LIGA DE PADRES DE FAMILIA SUR

Compendio de reglamento para junta previa con capitanes

Fecha de Inicio – 04 de Noviembre 2026
Días y horarios de partidos – miércoles, en horarios de 8, 9 y 10 pm
Sede – Club Central Esfera
Formato: Fútbol 7

(Liga de papas de colegio + 2 refuerzos mayores de 35 años que sean de otro colegio con el requisito que tendrán que ser padre de familia).

Nota: Se podrá registrar a dos jugadores +28 años y solamente podrá alinear uno en el campo a la vez. Deberá presentar su credencial distintiva al árbitro central.

JUGADOR QUE NO TENGA LA PAPELERÍA EN REGLA Y NO ESTÉ DADO DE ALTA NO PODRÁ JUGAR Y SI EN DADO CASO ES ALINEADO El EQUIPO PERDERÁ POR DEFAULT.

LOS EQUIPOS DEBEN ASEGURAR DE PRESENTAR LAS CREDENCIALES DE JUEGO. Equipo que NO cuente con las credenciales completas máximo para jornada 2 se le penalizará con un punto administrativo.

LAS ALTAS TENDRÁN COMO MÁXIMO 25 JUGADORES.

CALENDARIO

El calendario regular constará de 8 Jornadas de Liga y se jugará la etapa final del **Torneo que constará de semifinales grupo A 1- 4, semifinal grupo B 5-8**

Cada partido constará de 2 tiempos de 25 minutos cada tiempo y con un descanso de 2 minutos entre cada tiempo. Salvo que se presente una demora en los partidos de las 8 pm. Se tomará solamente para este partido una prórroga de 10 minutos que se restará al tiempo total.

Una vez aprobados los calendarios de una competencia, el orden de los partidos no es susceptible de alterarse, salvo causa de fuerza mayor, caso fortuito o decisión propia de la liga.

REPROGRAMACIONES

Para reprogramar un partido deberá de aplicar lo siguiente:

1. Se deberá notificar al comité organizador como mínimo 24 horas antes del partido.

2. Que el equipo contrario acceda a la reprogramación. En dado que el equipo NO acceda a la reprogramación el partido seguirá en curso.

   Ambos equipos deberán presentarse para jugar y en caso de que un equipo pierda por no presentarse tendrá una penalización de un punto administrativo en la tabla general.

3. Si el equipo contrario accede a la reprogramación. El equipo que está solicitando el cambio de partido deberá pagar $1,000 en esa misma semana.

La fecha del nuevo partido lo decidirá el comité organizador.

SISTEMA DE COMPETENCIA

1. En el sistema de puntos, estos se otorgarán de la siguiente manera: a) 3 puntos por partido ganado. b) 1 punto por partido empatado. c) 0 puntos por partido perdido.

2. En caso de empate en puntos entre 2 o más equipos en temporada regular al término de una competencia oficial, el **sistema de desempate** será determinado por los siguientes criterios y en el siguiente orden de importancia **a) Partidos de asistencia del torneo b) Diferencia de goles a favor, c) Goles a favor, d) Juego entre sí, e) Expulsados (tarjetas rojas), f) acumulación de faltas**.

3. En **etapa de semifinales el empate le dará el pase automático a la siguiente ronda**, al equipo que haya quedado mejor colocado en la tabla general. **En la final el empate se definirá en serie de penales cobrando 3 penales por equipo, si persiste el empate se definirá en muerte súbita.**

4. Los **jugadores elegibles** para tirar los penales serán **los que terminen el partido** y deberán de ejecutar todos los jugadores antes de que algún jugador pueda ejecutar nuevamente.

PARTIDOS

1. En los partidos que organice, avale o autorice la liga, prevalecerá el “Juego Limpio” ó “Fair Play” promulgados por la FIFA.

2. El número reglamentario de jugadores sobre el terreno de juego es de 7 por cada equipo. Sin embargo, de conformidad con las Reglas de Juego creadas por el IFAB y promulgadas por la FIFA, Sector Aficionado podrán determinar el mínimo de jugadores con los que podrá dar inicio un partido es de 5 jugadores en cancha.

3. A la hora fijada para el inicio del partido el Árbitro dará la señal de comenzar el encuentro, en el horario nocturno en solo habrá prórroga para el caso del horario de las 20:00pm y será de 10 minutos, en el entendido que deberán estar presentes por lo menos 5 jugadores por equipo en ambos casos.

4. Una vez comenzado el partido, si uno de los contendientes quedase con un **número inferior a 5 jugadores** y exista una tarjeta amarilla o lesionado y el equipo afectado se quede con 4 jugadores o menos el juego continuará, en caso de expulsión **queda suspendido el partido y se quedara el marcador más desfavorable** para el equipo que se queda con 4 jugadores o menos, 3-0 como mínimo si es que el marcador es menor y se contabilizarán los goles de los anotadores. **No existirá restricción alguna de que el equipo que tenga menos jugadores se complete durante todo el partido.**

5. En los partidos oficiales, los equipos podrán sustituir sin límite a los jugadores excepto a los jugadores de +28 ya que sólo puede jugar uno en la cancha. Para hacer las sustituciones se deberá esperar a que el juego éste momentáneamente suspendido y solicitar al Árbitro el permiso correspondiente. En cualquier caso, un jugador sustituido sí podrá volver al terreno de juego. El único que puede hacer acceder al jugador es el árbitro central.

6. En **etapa de finales**, antes de iniciar los partidos de todas las categorías, los equipos y el árbitro **deberán reunirse de manera ordenada en el centro de la cancha** con el objetivo de saludarse y recordar el **FAIR PLAY** y los objetivos de la liga.

7. La cédula de juego tendrá que ser firmada por ambos capitanes, en dado caso que no esté firmada por alguno de ellos y exista alguna reclamación no se tomará en cuenta el caso. Si el equipo no quiere firmar la cédula por alguna situación en ese mismo momento se lo tiene que hacer saber al coordinador para que tome nota de lo sucedido.

INSCRIPCIÓN DE JUGADORES

1. **Jugadores elegibles:** Los jugadores elegibles para participar en la liga, son **padres de familia de escuelas privadas y públicas** y que comprueben con el **pago de colegiatura** de sus hijos **(NO APORTACIÓN).** Para dar de alta a los jugadores el capitán debe registrarlos, **ya registrados los jugadores estarán en ESPERA hasta que haya entregado los requerimientos obligatorios completos y poder ser liberado en el sistema**, **REQUISITO INDISPENSABLE** para que aparezcan en la plantilla de jugadores.

2. Antes de iniciar el partido, los equipos deberán estar dados de alta en la cedula impresa o digital que tendrá en custodia el árbitro con sus respectivos registros oficiales de **# de camiseta del jugador, nombre del jugador y fotografía COINCIDAN**, la cual se conocerá como alineación de jugadores y la fecha límite para dar de alta jugadores será en el inicio de la semana previo a la jornada y deberán haber entregado su papelería oficial de manera física o digital oficial (carnet, identificación oficial y comprobante de pago de la escuela). El equipo que tenga a un jugador con pluma en la cédula perderá por de foul el partido.

3. Para los jugadores nuevos ya sea en equipos existentes o de equipos nuevos, deberán tramitar su carnet y comprobante de pago de jugador ante la liga y deberá realizarlo previo a la jornada. Todos los jugadores que participen en partidos oficiales necesitan realizar el trámite de entregar su papelería completa para ser elegibles.

4. Cualquier nuevo ingreso donde los hijos estén en **PREESCOLAR**, pasará a validación por parte del Consejo de Honor y Justicia de la liga.

5. **NO SON PADRES DE FAMILIA ELEGIBLES LOS QUE TENGAN EL NIVEL ESCOLAR DE GUARDERÍAS, CURSOS EXTRACURRICULARES, CURSOS DE ESPECIALIZACIÓN, CARRERA TÉCNICA O COMPETENCIAS LABORALES.**

6. SOLO APLICAN PREESCOLAR, PRIMARIA, SECUNDARIA, PREPARATORIA Y CARRERA

7. Padre de familia elegible es el que compruebe que es padre natural de su o sus hijos o que legalmente esté casado por el civil y tenga las obligaciones que marca la ley.

8. **Equipo que alinee un jugador inelegible en un partido perderá por default, podrán incluso ser dados de baja de la liga**. El **capitán del equipo perderá la capitanía** de manera automática y podrá ser **sancionado un año sin participar en la liga como jugador**, **el jugador inelegible será inhabilitado de participar de por vida en la liga por engaños**.

9. Por los efectos de alineación de jugadores, en los casos en que se establezcan, se alinearán únicamente jugadores registrados en la competencia antes de realizar la última jornada y haber jugado por lo menos 1 minuto en un partido durante las jornadas de torneo regular. Los jugadores que estén registrados y estén lesionados deberán por lo menos participar 1 minuto durante las jornadas de torneo regular, de no participar se contara como jugador no elegible y el capitán tiene la obligación de dar de baja a los jugadores no elegibles.

10. NO EXPROFESIONALES: **Se considera jugadores ex profesionales a los que hayan jugado Futbol 11 en la máxima categoría de cualquier liga profesional de su país.**

11. Para efectos del presente documento se considera alineación a la lista de jugadores dados de alta en la página web y aparezcan en la cedula de juego con # y foto (Titulares y Suplentes) aún y cuando no participen en el partido correspondiente. Para que los jugadores de un Equipo puedan alinear válidamente en partidos de competencia oficial se requiere:

a) Que hayan sido registrados y VÁLIDADOS en la página web de la liga, a más tardar al inicio de la semana previo a la jornada, y que esté tramitado y en posesión de la liga su carnet de jugador.

b) **Que, al tramitar su carnet de jugador, presenten identificación original oficial**, comprobante original oficial de que es padre de familia vigentes o por excepción de la institución educativa que representa y REGLAMENTO VIGENTE. El carnet deberá incluir una foto digital.

c) Son **jugadores elegibles** los padres de familia que tengan registrados a sus hijos en la escuela o institución educativa que representan **de manera activa a través de pagos de colegiaturas**, que hayan realizado el pago de inscripciones al ciclo escolar que está por iniciar.

d) Ningún jugador podrá alinear en dos equipos de la misma categoría durante el torneo.

e) Los padres de familia que comprueben que tienen hijos en diferentes planteles educativos podrán jugar en ellos, siempre y cuando no pertenezcan a la misma categoría.

f) **VITALICIOS:** Son los jugadores que comprueben con **el certificado de graduación que sus hijos se graduaron de preescolar, primaria, secundaria, preparatoria o carrera** serán padres vitalicios en los equipos en los que jugaron y su comprobante será el certificado de graduación original y copia. **Se considerarán jugadores vitalicios**, quienes comprueben con documentación

comprobatoria que sus hijos estuvieron estudiando por **3 años consecutivos** en la misma institución educativa.

EL JUGADOR PAPÁ VITALICIO SOLO PODRÁ JUGAR EN UN EQUIPO EN TODA LA LIGA, EL JUGADOR PAPA ACTIVO Y VITALICIO, SOLO PODRÁ JUGAR EN 1 EQUIPO EN TODA LA LIGA, TENDRÁ QUE DECIDIR EN CUAL EQUIPO JUGAR.

EQUIPAMIENTO

Los jugadores deberán usar los uniformes de juego registrados y asignados ante el Comité Organizador de la liga, previo al inicio de la temporada, y debidamente equipados de acuerdo con las disposiciones de las Reglas de Juego. El uniforme básico obligatorio de un Jugador será:

a) Uniforme Completo (playera, short, medias, espinilleras y calzado de taco corto). En caso de utilizar pantalón o camiseta térmicos, éstos deberán tener el mismo color del short o manga. En el caso de la playera térmica puede ser de otro color, siempre y cuando no se confunda con el color del uniforme del equipo contrario.

b) Portero: Cada portero vestirá colores que lo diferencien de los demás Jugadores, el Árbitro no podrá utilizar marcas comerciales visibles que no estén autorizado por el Comité Organizador. En caso de querer participar como jugador de campo es obligatorio seguir portando el uniforme y utilizar una casaca otorgada por la liga.

c) Se prohíbe a los Jugadores el uso de bandas, gorras, muñequeras, pantalón y/o playera térmica con publicidad comercial no autorizadas por el Comité Organizador de la liga.

d) En caso de que un jugador este alineado y no cumpla con el uniforme será sancionado con una tarjeta amarilla.

e) Balón: el balón será otorgado a cada equipo por parte de la liga, el cual será regresado al árbitro ya finalizado el partido, equipo que no regrese el balón (ya sea que se vuele o pierda) lo tendrá que liquidar con un costo de $350. Cada equipo es responsable de su balón y de entregarlo al arbitro para las siguientes jornadas

SUSPENSIÓN DE PARTIDOS

Los partidos de competencia oficial solo podrán ser suspendidos por las siguientes causas, a juicio del Árbitro y/o Comité Organizador de la liga:

a) Causas de fuerza mayor o caso fortuito.
b) Mal estado del terreno del juego.
c) Por invasión del público apreciando las circunstancias de acuerdo con su buen criterio, llegando a la suspensión sólo que esta sea inevitable.

d) Por incomparecencia de uno de los contendientes.
e) Falta de energía eléctrica
f) Condiciones ambientales
g) Por inferioridad numérica de un equipo, al inicio o durante el desarrollo del partido. En ningún caso los jugadores expulsados podrán integrar el equipo en la continuación de un partido suspendido, pero los jugadores que en el momento de la suspensión se encontraren fuera del terreno de juego por lesión, podrán integrar posteriormente el equipo.

ÁRBITROS

1. La liga a partir de Mayo 20, 2026 se jugará con 1 árbitro central.

2. El Árbitro es la autoridad deportiva para dirigir los partidos amistosos y oficiales autorizados. El árbitro es quien toma todas las decisiones del partido en cuanto a inicio y finalización de este, sanciona faltas cometidas y la aplicación de tarjetas correspondientes, saques de banda, saques de meta, tiros de esquina, tiros penales, tiros libres, reanudación de partido por faltas cometidas o jugadores lesionados, entre otras. En caso de agresiones físicas o verbales posteriores al partido, deberán los árbitros denunciarlo ante la liga y remitir dicho informe al CHyJ para elaborar la sanción respectiva.

3. En junta de capitanes, estos aprobaron delegar a los miembros del comité de honor y justicia la facultad de visores autorizados para sancionar hechos de violencia y provocaciones físicas o verbales que van en contra de los objetivos y fines que la liga promueve, hechos que se presenten dentro o fuera del terreno de juego, anteriores, durante y posteriores a la celebración de un partido oficial y/o amistoso.

4. El Árbitro elaborará el Informe Arbitral del partido en el que hará constar: a) Alineación de los jugadores. b) Cuerpo Técnico. c) Amonestaciones y expulsiones. d) Incidencias del partido. e) Informe Arbitral que deberá ser firmado por los capitanes de los equipos, siendo los responsables de la autenticidad de la relación de los integrantes del cuerpo técnico y Jugadores que participen en el encuentro.

PROTESTAS

El COMITÉ DE HONOR Y JUSTICIA (CHyJ) es un organismo autónomo secreto integrado por capitanes y su vigencia es de 1 año. Es importante recalcar que las protestas solo pasarán al CHyJ siempre y cuando sean excepciones al reglamento oficial vigente, ninguna protesta llegara al CHyJ si la resolución tácita se encuentra en el Reglamento oficial vigente.

El CHyJ tiene la facultad de adicionar al reglamento las situaciones extraordinarias que no estén estipuladas en el reglamento antes y durante la temporada en curso y se votará en junta de capitanes siguiente, si es autorizada a reglamentación o no. El CHyJ cuenta con la facultad de implementar nuevas reglas transitorias con el objetivo último del orden y crecimiento competitivo sostenido de la liga, sin salirse de la misión y la visión de la liga.

En caso de que los equipos quieran realizar una protesta deberán de cumplir los siguientes puntos:

1. Presentar su protesta formal en forma digital y enviarlo a más tardar el lunes inmediato posterior a la finalización de la jornada antes de las 12:00 horas.

2. El comité organizador a su vez deberá de revisar que la protesta cumpla con tiempos, forma y el caso no este tipificado en el reglamento vigente y sea una excepción para que delibere el CHyJ.

3. El Comité Organizador deberá enviar al CHyJ los documentos oficiales del partido (cedula de juego, protesta formal debidamente llena, formato de eventos posteriores manifestados por el árbitro o alguna otra evidencia según sea el caso.)

