

ALBATROS SOCCER:

Albatros Soccer, S.C., Empresa Socialmente Responsable que pertenece a un Corporativo.

Somos una empresa especializada en la educación, gestión y organización deportiva, con experiencia en organizar y promover torneos de fútbol 7, ofreciendo la mejor atención, calidad y servicio, fomentando y promoviendo la salud y el deporte para nuestra sociedad en general.

Albatros Soccer cuenta con un sistema de seguridad y vigilancia por monitoreo de compañía externa, así como con cámaras de seguridad (circuito cerrado) dentro de las instalaciones.

El sistema de circuito cerrado es de uso exclusivo de Albatros Soccer, en caso de que algún integrante de algún equipo y/o cualquier persona que visite nuestras instalaciones, requiera algún video por alguna situación, deberá de realizar la solicitud y tramite mediante las autoridades competentes.

Toda información y/o documentación que se solicite a los integrantes de los equipos, será resguardada de acuerdo con nuestras políticas y normas de confidencialidad y conforme a la ley, contamos con nuestro aviso de privacidad en nuestras instalaciones y publicado en nuestra página web oficial: <http://www.albatrossoccer.com/>

Albatros Soccer no proporcionará y/o entregará ninguna información a las personas que lo soliciten, solamente a las autoridades competentes, mediante los procesos correspondientes.

Albatros Soccer está conformado por las siguientes áreas y/o departamentos:

- Coordinación Administrativa.
- Coordinación Deportiva.
- Gerente General
- Dirección General.
- Comité Deportivo: Coordinación Deportiva, Consultores Externos y Gerente General.
- Consejo Administrativo: Asesores y Consultores Externos y Miembros del Corporativo.

Albatros Soccer establece el siguiente reglamento para el beneficio, seguridad y protección de todos los asistentes a nuestras instalaciones, jugadores e integrantes de los equipos.

El presente reglamento tiene como finalidad informar y dar a conocer todos los lineamientos, sanciones, normas y criterios para la práctica y participación de las personas en nuestros torneos de fútbol 7, así como la permanencia en nuestras instalaciones, mismo que entra en vigor desde el momento que cualquier persona entra a nuestras instalaciones, así como también cuando los jugadores e integrantes de un equipo realiza su inscripción y/o participan en su primer partido, y/o torneo en Albatros Soccer.

Las disposiciones contenidas en el presente reglamento serán de carácter obligatorio para todas las personas e integrantes de los equipos participantes en cualquier torneo y/o que se encuentren dentro de nuestras instalaciones, en caso de infracciones a las mismas, aceptarán las sanciones impuestas, según corresponda.

El de Instalaciones, el del área de Administración, el del área de Deportes y el Reglamento de Juego, este último fue diseñado en base a los criterios y reglamentos nacionales e internacionales del Fútbol 7 profesional.

Albatros Soccer al finalizar cada torneo podrá actualizar y/o modificar el presente reglamento, por lo cual los equipos vigentes deberán revisar la fecha de actualización en cada inicio de torneo.

ÍNDICE:

Reglamento / Regla

Reglamento del área de Deportes

Regla 01. – El Terreno de Juego

Regla 02. – El Balón

Regla 03. – El Número de Jugadores y Sustituciones

Regla 04. – El Uniforme de los Jugadores

Regla 05. – Credenciales

Regla 06. – El Auxiliar de Cancha

Regla 07. – La Duración del Partido

Regla 08. – El Saque de Salida

Regla 09. – El Balón en Juego o Fuera de Juego

Regla 10. – El Gol Marcado

Regla 11. – El Fuera de Juego

Regla 12. – Faltas e Incorrecciones

Regla 13. – Tiros Libres

Regla 14. – El Tiro Penal

Regla 15. – Tiro de Castigo por Faltas Acumulativas (Penal)

Regla 16. – El Saque de Banda, Saque de Meta y Saque de Esquina

Regla. 17 – Los árbitros

Regla. 18. - Reglamento torneo Mixto

Reglamento de Torneos Albatros Soccer

NOMBRE DEL EQUIPO:

- ❖ El nombre para registrar el equipo estará sujeto a previa autorización, si por algún motivo se registra un equipo con un nombre que no cumpla con nuestras políticas, se deberá de cambiar antes e iniciar el torneo de lo contrario Albatros Soccer asignará un nombre, se prohíben nombres relacionados con insultos, maldiciones, groserías, obscenidades, armas de fuego, drogas, alcohol, robo y/o violencia.
- ❖ El nombre del equipo les pertenece a todos los integrantes del equipo, si en el siguiente torneo algunos integrantes del equipo deciden cambiarse de equipo y quieren conservar el nombre, deberán de presentar una carta dirigida a Albatros Soccer con el mayor número de integrantes (registrados) del equipo con su nombre completo y firma correspondiente.
- ❖ El nombre del equipo solo se podrá cambiar como fecha límite hasta finalizar la Jornada 1, realizando una solicitud donde describa el motivo y enviando un correo a: deportes@albatrossoccer.com
- ❖ A partir de Jornada 2, no se podrá cambiar el nombre de su equipo hasta que finalice el torneo.

REQUISITOS:

- ❖ La edad mínima del participante (jugador), será de 15 años cumplidos al momento de la inscripción (mostrando una carta de aprobación del padre y/o tutor). No se aceptarán menores de 15 años, sin excepción.
- ❖ Los equipos deberán estar conformados por participantes hombres en la rama varonil y mujeres en la rama femenil.
- ❖ El equipo no deberá estar boletinado y/o reportado como conflictivo, por ninguna otra liga, canchas, club y/o instalaciones deportivas.
- ❖ El Equipo deberá designar a un Capitán que los representará ante Albatros Soccer en todo momento.
- ❖ El Equipo deberá designar a un 2do responsable (Sub-Capitán) que los representará ante Albatros Soccer en caso de que no se encuentre el Capitán.
- ❖ Solamente por causas de fuerza mayor y con la justificación correspondiente, el equipo podrá presentar a un tercer responsable en caso de que el Capitán y/o Sub-Capitán no se puedan presentar.
- ❖ El Capitán y/o Sub-Capitán además de registrarse correctamente en el sistema Zione, deberán llenar la cedula de inscripción y firmar carta compromiso mostrando su identificación oficial por ambos lados (INE), 1 comprobantes de domicilio y una carta de buena salud que hace constar que todos los integrantes de su equipo (nombres completos), gozan de buena salud física y mental para ejercer la actividad física y participación en el torneo.
- ❖ El Capitán y/o Sub-Capitán aceptarán, cumplirán y harán cumplir el reglamento de Albatros Soccer a todos los integrantes de su equipo, así como a susacompañantes.
- ❖ El Equipo deberá de inscribirse en las oficinas de Albatros Soccer.
- ❖ El Equipo deberá efectuar el pago correspondiente a la inscripción para continuar con el proceso y tener derecho a iniciar su participación en el torneo en jornada 1.

PROCESO DE INSCRIPCIÓN / JORNADA OFICIAL DE ALBATROS SOCCER:

Los equipos vigentes en cada torneo deberán de asegurar su lugar en el periodo especial de **pre- inscripciones** que es exclusivo para los equipos vigentes para que aseguren su lugar y privilegios (como horario el fijo). Para los equipos de nuevo ingreso es recomendarle inscribirse antes de iniciar la jornada 1. Para que todos los equipos estén alineados con el calendario oficial y procesos de Albatros Soccer, deberán de inscribirse antes de la jornada 1 y al finalizar la jornada 4 concluir con todo el trámite y proceso de inscripción.

La jornada oficial para concluir todo el trámite con Albatros Soccer, será la jornada 3. Desde el lunes que inicia la jornada, hasta el domingo que finaliza la jornada (la semana). Una vez finalizada la jornada 4, podrán emitirse las sanciones, multas y/o protestas, según corresponda de acuerdo con nuestro reglamento.

INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS EN LA CATEGORÍA CORRESPONDIENTE:



Los equipos deberán de ser inscrito en la categoría (grupo) correspondiente:

Libre:

Equipos Competitivos / Equipos Campeones y Subcampeones de la Libre. y 2da. Fuerza.

