



REGLAMENTO DE COMPETENCIA

Bienvenido al Deportivo Cosmoplus la casa del fútbol, recibe de parte de todos los que colaboramos en este tu club la mejor de la suerte y nuestros mejores deseos. Nuestra misión es brindarte el mejor servicio para que disfrutes de nuestras instalaciones y del placer de jugar al fútbol.

DISPOSICIONES GENERALES: Todos los equipos y sus integrantes deberán cumplir el presente reglamento de competencia así como de los requisitos de la convocatoria.

1. Canchas de Juego

Los encuentros oficiales se realizarán en las canchas de superficie sintética oficiales de fútbol 7 del Deportivo Cosmoplus.

2.-Balón

Cada equipo deberá presentar su balón del #5 en el terreno de juego, en temporada regular y en liguilla. En caso de no presentar dicho balón antes del inicio del partido el equipo infractor perderá por default el encuentro.

Alternativa.- en caso de que los capitanes lleguen a un acuerdo de jugar el partido con un solo balón una vez iniciado el mismo no se aceptará protesta alguna por dicho motivo, además si este se poncha o se pierde el partido se termina y quedará el marcador como iba al momento de ocurrir cualquiera de las dos situaciones antes mencionadas.

3.-Jugadores

Cada equipo estará integrado por un máximo de 15 y un mínimo 9 jugadores en su registro general.

La Participación dentro del terreno de juego será de 7 Jugadores por equipo. (Un portero y seis de campo) no es válido el fuera de juego.

El mínimo para iniciar un partido será de 5 jugadores (no podrá terminar o iniciar con 4 jugadores el encuentro).

Si un equipo no se completó en el medio tiempo, una vez silbando el árbitro el inicio del 2do tiempo el juego seguirá conforme el número de Jugadores que inicio en el 2do. Tiempo y así terminará el encuentro. Pudiendo entrar de cambio solamente los jugadores que hayan llegado tarde al encuentro.

El equipo que alinee un jugador que no esté debidamente registrado, o dado de baja en la empresa se entiende que es ilegal y se dará por perdido el juego en caso de protesta del equipo rival.

4.- Sustituciones (Cambios).

a) Estos serán ilimitadas y podrán hacerse en el transcurso del juego siempre y cuando el árbitro central o auxiliar lo autoricen, el jugador sustituido podrá volver entrar al juego cuantas veces lo convenga.

b) El sustituto deberá entrar al terreno de juego por la línea de medio campo una vez que su compañero lo haya abandonado o el árbitro haya autorizado su entrada al campo.

El ingresar por otra parte de la cancha se hará acreedor a una amonestación y en caso de desaprobación la decisión arbitral hasta podrá ser expulsado.

4.- Credenciales.

El comité organizador expedirá una credencial a cada jugador de los equipos participantes que será la identificación oficial en cada partido y a su vez deberá ser entregada al árbitro, jugador por jugador antes del encuentro por cada equipo, el capitán será el encargado de recogerlas al término del encuentro.

5.- Altas y Bajas.

Serán cinco bajas y cinco altas de cada equipo y podrán hacerse de lunes a miércoles en las oficinas del Deportivo Cosmoplus en sus horarios de oficina teniendo como fecha límite la jornada 4 del rol oficial del torneo regular.

Nota: Un Jugador no podrá participar en más de un equipo aunque sea de diferente categoría. Únicamente es válido cuando la empresa o entrenador registre dos equipos como club. Teniendo como máximo 5 jugadores que pueden jugar en ambos equipos y estando debidamente registrados y con sus credenciales en ambos equipos, no importando también la categoría, puede ser en la misma o en diferente categoría.

6.- Indumentaria de los jugadores.

Es de carácter obligatorio el equipamiento básico del jugador a partir de la jornada 4. En caso de no contar con el mismo y el Deportivo Cosmoplus cuenta con casacas se las proporcionará.

- Camiseta: del mismo color con nombre y número.
- Short
- Calcetones largos, no tines.

- Espinilleras obligatorias por su seguridad.
- Calzado: tenis deportivos suela lisa o multi-taco (no se permite el uso de spikes, tachón o cualquier calzado que represente peligro según el criterio del árbitro).
- Prohibido usar joyas, collares, aretes y/o cualquier material que represente peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores.

La indumentaria que sea considerada obligatoria será a partir de la 4ta. Jornada oficial y en caso de que algún equipo proteste por este punto tendrá que ser a partir de la jornada antes mencionada y además del equipo que haga la protesta debe andar uniformado al 100% hasta sus jugadores de banca para que proceda la protesta. Una vez iniciado un partido ya no procederá protesta alguna por este punto y en caso de abandonar el terreno de juego algún equipo se considerará abandono de cancha perdiendo el encuentro.

7.-Árbitro.

Serán designados por la comisión de Árbitros del Deportivo Cosmoplus y se contará con un árbitro central en los juegos de temporada regular. Arbitro central este será el encargado de llevar todos los incidentes y el buen desarrollo del partido dentro de la cancha aplicando el reglamento de juego.

Todos los árbitros que presten sus servicios en los torneos organizados por el Deportivo Cosmoplus tendrán la obligación de conocer el reglamento de competencia y aplicarlo en cada encuentro. Además de ser evaluados por la comisión de árbitros del Deportivo Cosmoplus, cualquier queja hacia ellos se les agradecerá y deberá ser por escrito y presentada por el capitán en las oficinas y no en la cancha de manera verbal.

8.- Duración del Partido.

La duración de un partido de fútbol 7 comprenderá dos tiempos de 20 minutos cada uno, por un tiempo de descanso de 10 minutos.

Prorroga del partido: Habrá una prórroga de 15 minutos únicamente en todos los PRIMEROS PARTIDOS de la Jornada diaria. Esta no aplica en el segundo juego.

Partido por de Faul. Se considera cuando un equipo no reúne los requisitos reglamentarios para dar el inicio a un partido oficial o cuando existe ausencia total o parcial de acuerdo al mínimo de número de jugadores para dar inicio un partido que son 5 en cancha incluido el portero. El marcador será de 2-0 a favor, otorgando los goles al equipo en su record de goleo.

En caso de que el rival que se encuentre completo y quiere esperar al contrario después de la prórroga deberá acercarse con el árbitro y mencionarlo, y deberá saber que el tiempo de espera deberá ser un tiempo razonable y se descontará todo este tiempo. Solo se pitará el tiempo restante en el cronómetro como juego efectivo. Esto en el primer juego de la jornada diaria, ya en el segundo juego aplica también el quitar el tiempo de espera. En caso de que el capitán desee esperar al rival y en caso de que solicite se silbe el default en ambos casos no se aceptan protestas de ningún tipo. Ya que el deber de cada equipo es estar en la cancha a la hora marcada para el encuentro.

Abandono de Campo.- Aplica cuando un equipo abandona el terreno de juego y el árbitro aún no silva el final del mismo. La sanción aplicable es que el equipo infractor pierde el juego 2-0 en caso de que valla arriba en el marcador, en caso de que valla perdiendo se queda como este el marcador. En caso de que lo vuelva a hacer en un segundo partido la sanción es baja definitiva del torneo.

9.- Partido suspendido.

En caso que el partido sea suspendido por el árbitro del encuentro por causas meteorológicas o cualquier otra anomalía de clima. Se tomarán los siguientes criterios:

- a) Si fue suspendido en el 1er. tiempo se jugará otro partido sin importar el marcador.
- b) Si fue en tiempo de descanso se jugará lo que resta del partido en las mismas circunstancias de juego.
- c) Si fue en el 2do. tiempo en adelante se quedará el marcador así como este el partido.

En caso de que sea suspendido un juego por falta de garantías de parte de un equipo, agresión hacia los rivales, porra, árbitros o sus mismos compañeros, el partido ya no se reprogramará aun y se haya suspendido en el primer tiempo o medio tiempo. El marcador se quedará como esta si el equipo infractor va perdiendo o en caso de que fuera ganando lo perderá 1-0 en contra.

10.- Rol de Juegos.

Se podrá consultar en nuestra página web www.deportesfnsi.com.mx más informes a los teléfonos 8116729189. No se dará rol de juegos vía telefónica, todo será vía electrónica y es de carácter obligatorio que el capitán al menos este al pendiente de la consulta de la página web ya que aquí es donde se publicará toda información relacionada a su torneo.

NOTA: cada equipo tiene el derecho de suspender únicamente 1 partido en temporada regular siempre y cuando se notifique al comité organizador con un mínimo 72 horas antes.

A mediados del torneo regular (Jornada 5) se rolara una jornada de juegos pendientes para emparejar los juegos y que todos terminen al mismo tiempo y todos los que califiquen entren en ritmo a la ligulla, en caso de haber muchos juegos pendientes.

11.- Sistema de competencia.

- 1) Etapa de Clasificación (Temporada regular). Se jugara Round Robín (todos vs todos) teniendo mínimo 9 partidos.
- 2) Liguilla: Clasificaran a esta etapa los primeros 4 lugares de cada grupo o dependiendo del número de equipos participantes.

12.- Sistema de Puntuación.

Juego ganado en tiempo regular	3 puntos
Juego Perdido	0 Puntos
Juego Empatado	1 puntos

13.- Criterios de desempate.

En caso que surja un empate en puntos se tomaran los siguientes criterios de desempate:

- 1) Diferencia de goles.
- 2) Mayor número de goles anotados.
- 3) Menor número de goles recibidos.
- 4) Resultado de Juego entre ambos
- 5) Menor número de jugadores expulsados

14.- Tribunal de Penas o Sanciones.

Se sancionara a los jugadores sus malas conductas durante el transcurso de los juegos dentro y fuera del terreno del mismo con tarjetas:

- a) Amarilla: Un jugador que reciba esta tarjeta estará amonestado.
- b) Roja: Expulsión del jugador infractor, dejando el equipo en inferioridad numérica. La sanción se determinara de acuerdo al tabulador de sanciones según el reporte arbitral.

15.- Acta de Juego.

La cedula de juego ira llena con los nombres de los jugadores registrado por cada equipo. En caso de que se alinie a un jugador que no este debidamente registrado. El equipo infractor perderá el juego por dicho acto ilegal. Al término de cada encuentro y después de un tiempo convenido entre árbitros y capitanes, el capitán deberá firmar la cédula de juego para checar el resultado, tarjetas, anotadores y recoger sus credenciales.

Después de haber firmado el capitán no se aceptarán reclamaciones referente al goleo o al marcador. Si el capitán no firma la cedula, se tomara como de conformidad con lo especificado en ella sin proceder protesta o reclamación alguna.

Nota: El árbitro tendrá el poder discrecional para elaborar reportes detallados hasta 48 horas después de haber concluido el encuentro.

16.- Protestas.

Para cualquier protesta de un partido oficial: Ya sea de tipo de papelería, de jugadores o de árbitros deberá ser por escrito. Esta será evaluada por la comisión del Deportivo Cosmoplus según su contexto y resuelto según convenga y su decisión será inapelable.

17.- Tabulador de Sanciones.

1	Juego Brusco	1 Partido
2	Conducta Antideportiva	1 Partido
3	Juego Brusco Grave	2 Partidos
4	Conducta Violenta	3 Partidos
5	Expulsión por amenazar o insultar.	3 Partidos
6	Agresión física	5 Partidos
7	Contestar una agresión	3 Partidos
8	Insultar al cuerpo arbitral	3 Partidos
9	Intento de Agresión	3 Partidos
10	Agredir a un arbitro	Fuera del torneo
11	Reclamar al cuerpo arbitrar	1 Partido
12	Batalla Campal	Fuera del torneo
13	Detener a un rival c/opción clara a gol	1 Partido
14	Alinear a un jugador ilegal	2 Partidos al capitán
15	Insultar autoridades de la liga	Fuera del torneo

16	Abandonar el partido	Amonestación
17	Reincidir en el punto anterior	fuera del torneo
18	Agresiones diversas al espectador	5 Partidos
19	Conato de Bronca	3 Partidos
20	Riña entre dos	Fuera del torneo ambos

18.- Batalla Campal: Toda aquella acción de violencia que se lleve a cabo antes, durante y después del partido y que llega a los golpes en donde participen 2 ó más integrantes de un equipo (jugadores, cuerpo técnico, porra, jugadores de banca). Ambos equipos quedaran fuera del torneo no teniendo derecho a reembolso del pago ó a premiación en caso de que dicha acción sea en semifinales, finales, torneos de copa etc. El Deportivo Cosmoplus no se hará responsable de las lesiones que deriven de estos actos de violencia.

19.-Transitorios.

El Deportivo Cosmoplus y su estructura administrativa, no se hacen responsables por lesiones, daños a jugadores, a terceros o pertenencias que extravíen antes, durante o después de los partidos. (Es responsabilidad asumida por los propios equipos y jugadores, o el personal involucrado en dichos actos).

20.- Imprevistos.

Todo lo no previsto en el presente reglamento y sea motivo de discrepancia entre los participantes, el comité organizador se resolverá conforme a las reglas oficiales de la modalidad de fut7 de la FEMEXFUT y sus decisiones serán inapelables.

Attentamente;

Deportivo Cosmoplus

