

REGLAMENTO FUTCENTER 2022-2023
Afiliado a la: Federación Mexicana de Fútbol
Asociación, A. C.

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 Corporativo Futcenter, SA de CV.

Artículo 2. AVISO DE PRIVACIDAD. Corporativo Futcenter, S.A. de C.V. es responsable del uso y protección de sus datos personales, en este sentido y atendiendo las obligaciones legales establecidas en la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares, a través de este instrumento se informa a los titulares de los datos, 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 a través de la **“CARTA RESPONSIVA”** todas las condiciones del presente Reglamento General de Competencia FUTCENTER 2022, lo cual es necesario para concretar nuestra relación de servicio con ustedes. **No podrá participar en los partidos aquel jugador que no haya entregado su CARTA RESPONSIVA.**

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

Artículo 4. La acreditación de jugadores se deberá realizar al inicio de los torneos, FUTCENTER dará un plazo de cuatro fechas (Jornada uno, dos, tres y cuatro) para acreditar cualquiera de las 3 opciones estipuladas en el artículo 5. El máximo de jugadores que se podrán registrar es de 14 y 2 personas de cuerpo técnico, los cuales deberán estar también acreditados. No se permitirá la estancia dentro de la cancha a quien no cumpla con este artículo.

Artículo 5. Un jugador está debidamente acreditado cuando cumple con alguna de estas 3 opciones con su respectivo importe:

1. Credencial interna FUTCENTER.
2. **Registro debidamente realizado con datos y fotografía en nuestras plataformas <http://torneos.futcenter.com> o <http://torneos.futcentergdl.com> / APP FUTCENTER ZIONE. EN FUTCENTER BOCA DEL RÍO, SE VA APLICAR BAJO ESTE PUNTO (REGISTRO)**
3. Credencial del “Sector Amateur 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 dos jornadas para registrarse debidamente. Dicho registro cubre un año de acreditación para el jugador durante el torneo seleccionado y con el equipo correspondiente que efectuó dicho registro.

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

Artículo 7. No hay permiso para jugar sin estar acreditado (Artículo 5) 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 a la mitad 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 40% de los partidos de la fase regular del torneo.** Los árbitros validarán cada partido a los jugadores que participaron.

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

Artículo 10. Los equipos tendrán como límite hasta la jornada 4 para presentarse con uniformes completos (playeras iguales con numero en la espalda planchado, bordado, sublimado o cocido (no se permitirá el uso de cintas con numero) short y medias del mismo color. El uso de espinilleras es obligatorio.

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

Artículo 12. Todos los equipos tienen la obligación de presentarse a cada partido mínimo con 5 minutos de anticipación a la hora programada de su juego, para ingresar ya debidamente uniformados, con sus **registros** y comprobante de pago de uso de cancha y arbitraje. Lo anterior, para garantizar su tiempo efectivo de juego. Equipo que no presente su comprobante de pago, antes de iniciar su partido o al medio tiempo del mismo, a decisión de la administración, podrá perder por de foul su partido. Los equipos tendrán como tolerancia para acreditarse (Artículo 5), antes del inicio del segundo tiempo.

Artículo 13. Todos los equipos deberán presentar ante los árbitros un balón del número 4 o 5 en buenas condiciones para poder llevar a cabo el partido. Los equipos tienen para presentar su balón hasta antes de iniciar el segundo tiempo. En caso de que un equipo acepte jugar el partido sólo con su balón, deberá firmarlo en el acta de juego.

Artículo 14. Cada equipo tendrá que iniciar mínimo con 5 jugadores y podrá completarse en el transcurso del partido.

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

Artículo 16. Para cada partido se tendrá una tolerancia de 5 minutos a partir de la hora señalada, no descontable del tiempo de juego. Se tendrán 5 minutos adicionales, para que se decreta 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 máximo 2 goles a un(a) mismo(a) jugador(a).

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

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

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

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

Artículo 19. Para poder cancelar un partido ya programado. El delegado o capitán deberá hacerlo por escrito y enviarlo por correo electrónico a info@futcenter.com.mx o a la administración de la cancha y con mínimo una jornada (UNA SEMANA) 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 20. Cada equipo es responsable de sus balones; la liga no es responsable de contar con balonero en todos los partidos, los jugadores de banca deberán ir por ellos cuando se vuelen. La liga no se hace responsable de balones perdidos. **El equipo que vuele el balón y se pierda, será responsable de reponer el balón.**

Artículo 21. Cada delegado y capitán del equipo es responsable de su porra y de los daños que pueda causar a las instalaciones. Un partido podrá suspenderse por mala conducta de la porra (insultos o agresiones al equipo contrario, al cuerpo arbitral o al personal administrativo) y su equipo perderá por default (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 22. 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). El mismo procedimiento aplica por abandono de cancha.

Artículo 23. Un jugador podrá participar en las divisiones que quiera, siempre y cuando esté debidamente **registrado** en cada una de ellas. El jugador podrá utilizar el **Registro FUTCENTER 2022**

y estar dado de alta en el “Acta de Juego” del partido. No se podrá participar en dos equipos de la misma división.

Artículo 24. Los jugadores y delegados deberán reconocer como máxima autoridad dentro de la cancha, a los árbitros y a su asistente. Deben acatar sus decisiones sin discutir airadamente sobre ellas; además deberán brindar las garantías de seguridad entre sus jugadores hacia los árbitros.

Artículo 25. Las protestas relacionadas con uniformes, números y balones, **deberán ser antes de dar inicio el partido y deberán de firmar el Acta de Juego antes llevarse a cabo el partido.** De no hacer la protesta en tiempo y forma, ésta será nula. Las demás protestas relacionadas con el desarrollo del juego, deberán presentarse por escrito o vía correo electrónico a info@futcenter.com.mx **ante la administración FUTCENTER dentro de las 24 horas hábiles posteriores a la terminación de su partido.**

Artículo 26. En caso de riña colectiva (batalla campal), se dará automáticamente de baja a los dosequipos involucrados (previa investigación)

Artículo 27. La máxima autoridad recae en la administración de la liga y su gerente (líder de cancha); cualquier punto no incluido en este reglamento quedara a criterio de la misma.

Artículo 28. Es obligatorio que los jugadores acrediten un seguro de gastos médicos o seguro social.

Artículo 29. Los delegados o capitanes tienen el derecho de levantar una protesta formal de acuerdo al siguiente procedimiento:

1. Presentarla por escrito o vía correo electrónico a info@futcenter.com.mx dentro de las siguientes 24 horas hábiles a partir de la finalización del partido correspondiente.
2. Estipular claramente la inconformidad y de ser posible, indicar qué artículo se está infringiendo.
3. **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 30. La integración de los torneos “Libres Varoniles” (18 años y mayores) y sus “Divisiones” quedarán como sigue:

Día	Horarios
Lunes	19:00, 19.50, 20:40, 21:30, 22:20 y 23.10
Martes	19:00, 19.50, 20:40, 21:30, 22:20 y 23.10

Miércoles	19:00, 19.50, 20:40, 21:30, 22:20 y 23.10
Jueves	19:00, 19.50, 20:40, 21:30, 22:20 y 23.10
Viernes	19:00, 19.50, 20:40, 21:30, 22:20 y 23.10
Sábado	19:00, 19.50, 20:40, 21:30, 22:20 y 23.10
Domingo	8:15, 9:10, 10.05, 11.00, y 11.55 AM

Artículo 31. La integración del torneo de “Veteranos” (35 años cumplidos y mayores), quedará como sigue:

Día	División	Horarios
SABADOS	Veteranos +35	19:00, 19.50, 20:40, 21:30, 22:20 y 23.10
Domingo		

Artículo 32. La integración del torneo “Femenil y Mixto” (18 años cumplidos y mayores), quedará como sigue:

Día	División	Horarios
Lun-Mier-Jueves	Femenil	19:00, 19.50, 20:40 y 21:30

Artículo 33. La integración del torneo “Hoteles y Restaurantes” será para 18 años cumplidos y mayores).

Día	División	Horarios
Domingo	Restaurantero	19:10, 20:00, 20:50, 21:40 y 22:30

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

Artículo 34. Las categorías de los torneos “Infantiles y Juveniles 2022”: categorías y horarios sujetos a disponibilidad de cada Franquicia FUTCENTER.

Artículo 35. En todos los partidos de Futbol 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 activara 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. Sólo se detendrá el cronometro cuando haya algún jugador lesionado. Para que esto surta efecto los jugadores deberán checar su asistencia con el **REGISTRO que el árbitro tendrá en mano para su acreditación. El tiempo empieza a correr al momento que el árbitro silba en el centro de la cancha, si en el primer tiempo se**

retrasan en entrar a la cancha o en registrarse, ese tiempo se descuenta del tiempo oficial del primer tiempo.

Artículo 36. 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 a gol que se haya realizado antes del término del tiempo reglamentario.

Artículo 37. El sistema de puntuación en fase regular de competencia, para generar la tabla de posiciones, será como sigue:

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

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

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

Artículo 38. Referente a fase de finales se tienen dos opciones, de acuerdo a lo siguiente:

1. 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 5 penales por equipo, en caso de persistir el empate se tirarán penales a muerte súbita.

2. Califican a finales los primeros 8 equipos, se integran 2 grupos y jugarán a Round Robin por grupo. El sistema de puntuación para esta fase será como se estipula en el artículo 35. Jugarán de la siguiente manera:

Grupo A / 1º, 4º, 5º y 8º			Grupo B / 2º, 3º, 6º y 7º		
Fecha 1	1 vs 8	4 vs 5	Fecha 1	2 vs 7	3 vs 6
Fecha 2	1 vs 5	4 vs 8	Fecha 2	2 vs 6	3 vs 7
Fecha 3	1 vs 4	5 vs 8	Fecha 3	2 vs 3	6 vs 7

Al terminar esta fase regular por grupos, califican a semifinales primero y segundo lugar de cada grupo y jugarán de la siguiente manera:

1A vs 2B

1B vs 2A

Ganadores juegan la final.

III) Sanciones y Castigos.

Artículo 39. Cuando un integrante de un equipo (Jugador o delegado), sale expulsado con tarjeta roja o acumula tarjetas amarillas, la administración de la liga se basará en el reporte del Acta de Juego para imponer sanciones.

Artículo 40. 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, o como sanción traer implementos para el botiquín de la liga.
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. Expulsión por protestar decisiones arbitrales; dos juegos de suspensión y sanción en especie para el botiquín.
4. Juego brusco grave; dos juegos y sanción en especie para el botiquín.
5. Juego brusco violento; tres juegos y sanción en especie para el botiquín.
6. Agresión a un contrario; tres partidos o más, dependiendo la gravedad de esta y hasta la bajada de la liga, además de sanción en especie para el botiquín.
7. Responder a una agresión; un partido o más, dependiendo la gravedad de esta y hasta la bajada de la liga, además de sanción en especie para el botiquín.

8. Insultos al cuerpo arbitral; tres partidos o más, dependiendo de los insultos, y sanción en especie para el botiquín.
9. 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.
10. En caso de riña colectiva; los equipos serán dados de baja (salvo previa investigación), sin tener derecho a reembolso de ninguna clase.
11. 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.
12. 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.
13. La liga determinará si algún jugador expulsado podrá participar en un partido de liga y finales; esto dependerá del reporte correspondiente. Las tarjetas amarillas serán borradas antes de entrar a finales.
14. Todo jugador que durante un partido **sea expulsado; deberá abandonar de inmediato la cancha y no podrá permanecer en banca**, de no hacerlo su partido no se reanudara y podrá ser suspendido perdiendo su equipo.
15. Las sanciones no especificadas en este código, serán emitidas por la administración FUTCENTER.
16. Las sanciones en especie para el Botiquín de la liga, dependerán de la gravedad de la falta y podrá ser cualquiera de los siguientes materiales:
 - 1) 4 de vendas de 10 o 15 centímetros.
 - 2) 1 cloruro de etilo.
 - 3) Voltaren gel
 - 4) 5 cajas de gasas grandes.
 - 5) Una caja de Flanax.
 - 6) 1 agua oxigenada
 - 7) Isodine.
 - 8) 1 caja de guantes esterilizados.
 - 9) Cloruro de sodio.
 - 10) 2 cintas adhesivas grandes.

Artículo 41. 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.

Artículo 42. La Administración de la liga FUTCENTER, atenderá protestas formales y apelaciones, de lunes a viernes en horarios de 19:00 a 21:00 horas con previa cita.

Atentamente
Administración
FUTCENTER