2da. Fuerza:

Equipos de Nuevo Ingreso / Equipos que no ubican su nivel / Equipos de Nivel Medio.

Empresarial:

Equipos de Empresas (comprobar mediante una carta de la Empresa).

3ra. Fuerza y 4ta. Fuerza:

Equipos de todos los niveles.

Mixto.

PUNTOS ADMINISTRATIVOS:

Se les otorgarán dos punto administrativo (puntos a favor) a todos los equipos que envíen a su capitán y/o sub-capitán (o puede ser cualquier persona como representante del equipo), a la reunión oficial de capitanes, siempre y cuando firmen la hoja de asistencia y permanezca desde el inicio hasta el final de dicha reunión. En caso de que alguna persona sea capitán en varios equipos, deberá de permanecer en cada reunión y firmar la hoja de asistencia por cada equipo correspondientemente. Solamente se realiza una reunión y/o junta de capitanes, por cada torneo, y será antes de iniciar el torneo.

PREMIACIONES:

Las premiaciones serán siempre el día de la final en las Instalaciones de Albatros Soccer.
Las premiaciones actuales, son las siguientes:

Equipo Campeón: Premiación con trofeo y descuento en el siguiente torneo.
Equipo Sub-Campeón: Premiación con trofeo y descuento en el siguiente torneo.
Trofeo para el jugador Campeón Goleador.
Trofeo para el portero menos Goleado.
Trofeo para el MVP de la Final.

Si el equipo y/o algún jugador por alguna razón no pueden recoger el trofeo el día de la premiación deberán acudir al día siguiente, en caso de que no pueda el jugador y/o el equipo por cualquier situación personal, podrán enviar a cualquier integrante del equipo que este registrado y/o algún familiar directo del capitán y/o del jugador, mostrando su credencial de elector para poder entregarle el trofeo y/o trofeos, según corresponda, para la entrega de trofeos fuera de la fecha de la premiación solamente se dará como fecha límite hasta finalizar la jornada 1 del siguiente torneo. Los descuentos correspondientes por la premiación solo abarcan el costo total próximo del torneo, el costo del horario fijo no está incluido (se paga aparte).

La premiación en cuanto al porcentaje se refiere, solo podrá ser en el siguiente torneo, de acuerdo con el calendario en curso, si el equipo decide no entrar en dicho torneo, perderá el descuento, ya que solo es válido durante un torneo. Si un equipo es dado de baja por cualquier motivo en dicho torneo, perderá el descuento.

Si un equipo gana en el campo (partido de la final), pero el otro equipo protesta por cualquier tema de reglamento y tiene todos los elementos a su favor, el equipo protestado puede perder en la mesa, siendo este el resultado final y oficial para otorgar la premiación correspondiente.

Si existe alguna protesta en un partido de final, el juego se tiene que realizar hasta finalizar el tiempo correspondiente, no se realizará la premiación en ese momento, hasta que se concluya el proceso y protocolo de dicha protesta, misma que podría ser en días posteriores.

Si un jugador es dado de baja en el torneo regular por violencia y/o conducta antideportiva y este mismo gana el trofeo de campeón de goleo, perderá dicha premiación y el trofeo se otorgará al jugador que ha obtenido el segundo lugar correspondientemente.

En caso de empate en la tabla de goleo, el goleador que se premiara será aquel que tenga mejor estadísticas en la página oficial de Albatros Soccer.

Los descuentos son intransferibles, solamente para los equipos que ganaron correspondientemente, si el equipo decide cambiarse de torneo, división y/o categoría, y si el costo es mayor al que gana en su premiación, deberá de pagar la diferencia, si el costo es menor, no se realizará ningún reembolso. Si algún dueño de equipo, director técnico, capitán y/o sub-capitán, decide abandonar el equipo y desean pasarlo a un nuevo responsable, deberán de presentar una carta impresa dirigida a Albatros Soccer donde realiza dicha petición con su nombre y firma, y esta misma deberá de presentar también el nombre completo de todos los integrantes del equipo (que estén registrados) con su firma correspondiente, de lo contrario Albatros Soccer asignará el descuento correspondiente al integrante que muestre dicha carta con todos los requisitos.

COSTOS EN ALBATROS SOCCER

SERVICIOS:

- ❖ Renta de balón \$ 50.00 (**por 50 minutos**) (Dejar identificación oficial)
- ❖ **Impresión de credencial después de la jornada 4: \$ 120.00**
- ❖ **Renovación de vigencia de credencial solo presentándola en físico durante el torneo \$ 80.00 (se deja credencial vencida).**
- ❖ Credencial PVC \$ 80.00
- ❖ Renta de cancha (**por 50 minutos**) \$ 600.00
- ❖ Servicio de arbitraje para renta de cancha \$ 200.00
- ❖ Renta de uniformes (jersey con numero) \$200.00 (Dejar identificación oficial)
- ❖ Venta de medias deportivas \$100.00
- ❖ Renta de área social, canchas y estacionamiento (se envía cotización por correo).

TORNEOS:

- ❖ Torneo privado y/o para empresas (se envía cotización por correo).

Torneo Nocturno (de lunes a viernes).

19:00hrs Empresarial \$ 7,000.00
19:30hrs \$ 5,850.00
19:50hrs \$ 6,850.00
20:20hrs Femenil \$ 4,900.00
20:40hrs \$ 7,850.00
21:10hrs \$ 7,100.00
21:30hrs \$ 7,850.00
21:50hrs \$ 7,850.00
22:20hrs \$ 6,950.00
22:40hrs \$ 4,700.00

Torneo de Fin de Semana (sábado y domingo).

Sábado matutino \$ 6,200.00
Sábado vespertino \$ 4,100.00
Domingo matutino \$ 6,600.00
Domingo vespertino \$ 3,800.00
Domingo nocturno \$4,500.00

El personal de Albatros Soccer tiene la responsabilidad de entregarte un comprobante de pago físico, ante cualquier trámite monetario que realices, en caso de que no sea entregado, repórtalo de inmediato ante las instancias correspondientes.

REGLAMENTO DEL ÁREA DE DEPORTES

Cualquier proceso y/o trámite relacionado con Albatros Soccer con el área de Administración deberán de realizarlo en persona, en nuestras oficinas, dentro del horario de atención y servicio.

Toda la información y/o trámite electrónico relacionado con Albatros Soccer con el área de Deportes deberá de enviarse al correo oficial: deportes@albatrossoccer.com

El staff de árbitros depende del Área de Deportes.

DECISIÓN ARBITRAL:

Ningún elemento del staff de Albatros Soccer puede cambiar la decisión arbitral dentro del terreno de juego, solo podrá intervenir cuando pudieran existir falta de garantías para detener el partido.

ALBATROS
SOCCER

SISTEMA DE COMPETENCIAS:

Albatros Soccer cuenta con un Sistema de Competencia estructurado y equitativo, el cual permite que todos los equipos jueguen contra equipos con un nivel similar en el cual existen los ascensos y descensos correspondientemente con la tabla de posiciones, cuando son equipos nuevos se les recomienda el grupo (categoría) donde pueden inscribirse, de acuerdo a sus objetivos, habilidades, logros, trayectoria, etcétera, los equipos en el torneo en turno tienen la oportunidad de subir y/o bajar de grupo (categoría) dependiendo su desempeño y si por motivos diversos, si algún equipo nuevo se inscribió por error en un grupo (categoría) donde no corresponde a su nivel en el siguiente torneo se hacen los ajustes de acuerdo al Sistema de Competencias.

Albatros Soccer administra torneos abiertos al público en general, así como también torneos privados para organizaciones, empresas, escuelas, etcétera, ambos torneos, se rigen bajo este mismo reglamento, protocolos, políticas y procedimientos.

Nomenclaturas:

Jornada: Partido.

Jornada Regular: Jornada de la 1 a la 9.

Torneos abiertos al público en general: Nos reservamos al derecho de admisión.

Torneo Nocturno (De lunes a viernes).

Rama: Femenil / Varonil

División (Horario): 19:00hrs / 19:30hrs / 19:50hrs / 20:20hrs / 20:40hrs / 21:10hrs / 21:30hrs / 21:50hrs / 22:20hrs / 22:40hrs

Grupo (Categoría): Libre / 2da. Fuerza / 3ra. Fuerza / 4ta. Fuerza / Femenil

Rol juegos: Horario fijo, día variable.

