

REGLAMENTO GENERAL DE COMPETENCIA 2026

I. DERECHOS Y OBLIGACIONES.

Artículo 1. Todos los jugadores inscritos debidamente en FUTCENTER, 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 Grupo Futcenter y a Corporativo Futcenter.

Artículo 2. AVISO DE PRIVACIDAD. Grupo Futcenter y Corporativo Futcenter son responsables 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, que solicitamos copia de la credencial del INE de todos los integrantes del equipo (delegado, capitán y jugadores). Los datos personales que recabamos de ustedes, se solicitan con la finalidad de que reciban y acepten todas las condiciones del **Reglamento General de Competencia FUTCENTER 2026**, lo cual es necesario para concretar nuestra relación de servicio con ustedes.

Artículo 3. Todos los integrantes de esta liga (jugadores, árbitros y personal administrativo de Futcenter) tenemos la obligación de cumplir y hacer cumplir este reglamento aún y cuando como jugador vaya de por medio algún interés de su equipo.

Artículo 4. El presente reglamento aplica a todas las categorías y ramas (varonil, femenino y mixto). Cualquier modificación a las Reglas de juego de la FMF o alguna adecuación del presente reglamento, será informada mediante CIRCULARES.

Artículo 5. La acreditación de jugadores se deberá realizar al inicio de los torneos, FUTCENTER dará un plazo de cinco jornadas para acreditar cualquiera de las 3 opciones estipuladas en el artículo 6.

Se autoriza un máximo de 16 jugadores que se podrán registrar y 1 persona 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 6. Un jugador está debidamente acreditado cuando cumple con alguna de estas 3 opciones:

1. Credencial interna FUTCENTER 2026.
2. Debidamente registrado con datos y fotografía en nuestras plataformas <http://torneos.futcenter.com> o <http://torneos.futcentergdl.com> / APP FUTCENTER ZIONE.
3. Credencial del "Sector Amateur 2026 FUTCENTER" 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 tres jornadas para registrarse debidamente.

Artículo 7. Sólo podrán participar los jugadores debidamente dados de alta en el acta de juego y acreditados de acuerdo al artículo 6. Sólo los jugadores de nuevo ingreso podrán ser anotados por el cuerpo arbitral, siempre y cuando sea en tiempo y forma; y de acuerdo

con el artículo 8. No hay permiso para jugar sin estar acreditado (Artículo 6) en partidos de fase de finales.

Artículo 8. Los equipos podrán realizar altas de jugadores, sin rebasar sus 16 jugadores totales y tienen hasta la jornada que corresponda al 70% de la fase regular del torneo. Por ningún motivo hay altas de jugadores en finales (liguilla). Para poder jugar en liguilla, el jugador deberá haberse presentado mínimo al 30% de los partidos de la fase regular del torneo. El cuerpo arbitral validará cada partido a los jugadores que participaron. De igual forma, los equipos nuevos que entren al torneo de la jornada 11 en adelante, ya no podrán participar en la fase final de **Liga**; equipos nuevos sólo podrán participar en COPA y RECOPA.

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 divisiones diferentes. Para el caso de equipos que causen baja, antes de la mitad del torneo; sus jugadores sí podrán participar en otro equipo de la misma división.

Artículo 10. Los equipos tendrán como límite hasta la jornada 5 para presentarse con uniformes completos (playeras iguales con número en la espalda planchado, bordado, sublimado o cocido (no se permitirá el uso de cintas como número) short y medias del mismo color. El uso de espinilleras es obligatorio y no se permite el uso de zapatos de fútbol soccer (taquetes).

Artículo 11. Cada equipo tiene la obligación de presentar un delegado debidamente acreditado 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. Es responsabilidad del delegado o capitán firmar el acta de juego al finalizar el partido.

Artículo 12. Todos los equipos tienen la obligación de presentarse a cada partido mínimo con 5 minutos de anticipación a la hora programada de su juego, para ingresar ya debidamente uniformados, con credenciales y recibo de pago digital o impreso, de uso de cancha y arbitraje. Lo anterior, para garantizar su tiempo efectivo de juego. Equipo que no presente su recibo de pago de uso de cancha y arbitraje antes de iniciar su partido, a decisión de la administración, podrá perder por default su partido; también aplicará por pago de credenciales o inscripción 2025. En situaciones extraordinarias en cuestión del tráfico vehicular y o condiciones climatológicas, la administración de la liga determinará la tolerancia correspondiente.

