, al cuerpo arbitral o al personal administrativo) y su equipo perderá por default. Las porras también pueden ser sancionadas y no podrán participar antes, durante o después del desarrollo de un encuentro. La sanción puede ser desde la suspensión de ese partido, hasta la baja de la liga del equipo y la responsabilidad penal en la que se pueda incurrir. A la persona que sea sorprendida haciendo uso indebido de las instalaciones se le consignará con las autoridades correspondientes.

**Artículo 22.** Un jugador podrá participar en las divisiones que quiera, siempre y cuando esté debidamente registrado en cada una de ellas. El jugador podrá utilizar la “Credencial SOCCER 7 2022” y estar dado de alta en el “Acta de Juego” del partido.

**Artículo 23.** Los jugadores y delegados deberán reconocer como máxima autoridad dentro de la cancha, al árbitro y a su asistente. Deben acatar sus decisiones sin discutir airadamente sobre ellas; además deberán brindar las garantías de seguridad entre sus jugadores hacia los árbitros.

**Artículo 24.** Las protestas relacionadas con uniformes, números y balones deberán ser antes de dar inicio el partido y deberán de firmar el Acta de Juego antes llevarse el partido como practica. De no hacer la protesta en tiempo y forma, ésta será nula. Las demás protestas relacionadas con el desarrollo del juego deberán presentarse por escrito o vía E-mail ante la administración SOCCER 7, dentro de las 24 horas hábiles posteriores a la terminación de su partido.

**Artículo 25.** En caso de riña colectiva (batalla campal), se dará automáticamente de baja a los dos equipos involucrados (previa investigación).

**Artículo 26.** La máxima autoridad recae en la administración de la liga y su gerente; cualquier punto no incluido en este reglamento quedara a criterio de la misma.

**Artículo 27.** QUIEN ABANDONE TORNEO, TENDRAN COMPROMISO DE SALDAR, DE EXISTIR, SU ADEUDO PENDIENTE, Y DE NO DE ASI, QUEDARA VETADO, Y SE INFORMARÁ DE SU PROCEDER A OTROS CENTROS O CLUBES DEPORTIVOS.  
DE IGUAL FORMA, NO SE REEMBOLSARA, LO ABONADO, SI SE RETIRA EL EQUIPO , Y NO TERMINA EL TORNEO, YA QUE EMPEZADO EL TORNEO, YA NADIE PUEDE , ENTRAR EN ESE LUGAR, YA SEA UNA JORNADA, DOS , O LAS QUE SE TRATE, NINGUN EQUIPO, ENTRARA SIN CONTAR CON LAS JORNADAS QUE OTRO EQUIPO YA JUGO, Y SIN CONTAR PARA SU PROMEDIO. POR LO QUE LA AFECTACION, ES A TODO UN TORNEO. POR LO QUE NO HAY DEVOLUCIONES, NO COMPENSACIONES,NO TRASPASOS.

**Artículo 28.** Los delegados o capitanes tienen el derecho de levantar una protesta formal de acuerdo al siguiente procedimiento:

1. Presentarla por escrito o via E-mail, dentro de las siguientes 24 horas hábiles a partir de la finalización del partido correspondiente.
2. Estipular claramente la inconformidad y de ser posible, indicar qué artículo se está infringiendo.
3. Protestas Arbitrales.; aclarando que, en este caso, no se modifican resultados ni se reprograman partidos.

**Artículo 29.** En todos los partidos de Futbol Siete se llevarán a cabo en dos tiempos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos entre cada tiempo. Para garantizar lo anterior, el cronometro se programará en 25 minutos y se activara en el horario en que el juego está oficialmente programado, es decir, los equipos tienen 5 minutos para acreditarse ante los árbitros y así se les respeten los 20 minutos de cada periodo. Sólo se detendrá el cronometro cuando haya algún jugador lesionado. Para que esto surta efecto los jugadores deberán ingresar cada uno con credencial en mano y deberá entregarse de manera inmediata al árbitro para su acreditación.

**Artículo 30.** El torneo constara de 9 jornadas regulares

**Artículo 30.** El sistema de puntuación en fase regular de competencia, para generar la table de posiciones, será como sigue:

|                  |          |
|------------------|----------|
| Partido Ganado   | 3 puntos |
| Partido Perdido  | 0 puntos |
| Partido empatado | 1 punto  |

En caso de empate en puntos, los criterios de desempate serán:

1. Diferencia de goles
2. Goles a favor
3. Resultado entre ellos

### **III) Sanciones y Castigos.**

**Artículo 31.** Cuando un integrante de un equipo (Jugador o delegado), sale expulsado con tarjeta roja o acumula tarjetas amarillas, la administración de la liga se basará en el reporte del Acta de Juego para imponer sanciones.

**Artículo 32.** Serán merecedores los Jugadores, delegados, Entrenadores y equipos completos a las siguientes sanciones:

1. Si un mismo jugador acumula tres tarjetas amarillas; deberá cumplir un partido de suspensión.
2. Jugador que obtenga tarjeta roja en un partido; será expulsado obligatoriamente como mínimo un juego.
3. Expulsión por protestar decisiones arbitrales; un juego.
4. Juego brusco grave; dos juegos .
5. Juego brusco violento; tres juegos .
6. Agresión a un contrario; cinco partidos o más, dependiendo la gravedad de esta y hasta la baja de la liga.
7. Insultos al cuerpo arbitral; tres partidos o más, dependiendo de los insultos.
8. En caso de riña colectiva; los equipos serán dados de baja (salvo previa investigación), sin tener derecho a reembolso de ninguna clase, previa investigación Soccer 7.
9. Agredir o intentar agredir a un árbitro y/o personal administrativo; será castigado según la gravedad del reporte, el cual va desde tres meses, hasta un año de suspensión y VETO. Además, será responsable de la denuncia penal correspondiente, ya que automáticamente se turnará a las autoridades competentes.
10. Todas las sanciones graves que marca este código se aplicarán en todas las categorías en las que participe él, o los jugadores, sin que sean acumulables los partidos de diferentes categorías.
11. La liga determinará si algún jugador expulsado podrá participar en un partido de finales; esto dependerá del reporte correspondiente, con excepción de los jugadores reportados por conductas graves. Las tarjetas amarillas serán borradas antes de entrar a finales.
12. Todo jugador que durante un partido sea expulsado; deberá abandonar de inmediato la cancha y no podrá permanecer en banca, de no hacerlo su partido no se reanudara y podrá ser suspendido perdiendo su equipo.
13. Las sanciones no especificadas en este código serán emitidas por la administración SOCCER 7.

**Artículo 33.** La Administración de la liga SOCCER 7, atenderá protestas formales y apelaciones, de lunes a viernes en horarios de 20:00 a 22:00 horas con previa cita.

Atentamente,

Administración SOCCER 7

Mail:

