



Torneos de Fútbol Soccer 7

Reglamento de Competencia

(Enero 2022)

Año 2022, año de la **ESPERANZA**, a nombre de la Directiva y el Capital Humano de Gambeta, te damos la más cordial **¡BIENVENIDA!** a formar parte de nuestra comunidad deportiva a través del fútbol.

En este documento queremos darte a conocer las obligaciones y derechos que regulan nuestra actividad, la convivencia, la competencia y el funcionamiento de un servicio, una serie de normas jurídicas, sociales, deportivas y de salud.

Las normas de convivencia son pautas de protocolo, respeto y organización que rigen el espacio, el tiempo, los bienes y el tránsito entre las personas que comparten un lugar y un momento determinados.

El respeto mutuo, la armonía, la tolerancia, la comunicación y el desempeño compartido de los deberes son reglas básicas de conducta, minimizan la oportunidad de que surjan fricciones, rencillas, irregularidades o desorden, refuerzan el consenso social.

Que la experiencia y tu participación, vengan a sumar en tu persona y miembros de tu equipo, en esta nueva normalidad.

Agradeciendo la preferencia y deseándote un año 2022 lleno de Salud y Prosperidad, quedamos a tus órdenes.

Consejo Directivo de Gambeta

Apodaca, N.L.

I. Deportivo.

1.- INICIO DE PARTIDO Y CAMBIOS DE JUGADORES:

Se requiere un mínimo de 5 (cinco) jugadores para comenzar el juego, el equipo podrá completarse durante todo el juego. Los cambios son ilimitados, un jugador que sale de cambio puede reingresar al juego como tal, siempre y cuando el árbitro lo haya autorizado. Jugador que se vaya integrando al juego, tendrá al medio tiempo o final del partido que identificarse con el árbitro.

2.- DURACIÓN DEL JUEGO:

Se jugarán dos tiempos de 25 min y un descanso intermedio de 5 min.

3.- EL BALÓN (# 5):

Cada equipo presentará un balón en buen estado antes del inicio del encuentro. El árbitro seleccionará uno para realizar el partido y el otro se usará como repuesto. En caso de ponchadura o pérdida de ambos balones, en el área de snack se pondrán a disposición balones de renta.

4.- EL ÁRBITRO:

Se jugará con un solo árbitro central y este será la máxima autoridad dentro del terreno de juego, antes – durante y al final de cada partido, la liga podrá determinar llevar a cabo el partido con dos árbitros ya sea en fase regular o finales, esto quedará a discreción de los organizadores.

5.- CÉDULA ARBITRAL:

La cédula arbitral es el único documento oficial reconocido por GAMBETA para todos los efectos de récords y sanciones (Reporte de incidentes). Cuando el árbitro elabore el reporte final el único que podrá estar próximo a dicha elaboración será el capitán del equipo siempre y cuando sea requerido por el árbitro.

6.-TANTO MARCADO:

Es cuando el balón rebasa completamente la línea de gol y sobre todo que el árbitro lo de por bueno.

7.- TIRO PENAL:

Será a 8 metros de la línea de meta, el portero no deberá de abandonar la línea de gol antes de que el tirador haga contacto con el balón.

8.- TIROS LIBRES:

Todos los tiros libres serán directos y se cobrará hasta que el árbitro pite sin excepción. La barrera, se colocará a 5 metros del balón. El gol de saque, después de un gol es válido de un solo toque, Así como de despeje de portería. Nota: En el saque inicial e inicio del 2do. tiempo se tiene que realizar el saque en dos toques. Las faltas técnicas serán reanudadas con tiro directo.

9.- FUERA DE LUGAR:

El fuera de lugar no se sanciona.

10.- BARRIDAS:

A los jugadores de campo NO SE LES PERMITEN LAS BARRIDAS, sólo al portero cuando exista disputa de balón en su área de juego. (La excepción será cuando no haya jugador de por medio y SOLO PARA EVITAR SAQUES DE BANDA). Si se usa una barrida del equipo contrario para evitar que el balón llegue a su destino, se sanciona como falta y a consideración del árbitro, se podrá hacer acreedor a una amonestación. **Si un jugador de campo, con una BARRIDA evita que el balón ingrese a su portería, se acredita el GOL al equipo rival y este jugador será amonestado.**

11.- ROL DE JUEGOS:

Se subirá a nuestra página de internet www.gambeta7.mx y será oficial desde el momento de su publicación.

12.- SISTEMA DE COMPETENCIA:

Cada equipo jugara 8 partidos de la fase regular más semifinales y finales.

13.- SEMIFINALES Y FINALES:

En encuentros de SEMI O FINALES, si hubiere un empate se tirará una ronda de 3 penalties, si continúan empatados proseguiremos con muerte súbita es decir se tirará un penalty por equipo hasta que haya un ganador. (Solamente tiran los jugadores que terminaron el encuentro, no hay cambio de portero).

II SALUBRIDAD.

- Respetar y hacer cumplir los protocolos de sanidad en todo momento.
- Asistir y mantenerse dentro de la unidad con cubre bocas.
- Lavarse las manos o aplicar gel sanitizante al entrar y salir de la unidad.
- Guardar la sana distancia en todo momento.
- 37.5 de temperatura hacia arriba (testeo a la entrada) NO tendrá acceso a la unidad. Tendrá que esperar de 10 a 15 minutos aislado y si no baja la temperatura, tendrá que retirarse a su casa.
- NO asistir a tu partido o entrenamiento en caso de tener algún síntoma de afectación a tu salud.
- Llevar tus artículos personales en una maleta y NO prestar o pedir prestada ropa, accesorios de juego o artículos de otro.
- NO fotos grupales.
- Retirarse de las instalaciones inmediatamente al término de su horario.
- Respetar entradas y salidas de instalaciones y canchas.
- Llegar a casa, directo a bañarse y dejar la ropa de uso separada y NO saludar a nuestros familiares.

III Registro y Documentación.

1.- REGISTRO DE JUGADORES:

A) Se podrán registrar 15 jugadores como máximo por equipo.

B) En torneo empresarial 7 se podrán registrar un máximo de 20 jugadores.

Nota: Las altas de jugadores se efectuarán durante todas las jornadas de la fase regular de cada Torneo. En Semifinales y Finales ya no habrá altas y solo podrán jugar los 15 ó 20 jugadores como máximo, que estén impresos en las cédulas de juego de estas etapas.

1.1 - Las altas de jugadores se efectuarán de la siguiente manera:

A) El capitán o responsable del equipo recibirá un link de parte del coordinador operativo de Gambeta 7, para registrar y dar de alta a sus jugadores con los siguientes datos: Nombre completo y fecha de nacimiento, así como, subir la fotografía de la identificación de cada jugador. Solo se podrá hacer hasta antes del juego # 8 de la fase regular.

1.2 - Menores de edad:

Jugadores entre 15 y 17 años once meses, procedimiento:

- Identificación con foto del menor.
- Identificación del adulto responsable del menor.
- Carta responsiva de menores de edad, autorizada por los tutores o padres de Familia, formato que entrega Gambeta 7, anexando copia de identificación oficial de los mismos.

2.- DOCUMENTACIÓN:

Los capitanes o representantes de los equipos son los encargados de entregar - llenar y firmar toda la papelería del equipo que consta de:

- Dar de alta a sus jugadores.
- Firmar Carta Responsiva (Cuota de participación y Riesgo deportivo)
- Llenar Formato de Inscripción con todos sus datos completos (nombre y Apellidos, celular, correo electrónico y torneo a participar, así como los horarios y días de juego solicitados).
- Firmar Reglamento de juego (Constancia de estar ENTERADO – CONOCER Y ACEPTAR disposiciones administrativas, deportivas, de seguridad y salud de Gambeta).

IV Administrativo.

1.- ANTICIPO:

Deberá ser cubierto en su totalidad antes de iniciar la jornada 1 de su torneo a participar. Si durante el desarrollo del torneo, algún equipo se retira o es retirado por incurrir en faltas sancionables con exclusión, según el tabulador de sanciones o por faltas graves a Juicio de la directiva de Gambeta, perderá automáticamente la aportación realizada y no tendrá derecho a reclamación alguna.

2. - FORMAS DE PAGOS PARCIALES:

En oficina de 9:00 – 17:30 hrs. de lunes a viernes, terminal con tarjeta de débito o crédito, deposito a cuenta bancaria (por transferencia o cajero automático) BBVA Bancomer 012580001895938373 Clave bancaria: 0189593837, enviar ficha de depósito al WhatsApp 8112169114 o al correo cobranzalegarsports@hotmail.com.

(Es obligación del cliente pedir su recibo y conservarlo para en caso de cualquier aclaración).
Estos se deben realizar durante las primeras jornadas del torneo en que estén participando y deben quedar liquidados a más tardar en su jornada 6.

2.1 - Nota: Los equipos deberán estar haciendo pagos de manera constante semana a semana y tienen como plazo para liquidar el total en la jornada señalada. **Por ningún motivo, un equipo se podrá abstener de hacer pagos, con el argumento de que liquida en su jornada 6.**

V.- UNIFORMES DE LOS EQUIPOS:

1.- El uniforme es obligatorio a partir del tercer partido del equipo. Todos los jugadores del equipo deben jugar con playera, short y medias iguales, para considerar que el equipo se presenta con **UNIFORME COMPLETO**.

(Recibirán un 1 punto EN CADA JUEGO, los equipos UNIFORMADOS AL 100% a partir de su tercer partido).

2.- Se debe jugar con TENIS DEPORTIVO O MULTITACO.

3.- Las espinilleras serán opcional y queda a criterio de los jugadores.

- Los jugadores no podrán portar artículos que en opinión del árbitro ponga en peligro la integridad física de este u otro jugador (cadenas, anillos, pulseras, relojes, lentes, aluminio, expuesto sin cobertura blanda).
- **Temporada invernal:** Se podrá usar sudadera y tendrá que ir debajo de la playera oficial de juego.

VI Penalizaciones.

1.- MÍNIMO DE JUGADORES EN LA ALINEACIÓN:

El número de jugadores mínimo para poder iniciar un partido, será de 5 jugadores. Si durante el desarrollo de un partido un equipo queda con 4 jugadores, pero en su banca tiene a uno o más jugadores amonestados, el partido puede continuar de manera normal.

2. - BALÓN:

Los equipos tienen hasta antes de iniciar el segundo tiempo de juego para presentar su balón. El o los equipos que no presenten balón serán reportados en la cedula de juego y se actuara de acuerdo al reglamento interno.

3.- DURACION DEL JUEGO:

Serán dos tiempos de 25 min cada uno y 5 min. de descanso

3.1 – Prorroga:

Se dará una prórroga de 15 min. Solamente en el primer horario. En los horarios subsecuentes, se darán 5 min. de gracia para que los equipos se completen con su mínimo de jugadores. Posterior a estos 5 min, si un equipo esta dispuesto a seguir esperando a su rival, el tiempo que se haya perdido se tendrá que quitar del tiempo de juego y se ajustarán los tiempos de acuerdo al siguiente partido programado.

3.2 – Dar agilidad al juego:

Con la finalidad de que se agilice el juego y el portero no pierda demasiado tiempo al jugar el balón se aplicará la regla de que el portero no deberá tomar el balón con las manos cuando el balón sea regresado de cualquier forma y con intención de un compañero (saque de banda, cabeza, pecho, etc.) dicha jugada se sancionará a criterio del juez central y al ser sancionada se cobra con tiro directo.

4.- CEDULA ARBITRAL:

Los capitanes de cada equipo deberán de firmar la cédula al término de cada juego y verificar resultado del mismo, jugadores que anotaron goles, reporte de uniformes, de balón, etc. En caso de no firmar la cédula, el capitán y su equipo darán por entendido estar de acuerdo con lo que se estipule en la misma y ya no podrá ejercer protesta alguna.

NOTA:

Cuando el arbitro considere que no hay garantías para redactar un reporte sobre jugadores expulsados, comportamiento de equipos, etc, en la cedula se especificara que se hará reporte. Posteriormente se les hará llegar copia a los capitanes.

5.- ROL DE JUEGOS:

5.1 DE LOS CAMBIOS AL ROL DE JUEGOS POR PARTE DE LA LIGA:

El departamento de logística deportiva puede realizar modificaciones al rol de juegos, siempre que lo requiera e informará a los equipos involucrados con tiempo suficiente de dichos cambios ya sea por vía telefónica o por correo electrónico.

5.2 DE LOS CAMBIOS AL ROL DE JUEGOS POR PARTE DE LOS EQUIPOS:

Todos los equipos podrán hacer alguna petición especial sobre algún horario que requieran en alguna jornada o bien, no ser programados en cierta fecha del torneo; para la cual se requiere que esta solicitud sea enviada a nuestras oficinas, con por lo menos una semana de anticipación.

Si fuera el caso, que haya surgido un asunto de fuerza mayor que no permitió hacer la solicitud en este tiempo, los partidos tanto de fase regular como de finales únicamente podrán ser reprogramados de la siguiente manera:

- a)- Publicado el rol de juegos, el capitán del equipo tendrá hasta las 19:00 horas un día antes de su partido para solicitar la reprogramación.
- b)- Lo podrán solicitar mediante, llamada telefónica a oficina 19-31-55-66, WhatsApp 811-216-91-14 o correo electrónico legarsports1@hotmail.com.
- c)- En caso de solicitar la reprogramación y estar fuera del tiempo preestablecido ya NO se podrá llevar a cabo la reprogramación y el partido seguirá programado.
- d)- El partido reprogramado será el día y hora que el Dpto. de logística deportiva designe, ya que será en base a la disponibilidad que se tenga.
- e)- El costo de la reprogramación será de \$600 pesos y se tendrá que liquidar vía transferencia en las 24 hrs. posteriores a su petición. Logística deportiva programara de nuevo el partido en la página de Gambeta7, una vez recibido el depósito.

6.- INSCRIPCIÓN DE JUGADORES:

NOTA: Si por alguna razón algún equipo llegará alinear algún jugador que no esté registrado en la cedula de juego en las etapas de semifinales o finales, el partido se le dará por perdido.

7.- UNIFORME DE LOS EQUIPOS EN SEMIFINALES Y FINALES:

7.1 TARJETAS AMARILLAS POR FALTA DE UNIFORME:

- 1. Preventivo con capitanes:** Les notificará que revisen que sus jugadores cumplan con el uniforme completo y zapatos NO tachones (multitacos o tenis).
- 2. Con jugadores:** Si durante el desarrollo del juego, el árbitro detecta un jugador que no cumple con la uniformidad como debe ser, detendrá el partido y lo amonestará con tarjeta amarilla (aplicando criterio de reglamento de tarjeta amarilla).
- 3. Con jugadores** *Segunda amonestación con amarilla* (aplica criterio de reglamento segunda amarilla al mismo jugador en el mismo juego).
- 4.** Después de estas instancias, el capitán de los jugadores infractores permite y acepta que su equipo juega con uniforme incompleto, facultando al árbitro del partido a realizar su reporte respectivo al final de este.
- 5.** Si un equipo o ambos no cumplen con el uniforme completo (shorts – playera – medias) se asentara en la cedula de juego.

8.- TARJETAS:

8.1 - TARJETA AMARILLA:

El jugador amonestado será excluido 3 minutos fuera de la cancha, el equipo jugará con un jugador menos. Pasando los 3 minutos puede ingresar el mismo jugador o ser substituido. **(En dado caso que amonesten al portero este tendrá que salir de la cancha).**

8.2 - SEGUNDA AMONESTACIÓN AMARILLA:

En caso de que un jugador sea amonestado 2 veces en el mismo partido, su equipo jugará con uno menos esta vez por 5 minutos (dicho jugador amonestado con 2 tarjetas ya no podrá ingresar al terreno de juego). Pero si podrá ser substituido.

8.3 - TARJETA ROJA:

Expulsión y sanción que determinará el tribunal de penas. Según el reporte de la cédula arbitral. Esta será la única manera que el equipo jugará con jugadores menos.

NOTA: Todo jugador expulsado con **ROJA DIRECTA**, en automático estará por lo menos un partido suspendido y dependiendo de la gravedad de su expulsión, el número de juegos suspendido se podría incrementar. **Cualquier jugador que estando suspendido tenga participación con su equipo, PERDERA su respectivo juego y este jugador seguirá con el mismo número de partidos suspendidos.**

9.- INCONFORMIDAD:

Se presentarán de la siguiente manera:

- 1) Únicamente el delegado registrado (capitán o representante) estará facultado para presentar inconformidades, invariablemente, para ser atendidas, deberán ser por escrito.
- 2) Serán enviadas al correo legarsports1@hotmail.com y cobranzalegarsports@hotmail.com
- 3) En ningún caso se les dará seguimiento a las inconformidades solamente verbales.
- 4) Si por alguna razón un jugador o cualquier miembro del equipo es insultado o amenazado por el árbitro, favor de hacer la inconformidad por escrito ante la directiva de la liga.

10.- PROTESTAS:

Está deberán de presentarse antes de las 12:00 hrs. del día siguiente del partido y deberán de ser enviadas al correo legarsports1@hotmail.com y deberá depositar o dejar en oficina la cantidad de \$1,000 (mil pesos/100 MN), en caso de que la protesta proceda se regresa el dinero; en caso contrario el dinero será donado a una casa de beneficencia pública.

11.- TRIBUNAL DE PENAS:

La directiva de Gambeta, serán los encargados en aplicar las sanciones que correspondan conforme al contenido de la cédula arbitral y el reporte del coordinador operativo, en base al tabulador de sanciones.

VII Sanciones y Tabulador.

1.- INVASIÓN DE CANCHA:

Ingresar a la cancha sin autorización del árbitro, por jugadores, entrenador o porristas se considerará como invasión de cancha y se sancionará conforme al reporte arbitral y al tabulador de sanciones.

El capitán de cada equipo es el Responsable directo de sus jugadores y porra que lo acompañen; el árbitro del juego le pedirá poner orden con su gente. Si el capitán de un equipo no logra controlar a sus jugadores y/o porra, el partido podría ser finalizado por el árbitro y en base al reporte de este tendrán las siguientes sanciones:

- **Capitán quedará reportado y suspendido durante 3 partidos.**
- **El equipo infractor perderá el partido.**
- **Si ambos equipos ingresen a la cancha, quedarán amonestados.**
- **SI ES RIÑA CAMPAL, SERÁN DADOS DE BAJA, SIN REEMBOLSO Y SIN APELACIÓN.**

2.- ABANDONO DEL CAMPO POR UNO O VARIOS EQUIPOS:

Se investigará por la Directiva de la Liga el motivo por el cual se produjo el abandono de juego. En caso de que el marcador fuera empatado, el equipo que abandone perderá su partido 4-0, los goles no se contabilizarán para el récord del goleador. Si ambos equipos abandonan perderán ambos equipos por default con un marcador de 4-0. Si el equipo que abandona iba ganando perderá su partido por default con un marcador de 4-0.

3.- LESIONES O DAÑOS A JUGADORES, A TERCEROS O A SUS PERTENENCIAS:

- **El Club Deportivo GAMBETA, sus socios, administradores y funcionarios, no asumen ninguna responsabilidad por las lesiones o daños y perjuicios que se produzcan, antes, durante o después de los encuentros sean quienes fueren los ejecutores o afectados en sus personas o pertenencias.**
- **La responsabilidad será asumida por los propios equipos y jugadores que hayan tenido injerencia en las situaciones creadas.**
- **NO BRINDAMOS NINGUN TIPO DE SEGURO DEPORTIVO NI NADA PARECIDO. EL CLUB GAMBETA QUEDA LIBRE DE CUALQUIER RESPONSABILIDAD. AL MOMENTO DE SU INSCRIPCION SE LES HACE ENTREGA DE NUESTRO REGLAMENTO Y FIRMAN DE ESTAR ACEPTANDO ESTAS CONDICIONES. EL CAPITAN O REPRESENTANTE POR EQUIPO FIRMARÁ LA CARTA RESPONSIVA – DE SERVICIOS CONTRATADOS Y REGLAMENTO DEPORTIVO POR TORNEO Y ENTREGARÁ COPIA DE SU IFE.**

4.- JUEGOS SUSPENDIDOS POR EL ÁRBITRO:

1.- Por causas meteorológicas, si es suspendido en el primer tiempo se reprogramará desde el minuto en que quedo y el marcador como se encontraba, si el partido se suspende en el segundo tiempo, el partido será de carácter oficial y quedará el resultado que se tenía en ese momento.

2.- Por culpa de uno o varios jugadores del equipo, alterando el orden, insultando o provocando al rival. El equipo infractor pierde. Si dicho equipo iba ganando, el triunfo se le otorgará a él otro equipo, conservando los goles anotados y el perdedor recibirá 0. Si el equipo ganador no llevaba goles el marcador queda 1 a 0.

- 3.-Por culpa de alguno o varios jugadores de los equipos. Los dos equipos pierden.
Conato de bronca e invasión de cancha por jugadores y/o porras.
- 4.-Por falta de garantías para el árbitro o para algún equipo que pongan en peligro la integridad física. En todos los casos se investigarán los detalles de dicho encuentro para proceder con el mayor tino. El equipo infractor o culpable de causar los incidentes perderá el juego si en la investigación resultará culpable.

NOTA: El jugador que por alguna razón llegará a tener alguna dificultad con otro jugador, público o árbitro, llegando a la agresión verbal o física será expulsado del torneo y no se le aceptará como espectador. La directiva (presidente, visores, etc.) podrán sumar, restar o tomar decisiones sobre la continuidad de algún jugador, jugadores o equipo, después de estudiar el caso en particular.

5.- TABULADOR DE SANCIONES: (EXPULSIÓN DIRECTA = TARJETA ROJA)

CAUSAL	SANCION
POR JUEGO BRUSCO	1 PARTIDO
POR DESAPROBAR DECISIONES ARBITRALES	1 PARTIDO
POR CONDUCTA ANTIDEPORATIVA	1 PARTIDO
POR DETENER A UN CONTRARIO O BALON CON OPCIÓN A GOL, SIENDO EL ÚLTIMO HOMBRE.	1 PARTIDO
POR JUEGO VIOLENTO	2 PARTIDOS
POR INSULTAR O AMENAZAR A UN CONTRARIO O COMPAÑERO	2 PARTIDOS
POR CONATO DE BRONCA (SOLO EMPUJONES)	2 PARTIDOS
POR CONDUCTA IRRESPECTUOSA	2 PARTIDOS
POR INSULTAR AL ARBITRO	3 PARTIDOS
POR INTENTO DE AGRESION	3 PARTIDOS
POR ALINEAR A UN JUGADOR CON CREDENCIAL DE OTRO (SE SANCIONA AL CAPITAN Y PIERDE EL JUEGO)	3 PARTIDOS
POR ALINEAR A UN JUGADOR CASTIGADO (SE SANCIONA AL CAPITAN)	3 PARTIDOS
POR ESCUPIR A UN CONTRARIO O COMPAÑERO	4 PARTIDOS
POR AGRESIÓN FÍSICA, ESTANDO EL BALON EN DISPUTA.	5 PARTIDOS
POR ABANDONO DEL PARTIDO (SE SANCIONA AL CAPITAN Y PIERDE EL PARTIDO)	5 PARTIDOS
POR AMENAZAS AL ARBITRO SOBRE SU PERSONA	10 PARTIDOS
POR INSULTAR A LAS AUTORIDADES DE LA LIGA	12 PARTIDOS
POR REINCIDENCIA. JUGADOR QUE REINCIDE EN LA FALTA QUE CAUSO SU EXPULSION ANTERIOR	12 PARTIDOS
POR AGREDIR AL ARBITRO U OTRO JUGADOR	DE POR VIDA.
POR RIÑA CAMPAL ENTRE DOS O MAS EQUIPOS (AGREDE – CONTESTA)	DE POR VIDA

Todo lo no previsto en las presentes CONVOCATORIAS – REGLAMENTOS y TABULADOR DE SANCIONES, será resuelto por la Directiva de la unidad deportiva “GAMBETA” y su Decisión será inapelable.

Apodaca, N.L. México, ENERO 2022.