Artículo 13. Gol administrativo (1-0) se aplicará de acuerdo a lo estipulado en los artículos 14 y 17. El Gol administrativo se aplicará con la aprobación del capitán del equipo que cumple en tiempo y forma. Gol administrativo se aplicará al minuto 18 con la aprobación del capitán del equipo que estuvo en tiempo y forma.

Artículo 14. Todos los equipos deberán presentar ante los árbitros un balón del número 4 o 5 FUTCENTER en buenas condiciones para poder llevar a cabo el partido. En caso de no presentar balón se aplicará el artículo 13; gol administrativo: se aplicará con la aprobación del capitán del equipo que si presenta balón. En caso de que un equipo acepte jugar el partido sólo con su balón, deberá informarlo al cuerpo arbitral.

Artículo 15. Cada equipo tendrá que iniciar mínimo con 5 jugadores y podrá completarse

en el transcurso del partido.

Artículo 16. En caso de no reunir los requisitos que se estipulan en los artículos 12 y 15 de este reglamento, el equipo perderá su partido por default 3 a 0.

Artículo 17. Para cada partido se tendrá una tolerancia de 5 minutos a partir de la hora señalada, no descontable del tiempo de juego. Una vez iniciado el cronometro en tiempo de juego (minuto 23) se tendrán 5 minutos para aplicar el gol administrativo (minuto 18), y cinco minutos más para que se decrete el partido por default. Después de estos 10 minutos se podrá llevar el partido como amistoso con los mismos árbitros designados. El equipo que sí estuvo en tiempo y forma ganará su partido por default 3 a 0. De este resultado, se le podrán asignar al o los jugadores que determinen. Gol administrativo: se aplicará al minuto 18 con la aprobación del capitán del equipo que estuvo en tiempo y forma.

Artículo 18. 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 uso de cancha y arbitraje deberá ser cubierto antes de su siguiente partido, de lo contrario, no será programado. Perder 3 partidos por default causa baja. En caso de causar baja, será sin derechos a reembolso de ninguna clase. Los 2 equipos, tanto el que gana como el que pierde pagan su partido completo. Para acreditar los puntos al equipo que gana deberá cubrir su arbitraje completo y podrá ocupar la cancha; con la opción de no ocupar la cancha y pagar el 50% del arbitraje para acreditarle los puntos. Para el caso de equipos que ganen por default 2 partidos de manera consecutiva, ya no pagarán el segundo partido.

Artículo 19. En caso de equipos que causen baja voluntaria o por sanción de FUTCENTER, será sin derechos a reembolso de ninguna clase.

Artículo 20. Si un equipo pierde por default por causas de fuerza mayor comprobables y a criterio y decisión de FUTCENTER, el partido se reprogramará aún presentándose el equipo contrario.

Artículo 21. Para poder cancelar un partido ya programado. El delegado o capitán deberá hacerlo por escrito y enviarlo por correo electrónico a benjamin.lara@futcenter.com.mx o a la administración de la cancha vía WhatsApp y con mínimo una jornada de anticipación. En caso de que el equipo no suspenda con esta anticipación su partido ya programado en nuestras plataformas <http://torneos.futcenter.com> o <http://torneos.futcentergdl.com> / APP FUTCENTER ZIONE perderá por default y deberá cubrir el uso de cancha y arbitraje correspondiente.

Artículo 22. Cada equipo es responsable de sus balones. La liga no se hace responsable de balones perdidos. El equipo que vuele el balón y se pierda, será responsable de reponer el balón. En caso de pérdida de balones de renta, éstos tendrán un precio de \$90

Artículo 23. Cada delegado y capitán es responsable de su equipo, 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 (3-0) o el marcador que prevalecía al momento de la suspensión (lo que más convenga al equipo que gana). 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 24. Un partido podrá suspenderse por falta de garantías hacia al cuerpo arbitral o al personal administrativo y el equipo perderá por default (3-0) o el marcador que prevalecía al momento de la suspensión (lo que más convenga al equipo que gana).

Artículo 25. Para el caso de abandono de cancha, esto será considerado como conducta antideportiva, previa investigación y aplicará una sanción específica por la Administración FUTCENTER.

Artículo 26. 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 FUTCENTER 2025" y estar dado de alta en el "Acta de Juego" del partido. No se podrá participar en dos equipos de la misma división.

Artículo 27. Los jugadores y delegados deberán reconocer como máxima autoridad dentro de la cancha, al cuerpo arbitral; deben acatar sus decisiones sin discutir airadamente sobre ellas; además deberán brindar las garantías de seguridad entre sus jugadores hacia los árbitros. Y en las instalaciones en general, deberán reconocer como máxima autoridad a los coordinadores de cancha y al gerente administrativo (aplican sanciones).

Artículo 28. Las protestas relacionadas con credenciales, uniformes, números y balones, deberán ser antes de dar inicio el partido y deberán de firmar el acta de juego antes de llevarse el partido como práctica. 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, vía correo electrónico a benjamin.lara@futcenter.com.mx o WhatsApp ante la administración FUTCENTER dentro de las 24 horas hábiles posteriores a la terminación de su partido.

Artículo 29. En caso de riña colectiva (batalla campal), se dará automáticamente de baja a los jugadores involucrados (previa investigación y revisión del video); el equipo será amonestado, y en caso de reincidencia en la temporada 2026, el equipo será dado de baja.

Artículo 30. La máxima autoridad recae en la administración de la liga y su gerente (líder de cancha); cualquier punto no incluido en este reglamento de competencia quedará a criterio de la misma.

Artículo 31. Es obligatorio que los jugadores acrediten un seguro de gastos médicos o seguro social. FUTCENTER pone a su consideración el "Seguro de Gastos Médicos" afiliándose al Sector Amateur de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A. C. FUTCENTER pone a su disposición servicio de primeros auxilios.

Artículo 32. Los delegados o capitanes tienen el derecho de levantar una protesta formal, sobre alguna incidencia referente a su partido y de acuerdo al siguiente procedimiento:

1. Presentarla por escrito, vía correo electrónico a benjamin.lara@futcenter.com.mx o WhatsApp dentro de las siguientes 24 horas hábiles a partir de la finalización del partido correspondiente.

2. Estipular claramente la inconformidad, indicar qué artículo se está infringiendo y de ser posible el video.
3. Pagar depósito para ingresar protesta por \$400.00 (Cuatrocientos pesos 00/100 MN). En caso de que la protesta proceda, este depósito será reembolsado.
4. Protestas arbitrales; aclarando que en este caso, no se modifican resultados ni se reprograman partidos.

II. SISTEMA DE COMPETENCIA.

Artículo 33. La integración de los torneos “Libres Varoniles” (18 años y mayores) y sus “Divisiones” quedarán como sigue:

Día	Horarios
Lunes	19:10, 20:00, 20:50, 21:40, 22:30 y 23:20
Martes	19:10, 20:00, 20:50, 21:40, 22:30 y 23:20
Miércoles	19:10, 20:00, 20:50, 21:40, 22:30 y 23:20
Jueves	19:10, 20:00, 20:50, 21:40, 22:30 y 23:20
Viernes	19:10, 20:00, 20:50, 21:40, 22:30 y 23:20
Sábado	17:20, 18:10, 19:00, 19:50, 20:40 y 21:30
Domingo	9:00, 9:50, 10:40, 11:30 y 12:20

Artículo 34. La integración del torneo de “Veteranos” (40 años cumplidos y mayores), quedará como sigue:

Día	División	Horarios
Sábado	Veteranos +40	19:10, 20:00, 20:50 y 21:40
Domingo	Veteranos +40	19:00 y 19:50

Artículo 35. La integración del torneo “Femenil y Mixto” (18 años cumplidos y mayores), quedará como sigue:

Día	División	Horarios
Sábado	Femenil	18:20 19:10, 20:00, 20:50 y 21:40
Martes y miércoles	Femenil	19:10, 20:00, 20:50 y 21:40
Sábado	Mixto	18:20 19:10, 20:00, 20:50 y 21:40

Artículo 36. La integración del torneo “Hoteles y Restaurantes” será para 18 años cumplidos y mayores).

Día	División	Horarios
Domingo	Restaurantero	19:00, 19:50 y 20:40
Lunes	Restaurantero	8:10 y 9:00

*Nota. Divisiones, categorías y horarios sujetos a disponibilidad de cada Franquicia FUTCENTER.

Artículo 37. Las categorías de los torneos “Infantiles y Juveniles 2026”, quedarán como sigue:

Infantil:

7 y 8 años; nacidos en 2019 y 2018.
9 y 10 años; nacidos en 2017 y 2016.
11 y 12 años; nacidos en 2015 y 2014.

Juvenil:

13 y 14 años; nacidos en 2013 y 2012.
15 y 16 años (Sub 17); nacidos en 2011 y 2010.
17, 18 y 19 años (Sub 20); nacidos en 2009, 2008, 2007.

Artículo 38. En todos los partidos de Fútbol Siete se llevarán a cabo en dos tiempos de 23 minutos cada uno, con un descanso de 2 minutos entre cada tiempo. Para garantizar lo anterior, el cronometro se programará en 25 minutos y se activará en el horario en que el juego está oficialmente programado, es decir, los equipos tienen 2 minutos para acreditarse ante los árbitros y así se les respeten los 23 minutos de cada periodo. 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. Sólo se detendrá el cronometro cuando haya algún jugador lesionado y cuando los 2 balones se hayan volado.

Artículo 39. Como lo estipulan las Reglas oficiales de fútbol siete, el tiempo oficial es el del árbitro principal, aún para las canchas que cuentan con cronómetro a la vista de los jugadores. Para la finalización de un periodo de juego, solo se permitirá la ejecución de un tiro libre directo, sin la realización de una segunda jugada; además de un tiro o jugada prometedora de gol, que se haya realizado antes del término del tiempo reglamentario.

Artículo 40. El sistema de puntuación en fase regular de competencia, para generar la tabla de posiciones, será como sigue:

Partido Ganado tres puntos.

Partido Perdido cero puntos.

Partido empatado un punto.

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

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

Artículo 41. La fase de finales se juega de acuerdo a lo siguiente:

Califican a finales los primeros 8 equipos de cada grupo y jugarán de la siguiente manera, siempre respetando la tabla final de posiciones.

Cuartos de final (1 vs 8) (2 vs 7) (3 vs 6) (4 vs 5)

Semifinales (1 vs 4) (2 vs 3)

Final (1 vs 2)

En caso de empate al término del tiempo regular, en partidos de cuartos de final y semifinal, el sistema de desempate será la tabla de posiciones de la fase regular (Pasa el mejor ubicado en la tabla).

En caso de empate en el partido de Final, se tirarán 3 penales por equipo, en caso de persistir el empate se tirarán penales a muerte súbita.

Artículo 42. Para la fase de finales; el equipo mejor calificado escoge horario. El uso de casacas le corresponderá al equipo que no esté debidamente uniformado. En caso de que los dos equipos tengan uniformes completos, se aplicará el criterio de mejor calificado en la tabla de posiciones.

III. SANCIONES.

Artículo 43. Cuando un integrante de un equipo (Jugador o Delegado), sale expulsado con tarjeta roja o acumula 3 tarjetas amarillas, la administración de la liga se basará en el reporte arbitral del acta de juego, para imponer sanciones.

Artículo 44. 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, independientemente de su sanción en especie para el botiquín.
3. Si un jugador acumula dos tarjetas amarillas en el mismo partido; será expulsado del partido.
4. Expulsión por protestar decisiones arbitrales; un juegos de suspensión.
5. Juego brusco grave; dos juegos.
6. Juego brusco violento; tres juegos.
7. Agresión a un contrario; tres partidos o más, dependiendo la gravedad de esta y hasta la baja de la liga.
8. Responder a una agresión; un partido o más, dependiendo la gravedad de esta y hasta la baja de la liga.
9. Insultos al cuerpo arbitral; tres partidos o más, dependiendo de los insultos.
10. Todos aquellos jugadores que acumulen tres tarjetas rojas en un mismo torneo serán suspendidos del torneo sin importar cual sea el motivo o causas de estas.
11. En caso de riña colectiva; los equipos serán dados de baja (salvo previa investigación), sin tener derecho a reembolso de ninguna clase. Aplica artículo 29.
12. 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. Además será responsable de la denuncia penal correspondiente, ya que automáticamente se turnará a las autoridades competentes.
13. 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.
14. 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.

15. 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 reanudará y podrá ser suspendido perdiendo su equipo.
16. Las sanciones no especificadas en este código, serán emitidas por la administración FUTCENTER

Artículo 45. La Administración de la liga FUTCENTER, atenderá protestas formales y apelaciones, de lunes a viernes en horarios de 17:00 a 21:00 horas con previa cita.

Artículo 46. Para torneos Empresariales o de Gobierno, aplica el presente Reglamento General de Competencia 2025, más los ACUERDOS y CIRCULARES que emita el Comité Organizador.

Artículo 47. Para torneo Femenil y Mixto, aplica el presente Reglamento General de Competencia 2026, más las adecuaciones siguientes; además de las que se informen a través de las CIRCULARES correspondientes.

1. Los equipos podrán usar el roster como forma de acreditación únicamente 3 veces en todo el torneo y este NO será opción de acreditación para liguilla. En liguilla jugarán únicamente las jugadoras que presenten credencial vigente.
2. Las jugadoras deben retirarse todo tipo de joyería para poder participar en su partido. No se permitirá jugar con aretes largos, pulseras, relojes, cadenas, etc. Tampoco se permite jugar con pinzas en el cabello, únicamente se podrán recoger el pelo con ligas. Las pinzas y la joyería pueden lastimar tanto a la jugadora que las trae puestas, como a sus rivales y compañeras del mismo equipo.
3. Por cada día de atraso en el pago del arbitraje se aplicará una penalización de \$50. Esto aplica también para los juegos perdidos o ganados por default.
4. Si un equipo decide cambiar de nombre durante el transcurso del torneo, todos los jugadores deben pagar la reimpresión de sus credenciales nuevas que tengan el nombre nuevo de su equipo.
5. Si una jugadora cambia de equipo al comenzar un torneo nuevo, debe también pagar su reimpresión de la nueva credencial que la acredite para jugar con el nombre de su nuevo equipo. El costo de reimpresión es de \$30 y contará como reimpresión únicamente si la jugadora presenta la credencial anterior a la hora de sacar la nueva. De lo contrario contará como credencial nueva con costo de \$90.
6. Cada equipo tiene derecho a perder únicamente 3 partidos por default al torneo. Al 4to partido perdido por default, se le dará de baja automáticamente del torneo. Agradecemos su puntualidad y compromiso con la liga y los demás equipos participantes.
7. Las protestas del Torneo Femenil deben enviarse por Whatsapp al número 3313592553 o al correo lore.laradavila@gmail.com. Estas deben estar hechas en tiempo y forma, incluyendo el depósito en garantía que se estipula en el reglamento.
8. Si un equipo gana por default un partido y decide jugar un amistoso en su lugar, se respetará el goleo en caso de favorecerle. De lo contrario quedará 3-0 a favor.
9. Las jugadoras que hayan ingerido bebidas alcohólicas antes de su partido, NO podrán participar en la jornada de ese día.



10. Todos los equipos deben haber jugado/pagado el 100% de sus partidos para poder participar en liguita. Ningún equipo que haya quedado con menos jornadas jugadas/pagadas podrá participar en liguita.
11. En caso de abandono de cancha, el equipo que abandone deberá pagar la mitad del arbitraje de su rival y el partido se perderá 3-0 o respetando el marcador en caso de que este favorezca al equipo que permanezca en cancha.

Artículo 48. Adecuación de las Reglas Oficiales de fútbol siete. No se permiten las barridas de jugadores(as); salvo para salvar o meter un gol y no habiendo de por medio un(a) jugador(a) rival. De igual manera, no se permite jugar en el suelo, salvo que no haya de por medio un(a) jugador(a) rival. No se permite ningún tipo de cargas con uso de fuerza excesiva, cerca de las líneas de banda o de meta, que pongan en riesgo la integridad de los jugadores. Todo lo relacionado en este artículo, será a criterio del árbitro.

Artículo 49. FUTCENTER no se hace responsable por daños, robo de autopartes, pertenencias robadas al interior de los vehículos o robo total del vehículo en el estacionamiento.

Atentamente,

Administración FUTCENTER
www.futcenter.com.mx

ENERO, 2026.