Número de Equipos por Grupo: de 8 a 14.

Jornadas (partidos): 9 Jornadas.

Semifinales: Pasan los primeros 4 (lugares) equipos de acuerdo con la tabla de posiciones.

Enfrentamiento en Semifinales: 1Vs4 y 2Vs3.

Final de Torneo: Ganador del 1Vs4 Vs Ganador del 2Vs3.

Torneo Fin de Semana:

Sábado Matutino

Rama: Varonil

División (Horario): De 08:00hrs a 13:00hrs

Grupo (Categoría): Libre / 2da. Fuerza / 3ra. Fuerza / 4ta. Fuerza

Sábado Vespertino

Rama: Varonil / Mixto

División (Horario): De 14:10hrs a 19:10hrs

Grupo (Categoría): Libre / 2da. Fuerza / 3ra. Fuerza / Mixto

Domingo Matutino

Rama: Varonil

División (Horario): De 08:00hrs a 13:00hrs

Grupo (Categoría): Libre / 2da. Fuerza / 3ra. Fuerza / 4ta. Fuerza

Domingo Vespertino

Rama: Varonil / Mixto

División (Horario): De 14:10hrs a 16:40hrs

Grupo (Categoría): 2da. Fuerza / Mixto

Domingo Nocturno

Rama: Varonil

División (Horario): De 17:30hrs a 21:40hrs

Grupo (Categoría): Libre / 2da. Fuerza / 3era. Fuerza

Rol de juegos: Día fijo, horario variable.

Jornadas (partidos): 9 Jornadas.

Semifinales: Pasan los primeros 4 (lugares) equipos de acuerdo con la tabla de posiciones.

Enfrentamiento en Semifinales: 1Vs4 y 2Vs3.

Final de Torneo: Ganador del 1Vs4 Vs Ganador del 2Vs3.

SISTEMA ROUND ROBIN:

Se utiliza el sistema de puntos jugando todos los equipos contra todos.

(Excepción cuando se integran más equipos ya iniciados el torneo y se ve la necesidad de enfrentarse nuevamente entre sí, para que todos terminen con la misma cantidad de juegos jugados).

SISTEMA DE PUNTOS:

El orden de los equipos en la tabla de posiciones dependerá de los puntos obtenidos por cada uno de los equipos en cada juego (partido).

- Por cada juego ganado se obtendrán 3 puntos.
- Por cada juego empatado se obtendrá 1 punto por cada equipo.
- Por cada juego perdido no se obtendrá ningún punto.
- Por cada juego ganado por default sorpresa se obtendrán 3 puntos y 4 goles al jugador que asigne el capitán.
- Por cada juego perdido por default sorpresa se quitará -1 punto al equipo que no asiste sin previo aviso.
- Por cada juego ganado por default se obtendrán 3 puntos y se asignara 3 goles al jugador que asigne el capitán. (al equipo que si presente en cancha conforme al reglamento).
- Si ambos equipos pierden por default, no se asignarán puntos a ningún equipo.
- Sistema de Penales aplica solo para la etapa de finales.

TABLA DE POSICIONES:

Se visualizará directamente en nuestra página web oficial.

Nomenclatura:

JJ = Juegos Jugados

JG = Juegos Ganados

JE = Juegos Empatados

JP = Juegos Perdidos

GF = Goles a Favor

GC = Goles en Contra

Dif. = Goles a Favor – Goles en Contra

Pts. = Puntos

ROL DE JUEGOS:

Se irá liberando semanalmente en la página oficial de Albatros Soccer, desde la jornada 1 hasta la 4, una vez finalizada la jornada 4 se liberará el rol completo y dicho rol no podrá ser modificado, al menos que sea por situaciones donde se dan de baja a equipos por riña campal o causas de fuerza mayor.

El rol de juegos se realiza en proceso automático mediante el sistema ZIONE, no se podrá proporcionar horario ni día fijo a ningún equipo, respectivamente, al menos que paguen el costo especial, el cual sería únicamente para 9, 8, 7 y 6 partidos, que son los que permite el sistema (si un grupo está conformado por 8 equipos, se modificara el rol de juegos de acuerdo a que todos los equipos que pagaron horario o día fijo jueguen sus partidos correspondientes al pago realizado).

El horario y/o día fijo, según corresponda, solamente será por los partidos (juegos) que hayan realizado con pago especial, en caso de que lleguen a semifinales y finales, los roles serán realizados conforme al sistema.

El rol de juegos en semana de pendientes (Torneos Nocturnos) se rolará en base a canchas y horarios disponibles de esa semana, en caso de ser necesario se rolará partidos dobles o triples durante la semana en otras canchas y horarios diferentes para poder cubrir sus partidos pendientes.

REUBICACIÓN DE GRUPO (CATEGORÍA):

De acuerdo con nuestro sistema de competencias, los equipos Campeones y Sub-Campeones de 2da. Fuerza en el torneo vigente, pasarán a Libre en el siguiente torneo y los últimos y penúltimos lugares de acuerdo con la tabla de posiciones de Libre, pasarán a 2da. Fuerza, el siguiente torneo.

EL CAPITÁN

- Los capitanes están obligados a registrar el nombre completo de cada jugador en el sistema de Albatros Soccer (Sistema Zione), deberán ingresar a la zona de capitanes que proporcionará el área de deportes para poder generar las credenciales de los jugadores las cuales se imprimirán en las oficinas de la liga.
- El capitán y/o segundo responsable dará de alta al equipo correspondientemente, el nombre del equipo deberá cumplir con las políticas de Albatros (no podrá ser con maldiciones, ofensas, albur, doble sentido, etcétera), los nuevos equipos deberán de esperar a que se revise la base de datos para ver si no se repite el nombre del equipo.
- El capitán y/o sub-capitán no podrán dirigirse al staff administrativo, staff deportivo, gerencia y/o superiores dentro del terreno de juego para desaprobar y/o quejarse del árbitro, cualquier comentario, queja y/o sugerencia deberá de realizarse dentro de las oficinas de Albatros Soccer y posteriormente enviar un correo a deportes@albatrossoccer.com
- El capitán y/o sub-capitán, son los únicos acreditados para dar altas y bajas en el sistema Zione.
- El capitán en caso que desee realizar comentarios sobre el desempeño del árbitro.

JUGADORES Y/O INTEGRANTES DEL EQUIPO:

- Los jugadores y/o integrantes del equipo no podrán dirigirse al staff administrativo, staff deportivo, gerencia y/o superiores dentro del terreno de juego para desaprobar y/o quejarse del árbitro, cualquier comentario, queja y/o sugerencia deberá de realizarse dentro de las oficinas de Albatros Soccer.

EL EQUIPO:

- > Cada equipo deberá registrar a todos sus integrantes antes del inicio del torneo, con un mínimo de 12 y un máximo de 20 integrantes. Ya no se permitirán altas después de la 4ta jornada.
- > Cada equipo deberá presentar un balón del número 5 en buenas condiciones, al inicio de cada partido, se recomienda que siempre lleven 2 balones por cualquier contingencia.
- > El equipo que pierda 2 partidos por default sin previo aviso será dado de baja del torneo perdiendo el total del pago que hayan efectuado hasta el momento de su Baja.
- > Cuando el equipo se presenta en cancha con el número menor a 5 jugadores y por eso motivo no se realiza el partido será considerado como juego perdido por default administrativo.
- > Si un jugador forma parte de dos o más equipos de distintas categorías y divisiones, deberá contar con el registro por cada uno de los equipos, por lo que habrá de realizar el trámite de inscripción para cada equipo.
- > No se permite jugar en 2 equipos de la misma categoría y división, hacerlo ocasionará baja definitiva del jugador en todos los equipos.
- > Cada equipo contará con un capitán, quién será el único que podrá dirigirse a los árbitros y oficiales, haciéndolo siempre de manera respetuosa y correcta, en caso de que no se presente el capitán, lo podrá hacer el 2do responsable del equipo.
- > Durante los juegos, solamente podrán estar en la cancha como máximo 7 jugadores por equipo incluyendo el portero.
- > No será permitido el comienzo de un partido sin que los equipos se presenten con un mínimo de 5 jugadores.
- > **Los partidos darán inicio a la hora programada, excepto en caso de que un equipo no tenga el mínimo de 5 jugadores debidamente uniformados y acreditados para iniciar, habrá tiempo de espera de hasta 5 minutos, solo a petición de equipo contrario que serán descontados del tiempo de juego.**
- > Si los equipos de un partido semejan uniformes o se prestan a confusión, la liga proporcionará casacas sin costo y el árbitro sorteará al equipo que las utilizará.
- > Si un equipo, por expulsión de sus jugadores o lesiones, quedase reducido a 4 jugadores en el terreno de juego, se dará por terminado el partido dándose como perdedor al equipo que motivó la suspensión. No es válido parar el partido por jugadores cumpliendo castigos de amonestación de 3 minutos.
- > Desde la 4 jornada regular hasta las finales solo los jugadores que aparezcan en el registro de la cédula de juego y que cuentan con el credencial pvc vigente podrán jugar. Deberán coincidir credenciales y registro para poder jugar. No necesariamente deberá coincidir el nombre del equipo de la credencial.
- > No podrá participar en los partidos ningún jugador que se encuentre en estado inconveniente, el presentar síntomas de ebriedad, incluso aliento alcohólico, consumo de drogas o enervantes o con lesión que ponga en peligro su integridad física y la de sus compañeros o contrincantes.
- > Solo podrán permanecer en banca aquellas personas que estén debidamente acreditadas en la cédula de juego.
- > Se abstendrán los jugadores y cuerpo técnico de insultar a un contrario, al mismo compañero o al público de no ser así, será acreedor de una tarjeta amarilla.
- > No se permitirá acción alguna que vaya en contra de las buenas costumbres, por lo que cualquier jugador o visitante será sancionado según la gravedad de la acción.
- > A la hora del partido, prohibido dejar maletas, hieleras, garrafrones, camillas, ropa y/o cualquier otro artefacto y/o accesorio, dentro del terreno de juego.
- > Se abstendrán los jugadores y cuerpo técnico de fumar dentro del área de bancas.
 - o El equipo que no haya liquidado el pago de inscripción o que no vaya al corriente con sus pagos, no tendrán derecho a protestar.
 - o Queda prohibido brincar, treparse o escalar sobre la red o malla perimetral.

OBLIGACIONES DEL EQUIPO CON ALBATROS SOCCER (POR JORNADA):

- ☒ Antes de iniciar el torneo. – Tener liquidada la inscripción y el horario fijo (si lo solicitó).
- ☒ Jornada 1. – Entregar toda la información / Solicitar cuenta de capitán / Realizar pago 1.
- ☒ Jornada 2. – Registrar a todos los integrantes del equipo / Realizar pago 2.
- ☒ Jornada 3. – Imprimir sus credenciales / Realizar pago 3.
- ☒ Jornada 4. – Fecha límite para realizar altas y bajas del equipo / Uniformar a todos los integrantes del equipo / Revisión de Credenciales / Realizar pago 4.
- ☒ Jornada 5. – Revisión de credenciales y Liquidación de Torneo.

Nota: A partir de la jornada 1 todos los jugadores pasaran afuera de la oficina anotarse en la asistencia y en jornada 4 cada jugador presentara su credencial PVC de Albatros Soccer solo para validar que este acreditado (debidamente registrado) de lo contrario no podrá jugar, no se recogerá credenciales (la credencial deberá estar de manera individual).

REVISIONES AL EQUIPO POR EL ÁREA DE DEPORTES (POR JORNADA):

- ☒ Jornada 6. – Revisión de credenciales y que no se tenga adeudos.
- ☒ Jornada 7. – Revisión de credenciales / Pre-Inscripciones Nuevo Torneo.
- ☒ Jornada 8. – Revisión de credenciales / Inscripciones Nuevo Torneo.
- ☒ Jornada 9. – Revisión de credenciales.

ALBATROS
SOCCER

APELACIONES

Los equipos tendrán derecho de presentar una apelación formal respecto a alguna sanción y/o sanciones que consideren improcedente, excesiva o injusta, siempre y cuando cuenten con información, pruebas o evidencia suficiente que permita aclarar los hechos, deslindar responsabilidades o, en su caso, solicitar una reconsideración y/o reducción de la sanción emitida.

La apelación se deberá realizar por escrito y enviarse vía correo electrónico a: deportes@albatrossoccer.com dentro de las **24 horas** posteriores a la notificación oficial de la sanción.

En el caso de sanciones derivadas de partidos de semifinal o final, el plazo para presentar la apelación será únicamente de **12 horas** posteriores a la emisión de la sanción, debido a los tiempos operativos y de resolución del torneo.

Como parte de la apelación, los equipos deberán presentar toda la información y evidencia correspondiente para su análisis.

Los elementos que podrán ser considerados como evidencia incluyen:

- Relato detallado de los hechos ocurridos.
- Fotografías relacionadas con el incidente.
- Videos y cualquier otro material audiovisual que contribuya al esclarecimiento de la situación.

Las sanciones que podrán ser sujetas a apelación son aquellas derivadas de:

- Situaciones y/o conflictos entre jugadores y equipos.
- Situaciones y/o conflictos entre jugadores y cualquier otra persona involucrada.

Las sanciones emitidas por conductas, agresiones, faltas de respeto o problemas relacionados con Árbitros y/o Staff de Albatros Soccer serán consideradas inapelables.

Una vez que recibida la apelación, el comité organizador revisará toda la información, pruebas y elementos presentados, turnando el caso a las áreas correspondientes para su evaluación. Posteriormente, se emitirá una resolución final, misma que será comunicada oportunamente al equipo involucrado. La presentación de una apelación no garantiza la modificación o cancelación de la sanción previamente establecida.

MOTIVOS POR LOS CUALES EL EQUIPO PODRÁN PERDER LOS PARTIDOS POR DEFAULT:

- Si no se le permite jugar por adeudo con la liga.
- No cumplir con los requisitos de los uniformes según las categorías.
- **No contar con la cantidad mínima de credenciales (5) o ninguno.**
- El equipo que no se presente el día y hora correspondiente de acuerdo con el calendario y rol de juego sin previo aviso, perderá por default sorpresa y será sancionado con marcador 0-4 a favor del equipo contrincante, los goles serán asignados al jugador que asigne el capitán del equipo ganador.
- Si un equipo participa en una rifa campal y en el mismo torneo y horario tiene doble juego, no podrá jugar nuevamente hasta que concluya el proceso de sanción, perdiendo el partido por default respectivamente.
- Durante un partido cualquier equipo que abandone el partido antes del minuto 12 del segundo tiempo, si va perdiendo se duplicará el marcador, si va ganando perderá el partido por default (3-0).

Nota: Si un equipo pierde por default por cualquiera que sea la situación, el equipo ganador tiene derecho a utilizar la cancha en el horario correspondiente (tiempo de 50 minutos), en caso de requerir árbitro deberá de solicitarlo a las oficinas de Albatros Soccer.

MOTIVOS POR LOS CUALES EL EQUIPO PODRÁN PERDER LOS PARTIDOS EN LA MESA:

- Invasión de cancha, cualquier equipo que causa la falta de garantía o motive la suspensión de un partido perderá dicho partido en la mesa.
- Protesta del equipo contrario por alinear a un jugador menor de 15 años.
- Protesta del equipo contrario por alinear indebidamente a una persona o jugador.
- Sanción directa por parte del Consejo Administrativo por cometer faltas al reglamento.

Es obligación del capitán y/o sub-capitán revisar toda la información correspondiente del equipo contrario antes de cada partido, tanto en el sistema como en persona para poder hacer las protestas correspondientes, así como también deberá de concluir el procedimiento tal cual marca nuestro reglamento para que pueda ser válida la protesta y ganar el partido en la mesa.

El área deportiva también podrá enviar las evidencias y emitir su reporte al Consejo Administrativo para que emita la sanción correspondiente y el equipo en revisión podrá perder el partido.

Los equipos que alineen indebidamente a algún jugador en los partidos oficiales del torneo perderán los partidos en los que éste hubiese participado, acreditando como ganador al equipo no infractor. El marcador quedará 3-0.

- Se considerarán alineaciones indebidas las siguientes:
 - ✓ Persona que se haga pasar y alinee con registro de otro jugador.
 - ✓ Jugador que no esté dado de alta y esté sin registro en la cedula.
 - ✓ Jugador que pertenezca a otro equipo de la misma categoría (grupo).
 - ✓ Participación de jugadores suspendidos que no hayan cumplido su castigo.
 - ✓ Jugador que no cuenta con su credencial PVC otorgado por albatros soccer.

QUEJAS Y/O RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS:

Cualquier queja, aclaración o resolución de conflictos deberá tratarse exclusivamente dentro de las oficinas de Albatros Soccer y a puerta cerrada.

Por parte del equipo, únicamente podrán presentarse el capitán y/o subcapitán. En caso de requerirse la presencia de algún otro integrante, el staff de Albatros Soccer lo indicará previamente.

RIESGO DEPORTIVO:

Toda lesión ocurrida antes, durante o después de un partido será considerada como riesgo deportivo, por lo que ALBATROS SOCCER se deslinda de cualquier responsabilidad dentro de sus instalaciones.

Asimismo, cualquier daño o ruptura de uniformes, tenis, balones o demás artículos deportivos durante el desarrollo de los partidos será considerado riesgo deportivo, por lo que Albatros Soccer no se hará responsable de dichos daños.

ALBATROS
SOCCER

REGLAMENTO DE JUEGO:

ANEXOS:

En la categoría, mixto y femenino no serán válidas las barridas las cuales serán sancionadas y se reanudará con un tiro libre directo contabilizando dicha infracción.

Albatros soccer tendrá la oportunidad de meter equipos de reemplazo (por algún equipo que tenga incumplimiento del reglamento) hasta la jornada #7 para tratar de evitar el mayor número de partidos ganados por default.

REGLA 01.- EL TERRENO DE JUEGO.

- ❑ El terreno de juego es rectangular con una longitud de 30 metros de ancho por 60 metros de largo.
- ❑ La superficie es de pasto sintético.

REGLA 02.- EL BALÓN.

- ❑ El balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero y/o de otro material aprobado, en su confección no empleará ningún material que pueda ser un peligro para los jugadores.
- ❑ El balón será del número 5.

REGLA 03.- EL NÚMERO DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES.

Integrantes del equipo:

- ❑ Podrán participar todas las personas que lo deseen siempre y cuando cubran los requisitos de inscripción y que no tengan ningún tipo de adeudo con Albatros Soccer.
- ❑ Todos deberán ser debidamente registrados en el Sistema de Albatros Soccer (sistema Zione). Los integrantes del equipo podrán ser; dueño del equipo, director técnico, auxiliar técnico, Capitán, sub-capitán y jugadores.
- ❑ El capitán, sub-capitán y todos los jugadores deben gozar de buena salud física y mental y esta misma está confirmada en la carta que entrega el capitán y/o el sub-capitán del equipo al momento de inscripción, es responsabilidad de cada jugador presentar el equipo y protección personal correspondiente
- ❑ Los cambios son libres, pueden hacerse tantos como se quieran. Es necesario solicitar al árbitro su cambio y este mismo lo autorice, para poder ingresar al terreno de juego, de lo contrario el jugador será acreedor de una tarjeta de amonestación.
- ❑ Para poder iniciar el juego cada equipo deberá contar con 5 jugadores dentro del terreno de juego como mínimo; de los cuales uno es el guardameta.
- ❑ Ningún equipo podrá completarse en cancha después de finalizar el primer tiempo, los jugadores que lleguen después solo podrán entrar de cambio.

Integrantes del equipo en la banca:

- ⚽ Todo integrante del equipo que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro incluyendo sustitutos sean o no llamados a participar en el encuentro.
- ⚽ No podrán permanecer en las bancas personas vestidas de civil al menos que este registradas como; dueño del equipo, director técnico y/o auxiliar técnico y que cuente con su credencial correspondiente.

Capitán / Sub-Capitán del equipo:

- ⚽ Un capitán deberá de ser elegido por cada equipo de entre los jugadores quien llevará un brazalete en el brazo identificándolo como tal.
- ⚽ El capitán tendrá el privilegio de dirigirse al árbitro en forma educada y respetuosa en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones de las mismas.
- ⚽ Cada equipo deberá nombrar a un sub-capitán en caso de ausencia del titular, ningún otro jugador podrá dirigirse al árbitro para hacerle algún comentario, reclamación, etcétera, si un jugador que no sea el capitán se dirige al árbitro, este podrá ser amonestado de acuerdo con el reglamento.
- ⚽ El capitán del equipo tendrá la obligación de firmar la cedula de juego, de no ser así no tendrá derecho posteriormente a reclamar sobre el marcador y/o la tabla de goleo.

Sustituciones durante el juego:

- ⚽ Un jugador que ha sido remplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.
- ⚽ Un jugador que sale de la superficie de juego deberá encontrarse fuera del terreno de juego que le corresponde su respectiva banca.
- ⚽ La sustitución se completa cuando el jugador sustituto entra en la superficie de juego momento en el que se convierte en jugador, mientras que ese jugador a quien reemplaza se convierte en sustituido.

REGLA 04.- EL UNIFORME DE LOS JUGADORES.

Equipamiento básico obligatorio:

- ☒ El equipo básico obligatorio de un jugador consiste en un jersey, short, calzado deportivo.
- ☒ Medias Deportivas, que cubran totalmente la pantorrilla desde la primera jornada. (todas las categorías) (No $\frac{3}{4}$). Desde la Jornada 1.
- ☒ Todos los jugadores deberán estar uniformados, como fecha límite en la jornada número 4. El jugador deberá vestir de acuerdo con su categoría:

Categorías: Libre, Femenil, Mixto, Empresarial, 2da. Fuerza, 3ra. Fuerza y 4ta. Fuerza:

Playera y/o Jersey del mismo modelo y color, numero visible en la parte posterior.

Short deportivo. (Puede ser de distinto color y modelo, pero de Futbol Soccer).

Medias, que cubra totalmente la pantorrilla. (Puede ser de distinto color y modelo, pero de Futbol Soccer). (No $\frac{3}{4}$). Desde la Jornada 1.

Calzado deportivo, tenis o multitacos. **NO TACHONES.**

Espinilleras. (Opcional).

○ Guardameta:

- Vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores.
- Guantes y protectores de la cabeza (Opcional)
- Espinilleras (Opcional).
- En cualquier sustitución del guardameta, ya sea por lesión o no, el sustituto puede ingresar sin número en la playera.

Equipo Peligroso:

Los jugadores no utilizaran ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores incluyendo cualquier tipo de joyas (cadenas, anillos, aretes, piercing), gorras de cualquier tipo, paliacate, pulseras de cualquier tipo, etc.

Infracción:

Cualquier infracción a esta regla, el jugador deberá abandonar el terreno de juego para ajustar su equipamiento y no regresara sin primero consultarlo con el árbitro, quien deberá autorizar que el equipamiento del jugador esté en orden, al ingresar nuevamente al terreno de juego el árbitro lo podrá amonestar con la tarjeta amarilla, ya que es obligación y responsabilidad de cada jugador ingresar al terreno de juego con base al reglamento.

REGLA 05.- CREDENCIALES

- Los jugadores que aparezcan en el registro de la cedula de juego y que cuentan con el credencial PVC vigente podrán jugar.
- Deberán coincidir credenciales y registro para poder jugar.
- Indispensable presentar una identificación con fotografía para recoger su credencial.
- No necesariamente deberá coincidir el nombre del equipo de la credencial.
- A partir de la jornada número 4 el árbitro solicitará credenciales individuales a cada jugador solo para validar que este acreditado (debidamente registrado) de lo contrario no podrá jugar, no recogerá credenciales (la credencial deberá estar de manera individual).

Cada equipo debe de contar con el mínimo de 5 credenciales para poder iniciar un partido, de lo contrario perderá por default.

REGLA 06.- EL AUXILIAR DE CANCHA.

En los partidos donde se establezca un auxiliar de cancha, podrá ser un integrante del staff del área deportiva, analizará debidamente todo el partido, revisará las funciones del árbitro, supervisará el comportamiento de la porra e integrantes del equipo, tomará nota de las incidencias, revisará el tiempo del partido y/o cualquier otra situación del juego y reglamento.

REGLA 07.- LA DURACIÓN DEL PARTIDO.

El partido se describe como jornada, el sistema de competencias permite que los equipos participen en 9 jornadas (partidos). Todo estatuto y/o cláusula donde el reglamento marca algún requerimiento para cierta jornada, la que se tomará en cuenta será la del equipo, ya que hay equipos que en ocasiones entran después de la primera jornada, por diversas circunstancias. En la parte superior de la Cédula Oficial de Juego se establece la Jornada del torneo, y la que registrará algún requerimiento del reglamento será la jornada del equipo, esta se muestra también en la Cédula, arriba del nombre del equipo, aparece como partido.

No se cambiarán o cancelarán partidos (juegos) a ningún equipo, por ningún motivo, salvo que sea por alguna situación de seguridad, algunas fechas por disposición de la ley, indicaciones de las autoridades competentes y/o por alguna necesidad y/o contingencia de Albatros Soccer.

Los equipos solo podrán ingresar a la cancha una vez que el árbitro de el silbatazo oficial de terminado del juego en curso, todos los jugadores deberán de respetar y no entrar a la cancha cuando se está disputando un partido.

HORA DE LLEGADA AL PARTIDO

⚡ Los equipos deberán de estar listos para el calentamiento 5 minutos antes de cada partido.

⚡ El capitán deberá llegar 10 minutos antes a cada partido para revisar que todo esté en orden.

⚡ Se hará la revisión de credenciales e uniformes antes de inicio del partido y no a partir de la hora programada del partido.

DURACIÓN DEL PARTIDO:

- ⚽ El juego se conforma de 2 periodos de 22 minutos cada uno con tiempo corrido.
- ⚽ Los jugadores tienen un descanso al finalizar el primer periodo.
- ⚽ El tiempo del descanso tiene un rango de 3 a 5 minutos comomáximo.
- ⚽ En jornada regular el tiempo de compensación tiene un rango de 1 a 2 minutosmáximo.
- ⚽ En semifinales y finales el tiempo de compensación tiene un rango de 2 a 4 minutos máximo.
- ⚽ La prórroga solamente en el primer partido de cada turno hay 5 minutos de parte de la Liga que no serán descontados del tiempo regular, en dado caso que el equipo rival quiera esperar, el tiempo empieza a descontarse después de los 5 minutos.

REGLA 08.- EL SAQUE DE SALIDA.

El juego comenzará con un saque inicial, al iniciarse cada periodo del partido y después de cada anotación. Este saque será desde la marca central de la media cancha.

REGLA 09.- EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO.

El balón está en juego una vez que se realiza el saque inicial o se reinicia el juego.

El balón esta fuera de juego, ya sea por anotación, lesiones y/o cuando el juego ha sido detenido por el árbitro.

BALON A TIERRA

- ⚽ Para reanudar el juego después de una interrupción temporal provocada por algún motivo que haya sido previsto en las reglas de juego y siempre que estas sucedan cuando el balón está en disputa, el árbitro dejara caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considerará en juego desde el momento que le haya tocado un jugador.
- ⚽ En caso de detener el juego para salvaguardar la integridad de algún jugador que haya sufrido alguna acción, no sujeta a una sanción, el árbitro reanudara el juego con el balón a tierra.
- ⚽ En caso de suspensión por inclemencias del tiempo o tormenta eléctrica, terminado el 1er tiempo se considerará juego legal y el marcador quedará como estaba en el momento de la suspensión.
- ⚽ Cuando se vuela un balón fuera de las instalaciones, la liga no está obligada a pagar el balón al equipo que lo hizo, por considerarse riesgo de juego.

REANUDACIONES

La “reanudación” es la manera de empezar el juego después de un paro que no es el saque de inicio. La reanudación se hace ya sea con un balón a tierra, un tiro libre, o un saque de mano hecho por el guardameta, saque de banda y saque de esquina de la forma definida en estas reglas.

- ⚽ El árbitro señala la reanudación el jugador tiene cinco (5) segundos para jugar el balón.
- ⚽ El jugador no puede tocar el balón una segunda vez hasta que haya sido tocado por otro jugador exceptuando cuando hay balón a tierra.
- ⚽ El balón no se considera en juego hasta que haga un movimiento visible y se haya hecho con el pie (a excepción del saque de guardameta).

REGLA 10.- EL GOL MARCADO.

Salvo las excepciones previstas en estas reglas, se considerará gol marcado, cuando el balón este en juego y haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero, sin que haya sido llevado, lanzado o intencionalmente golpeado con la mano por cualquier jugador del equipo contrario.

REGLA 11.- EL FUERA DE JUEGO.

En el presente reglamento NO APLICARÁ EL FUERA DE JUEGO.

REGLA 12.- FALTAS E INCORRECCIONES.

Albatros Soccer aplicará las sanciones correspondientes a todos los integrantes del equipo y/o a las personas que acompañen a los equipos, según corresponda.

A continuación, se detallan las sanciones correspondientes:

- ⚽ Albatros Soccer tendrá cero tolerancias a las agresiones físicas en todos los sentidos.
- ⚽ Las agresiones hacia un Árbitro, Integrantes del Staff y/o el nombre de Albatros, también serán sancionadas si son fuera de sus instalaciones, ya sea en persona y/o en medios electrónicos según corresponda.
- ⚽ Equipo que inicie una agresión, y que, por este motivo, se tenga que suspender el partido por falta de garantías perderá o perderán el encuentro.
- ⚽ Si un jugador está cumpliendo un castigo por amonestación y por cualquier razón es expulsado estando en la banca, este último dejará a su equipo con un jugador menos y ya no se podrán completar.
- ⚽ Los equipos que causen algún tipo de problema no previsto en el presente reglamento y/o que incumplan el reglamento en etapa de semifinales y/o finales podrán recibir una sanción económica.
- ⚽ El TABULADOR DE SANCIONES indica las sanciones para integrantes del equipo y/o personas que acompañen a los equipos.

La Coordinación del área Deportiva de Albatros Soccer, tendrá las siguientes funciones en cuanto a las sanciones se refiere:

- ⚽ Recibir por conducto del cuerpo arbitral las cédulas de los partidos que aparezcan los incidentes de juego y sancionará en apego al reglamento.
- ⚽ Emitirá el castigo basado estrictamente en el contenido de los reportes arbitrales asentados en las cédulas de los partidos y de cada uno de los apartados que forman el presente reglamento.
- ⚽ En caso de presentarse algún hecho y/o anomalía no contemplada en el presente reglamento se turnará al Comité Deportivo, Comisión Disciplinaria y/o el Consejo Directivo de ALBATROS SOCCER, según corresponda.

TARJETAS:

Tarjeta Amarilla. – Amonestación, el jugador deberá salir del terreno de juego por 3 minutos y podrá ingresar hasta ser llamado por el árbitro. La tarjeta amarilla es acumulativa en el partido.

Tarjeta Roja. – Expulsión, el jugador deberá abandonar el terreno de juego, sin derecho a ingresar al partido, la sanción será aplicada de acuerdo con el reglamento.

Jugador expulsado por doble tarjeta amarilla y/o roja directa, ya no podrá ingresar al partido, tampoco podrá entrar otro jugador en sustitución.

Si un jugador sale expulsado de un partido y juega con otro equipo en el mismo horario, pero diferente categoría, no podrá participar en dicho partido. Esto para evitar algún conato.

SANCIONES:

Jugador Suspendido (expulsado). – De acuerdo con la sanción correspondiente, el jugador no podrá presentarse en el terreno de juego y tampoco podrá permanecer en la banca y/o área de jugadores o integrantes del equipo.

- Riña Campal: Pelea y/o enfrentamiento, Albatros Soccer considera como tal a la violencia y/o a la agresión física para crear un conflicto donde participa más de una persona por cada equipo, entre jugadores, incluyendo cuerpo técnico, familiares, porra y/o cualquier acompañante o persona que participe con algún equipo.
- El equipo que inicie o participe en una riña campal será dado de baja automáticamente del torneo en curso, de acuerdo con los elementos y reportes correspondientes por parte del Staff correspondiente (árbitro, visores, Staff de Albatros), perdiendo el total del pago que haya efectuado hasta el momento de su baja y si los jugadores de dicho equipo participan en otros equipos dentro del torneo, también serán dados de baja de todos los equipos.
- Al participar en algún tipo de altercado y/o riña campal, ambos equipos deberán enviar un correo con sus comentarios sobre el indecente a deportes@albatrossoccer.com en las próximas 12 horas de haber terminado su encuentro.

IMPORTANTE:

Cumplir con el pago puntual evita que durante el torneo se suspenda a los equipos. Todos los equipos deberán realizar el pago total del torneo, como fecha límite jornada 5.

La persona responsable de los pagos es quien inscribe al equipo, (capitán) a la falta de pago por esta persona todos los jugadores inscritos en el equipo serán suspendidos y no podrán continuar jugando los partidos, en el caso que el equipo presente algún adeudo al terminar el torneo todos sus jugadores serán vetados y no podrán jugar en nuestras instalaciones hasta liquidar la deuda.

El equipo que no cumpla con su pago puntual será suspendido del torneo y reanudará sus partidos cuando se ponga al corriente. Durante la suspensión los juegos programados se perderán por default (0-3) ningún equipo podrá jugar la liguilla si tiene algún adeudo, **Albatros Soccer se reserva el derecho de darlo de baja y calificar otro equipo y así mismo modificar el rol de juegos de la liguilla.** Si un equipo se da de baja quedando a deber algún saldo de la inscripción, la liga se reservará el derecho de admitir a los jugadores que participaron en dicho equipo, esto quiere decir que ninguno de los jugadores registrados en ese equipo podrá participar en nuestros torneos hasta que se liquide el saldo pendiente.

Garantías de los 9 juegos

- La liga no se hace responsable en caso de que algún equipo sea dado de baja por causas de fuerza mayor (riña campal, dado de baja por falta de pago o por decisión propia) y no se regresará la parte proporcional.
- Si el pago se efectúa con cheque y este es devuelto por falta de fondos el responsable deberá pagar el 20% del valor del mismo.

ALBATROS
SOCCER

TABULADOR DE SANCIONES:

FALTA / ACCIÓN / CONCEPTO INFRACCIÓN DE LAS REGLAS DEL JUEGO.	CASTIGO / SANCIÓN / AMONESTACIÓN FALTA (ACUMULATIVA).
5 FALTAS ACUMULATIVAS Y LA SEXTA FALTA DENTRO DEL ÁREA.	PENAL.
6 FALTAS ACUMULATIVAS.	PENAL.
MAL COMPORTAMIENTO DE LA PORRA.	TARJETA AMARILLA AL CAPITÁN.
INFRACCIÓN GRAVE DE LAS REGLAS DE JUEGO.	TARJETA AMARILLA (ACUMULATIVA) / 3 MINUTOS.
2 TARJETAS AMARILLAS ACUMULADAS EN UN MISMO JUEGO.	TARJETA ROJA / 1 PARTIDO.
JUEGO BRUSCO.	1 PARTIDO.
INCITAR A LA VIOLENCIA.	1 PARTIDO.
JUGAR CON ALIENTO ALCOHÓLICO.	1 PARTIDO.
INTENTAR AGREDIR A UN JUGADOR.	1 PARTIDO.
REALIZAR CONSTANTES RECLAMACIONES AL ÁRBITRO.	1 PARTIDO.
IMPEDIR / MALOGRAR UNA OPORTUNIDAD MANIFIESTA DE GOL.	1 PARTIDO.
COMPORTAMIENTO INADECUADO DE ALGÚN INTEGRANTE DE EQUIPO.	1 PARTIDO.
AGRESIÓN VERBAL A UN ADVERSARIO Y/O INTEGRANTE DEL MISMO EQUIPO.	1 PARTIDO.
EMPLEAR LENGUAJE, SEÑAS O GESTICULAR DE MANERA OFENSIVA, GROSERA U OBSCENA.	1 PARTIDO.
TRATAR DE INGRESAR CON OTRA CREDENCIAL.	2 PARTIDOS.
JUEGO BRUSCO GRAVE.	3 PARTIDOS.
CONDUCTA VIOLENTA Y/O ANTIDeportiva.	3 PARTIDOS.
PARTICIPAR EN UN PARTIDO ESTANDO SUSPENDIDO.	3 PARTIDOS.
AVENTAR AGUA, PIEDRAS, ROPA, BOTES, BASURA Y/O CUALQUIER COSA AL ÁRBITRO.	3 PARTIDOS.
AGRESIÓN VERBAL Y/O CON SEÑAS AL ÁRBITRO Y/O AL STAFF DE ALBATROS SOCCER.	3 PARTIDOS.
HACER TOCAMIENTOS INAPROPIADOS A UN JUGADOR Y/O AL ÁRBITRO.	3 PARTIDOS.
AGREDIR A UN JUGADOR.	5 PARTIDOS.
ESCUPIR A UN ADVERSARIO Y/O JUGADOR DEL MISMO EQUIPO.	5 PARTIDOS.

**ELEVAR INJURIAS, INSULTOS, DIFAMACIONES Y FALSAS ACUSACIONES DE MANERA PÚBLICA.
EN INTERNET Y/O EN REDES SOCIALES HACIA EL STAFF Y/O ALBATROS SOCCER (SE SUSPENDE AL CAPITÁN). 5 PARTIDOS.**

ESCUPIR, AGREDIR Y/O INTENTAR AGREDIR AL STAFF DE ALBATROS SOCCER
AGRESIÓN FÍSICA AL ÁRBITRO
INGERIR BEBIDAS ALCOHÓLICAS AMENAZAS DE MUERTE
INGERIR DROGAS
COMETER ROBO
RIÑA CAMPAL

**BAJA DEL JUGADOR Y/O EQUIPO EN EL TORNEO.
BAJA DEL JUGADOR Y/O EQUIPO EN EL TORNEO.
BAJA DEL JUGADOR Y/O EQUIPO EN EL TORNEO.
BAJA DEL JUGADOR Y/O EQUIPO EN EL TORNEO.
BAJA DEL JUGADOR Y/O EQUIPO EN EL TORNEO.
BAJA DEL JUGADOR Y/O EQUIPO EN EL TORNEO.**

INGERIR BEBIDAS ALCOHÓLICAS POR PARTE DE FAMILIARES, AMIGOS Y/O ACOMPAÑANTES DE ALGÚN JUGADOR Y/O EQUIPO (SE DARÁ DE BAJA AL CAPITÁN).

DE ACUERDO CON LA FALTA Y/O ACCIÓN QUE SUCEDA EN ALGÚN PARTIDO DONDE EL EQUIPO GANÉ EN EL CAMPO Y CONFORME A LA GRAVEDAD Y EVIDENCIA DE LOS HECHOS, PODRÁ PERDER EN LA MESA DICHO PARTIDO.

DE ACUERDO CON LA FALTA Y/O DELITO COMETIDO, EL JUGADOR Y/O EQUIPO PODRÁN SER DADOS DE BAJA DE TODA LA LIGA, SUSPENDIDOS POR VARIOS TORNEOS Y/O VETADOS DE MANERA INDEFINIDA.

TODO LO NO PREVISTO, EN EL PRESENTE REGLAMENTO Y/O EN EL TABULADOR DE SANCIONES, SERÁ EVALUADO POR EL CONSEJO ADMINISTRATIVO DE ALBATROS SOCCER, PARA APLICAR LA SANCIÓN QUE SE AMERITE SIENDO SU FALLO INAPELABLE, INCLUSIVE SE PUEDE SANCIONAR CON PERDER EL PARTIDOS EN LA MESA, QUITAR BECAS DEL 15% O 30% PORCIENTO, ASÍ COMO BAJAS Y VETOS DEFINITIVOS DE JUGADORES, INTEGRANTES, PERSONAS Y/O EQUIPOS EN ALBATROS SOCCER.

REGLA 13.- TIROS LIBRES.

- ⚽ El balón debe de estar inmóvil.
- ⚽ El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador.
- ⚽ Todos los adversarios deberán estar por lo mínimo a 7 metros de distancia del ejecutor.

- ⚽ El ejecutor tendrá 5 segundos para reanudar.
- ⚽ Ningún jugador del equipo que cobra el tiro libre podrá colocarse en la barrera.
- ⚽ Ningún jugador del equipo que ataca podrá obstruir al portero del equipo que defiende.
- ⚽ Se concederá un gol si el balón se introduce directamente de un tiro libre directo a la portería. El balón se considera en juego al momento que sea tocado con el pie por un atacante y el balón haga un movimiento visible.
- ⚽ Para la instancia de expulsión el árbitro silbara la reanudación de juego hasta que el jugador expulsado este afuera del terreno de juego.

REGLA 14.- EL TIRO PENAL.

- ⚽ El máximo castigo es un penalti y en ese momento todos los jugadores, excepto el portero y el encargado de realizarlo, deberán estar detrás de la línea de los 9 metros.
- ⚽ El penalti se marcará cuando ocurra una falta dentro del área de meta del defensor.
- ⚽ Se cobrará un penalti cuando un equipo acumule 6 faltas.
- ⚽ El portero podrá moverse, sobre su línea de fondo entre los postes de la portería, hasta que el tiro sea ejecutado.
- ⚽ El jugador encargado deberá chutar el balón hacia adelante y no le será permitido tocar el mismo por segunda vez antes de que otro jugador que no sea el portero contrario lo haga.
- ⚽ El balón está en juego una vez chutado, después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.
- ⚽ Si la pelota es rechazada por el portero, cualquier jugador (incluso el que lo ha ejecutado) puede intervenir de nuevo tocando el balón.
- ⚽ No se marcará doble penal cuando la circunstancia del partido tenga 5 faltas y que la sexta falta sea un penal.
- ⚽ En los tiempos de prórroga en la ejecución de un penalti no hay posibilidad de rechace y el penalti es dado como finalizado:
 - Cuando termina la trayectoria del balón.
 - Si el balón traspasa la línea de portería es gol.
 - El portero defiende el tiro.
 - Ejecutando el tiro, el balón toca a uno de los postes o el travesaño y va a las redes, sale o retorna al terreno de juego.

En caso de que se tenga que lanzar o repetir un tiro penal, se prolongará el periodo hasta que la jugada termine quedando esto a discreción del árbitro. Solo podrán ejecutar los tiros penales, los jugadores activos que terminan el partido al momento del silbatazo final del árbitro, podrán cambiar al portero entre los mismos jugadores que terminaron el encuentro.

REGLA 15.- TIRO DE CASTIGO POR FALTAS ACUMULATIVAS (PENAL).

Cuando un equipo acumula 6 faltas será sancionado con un tiro de castigo (penal).

REGLA 16.- EL SAQUE DE BANDA, SAQUE DE META Y SAQUE DE ESQUINA.

Saque de Banda. – Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de banda ya sea por tierra o por aire, será puesto nuevamente en juego lanzándolo del campo en cualquier dirección, desde el punto por el que franqueo la línea, por un jugador del equipo contrario del que tocó el balón en último lugar.

Saque de Meta. – Cuando el balón cruce completamente la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo atacante, será concedido un saque de meta al equipo defensor.

Saque de Esquina. – Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire habiendo sido jugado en última instancia por un jugador del equipo defensor, se concederá un saque de esquina.

REGLA 17.- LOS ÁRBITROS.

El juego será dirigido por un sistema de 1 árbitro, no hay árbitros asistentes, al menos que sea un torneo y/o juego especial y que sea establecido por el Consejo Administrativo. El árbitro tendrá toda la autoridad que les otorga este reglamento. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, empezara al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego. Los Árbitros deberán ser evaluados al finalizar cada partido, en la cédula oficial de juego, en la parte final, así como también constantemente mediante un correo electrónico al área de deportes: deportes@albatrossoccer.com.

Todos los árbitros son asignados con anticipación a cada juego, en caso de alguna contingencia, se podrá cambiar de árbitro de último momento, inclusive algún elemento del staff deportivo de Albatros Soccer podrá entrar a arbitrar algún partido, también son árbitros profesionales.

Facultades de los Árbitros:

Su facultad se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón este fuera de juego, sus decisiones de hecho en relación con el juego deberán ser definitivas en tanto se refiera al resultado de juego.

El Capitán es el único jugador de cada equipo que se puede dirigir al árbitro para hacerle cualquier tipo de aclaración.

PODERES:

- ⚽ Hará cumplir las Reglas de Juego.
- ⚽ Cumplirá y hará cumplir los Reglamentos de Albatros Soccer.
- ⚽ Controlará el partido (equipos, representantes, entrenadores y porra).
- ⚽ Se asegurará de que los equipos presenten balones que correspondan a las exigencias de la liga.
- ⚽ **Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4.**
- ⚽ **Se asegurará de que los jugadores estén en el registro de juego y presenten sus credenciales de antes de inicio del partido según lo dicta la regla 5.**
- ⚽ Permitirá que el juego continúe hasta que el balón estefuera de juego si juzga que un jugador esta levemente lesionado.
- ⚽ Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado.
- ⚽ Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego.
- ⚽ Señalara el reinicio del juego después de toda interrupción con el silbato o con lavoz.
- ⚽ El árbitro realizará un reporte del juego que incluye información de cualquier sanción disciplinaria tomada contra los jugadores, porra y/o técnicos del equipo y cualquier otro incidente que ocurrió antes, durante, o después del juego, siempre y cuando le conste al árbitro y a los representantes del área deportiva de Albatros Soccer.
- ⚽ Además del reporte de juego, podrá levantar un “Acta de Antecedente”, de acuerdo con la gravedad de alguna situación o problema.

DEBERES:

- ⚽ Tendrá la autoridad discrecional de agregar compensación de tiempo de un rango de 1 a 2 minutos como máximo en jornada regular y de 2 a 4 minutos como máximo en etapa de semifinales y finales.
- ⚽ Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas de juego, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o por algún otro motivo. En tales casos hará llegar un informe al organismo competente.
- ⚽ Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o si lo juzga necesario, siempre que no hayan reanudado el juego.
- ⚽ Uniforme de los árbitros:
- ⚽ Uniformes limpios y oficiales de árbitro, tenis deportivo en base al reglamento.
- ⚽ Solo se aceptan quejas del arbitraje sobre estos factores:
 - Mala conducta.
 - Falta de disposición.
 - Falta de conocimiento de las reglas.
 - Insultos al jugador.
 - Agresión al jugador.

Las quejas de “no marco un penal”, “para mi si era falta”, etcétera, no se consideran mal arbitraje por ser jugadas de apreciación.

REGLA 17.- REGLAMENTO TORNEO MIXTO

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno de ellos por siete jugadores, uno de los cuales actuará como guardameta.
2. Cada equipo deberá jugar todo el encuentro con al menos 3 mujeres o 3 hombres, de los siete jugadores de campo.
Cada equipo podrá iniciar el encuentro con, al menos, cinco jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes. Siempre con el número proporcional 4 hombres y una mujer, o bien, 4 mujeres y 1 hombre.
3. Una vez comenzado el partido de que se trate, podrán realizarse cuantos cambios o sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria y manteniendo la proporción de 3 mujeres o 3 hombres. De igual manera los jugadores sustituidos podrán volver al juego cuantas veces se considere conveniente.
4. Cuando, durante el desarrollo de un encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueren, quedara con menos de cinco jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, haciéndolo constar en el acta del mismo para que el Comité de arbitraje decida, en su momento, al respecto.
5. Cualquier jugador podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y, siempre también, que el cambio sea efectuado durante una detención del juego.
6. En la categoría mixto no serán válidas las barridas las cuales serán sancionadas y se reanudará con un tiro libre directo contabilizando dicha infracción.
7. Si un equipo con jugadores expulsados, no dispone de jugadores del mismo sexo para el cambio, en ningún caso pueden romper la proporción de 4 jugadores del mismo sexo, por lo que debería jugar con un jugador menos.