4. El CHyJ tendrá que dar su fallo 72 hrs antes del siguiente partido y en caso de considerarse una situación de difícil resolución por su complejidad, y no afecte a jugadores o equipos en la continuidad del torneo podrá emitir su resolución hasta que se considere resuelto el asunto.

5. Las tarjetas amarillas, dobles amarillas, no se podrán protestar.

Las tarjetas rojas distintas de las que ameritan un partido de suspensión, se sancionaran por el CHyJ y la liga, y se determinara conjuntamente el número de partidos de suspensión que amerite el jugador expulsado dependiendo de la gravedad del hecho.

SANCIONES POR TARJETAS Y FALTAS

SUSPENSIONES

La equivalencia de las tarjetas serán las siguientes: **TARJETA AMARILLA** tendrá que abandonar el terreno de juego por un lapso de ***3 minutos*** y podrá reingresar o sustituirlo por otro jugador, si el acreedor de la tarjeta amarilla es el portero tendrá que salir portero y se aplicará a discreción del árbitro en los siguientes casos:

a) Faltas de juego con agresividad o antideportiva.

b) Provocaciones y/o burlas al contrario, al árbitro o a los jugadores, discusiones entre jugadores rivales o del mismo equipo, reiteración de faltas y de reclamos, festejo excesivo estilo provocación

c) Cortar jugadas con la mano o cometer faltas de manera recurrente.

d) Hacer tiempo de manera deliberada.

e) No portar un jugador el uniforme completo e ingresar a la cancha durante el partido.

f) Ingresar sin previa autorización al terreno de juego, jugador de cambio o jugador de banca y entrenador.

g) Jugadores activos en cancha se despojen de cualquier prenda del uniforme durante el tiempo de juego

DOS TARJETAS AMARILLAS EQUIVALEN A UNA TARJETA ROJA.

TARJETA ROJA EXPULSION EN EL PARTIDO EN CURSO DONDE NO PODRA SER SUSTITUIDO EL JUGADOR, MAS INHABILITACION DE UN PARTIDO O MAS POSTERIORES (JORNADAS) de suspensión la liga sancionará en base a los reportes oficiales de la autoridad competente:

a) Juego Brusco Grave: Intención de lastimar, patada por espalda o mala intención durante una jugada.

b) Jugada Manifiesta de Gol: Cometer una falta o mano en jugada manifiesta de gol siendo claramente el jugador rival el último hombre frente al portero o a la portería.

c) Insultos y Denigración a: Comité Organizador, CHyJ, Equipo y Jugadores entre Si, Equipo y Jugadores Oponentes, Arbitro, Apuntadores, Servicio Médico.

d) Incitación: A pelear, burla, conato de bronca y PROVOCACION a la violencia en cualquiera de sus formas, física, verbal, etc.

e) Discriminación de raza | genero| social: Cualquier tipo de discriminación racial o social.

f) Golpes o agresiones físicas o verbales sin balón en disputa, o en los casos en que haya balón en disputa a discreción del árbitro.

g) Intentar dar o dañar con mala intención a un jugador o al árbitro.

h) Reclamos airados al árbitro y gritos exagerados que distraigan o llamen la atención de los participantes y paralice un partido.

EN CASO DE REINCIDENCIA A UNA TARJETA ROJA QUE HAYA SIDO SANCIONADA POR LA LIGA, CAUSARÁ INHABILITACION DEL JUGADOR DE FORMA INDEFINIDA HASTA QUE LA LIGA DETERMINEN LA SANCION DEFINITIVA.

a) Cuando un árbitro de por terminado anticipadamente un partido por existir alguna situación de inseguridad y por imposibilidad de controlar dicha situación entre los equipos involucrados en el partido, ya sea pelea entre varios jugadores de ambos equipos y/o invasión a la cancha de jugadores que deban estar en la banca y/o invasión de personas ajenas al partido que deban estar fuera de la cancha.
b) Cualquier agresión física violenta con cualquier parte del cuerpo, incitación a la violencia, amenazas verbales que atentan contra jugadores, árbitros, familiares, apuntadores y/o público en general y que el agresor escupa a un jugador en cualquier parte del cuerpo

La sanción al AGRESOR será de inhabilitación del jugador o los equipos participantes en la liga por el periodo que determine el CHYJ, que será como mínimo el de un año calendario, hasta la suspensión definitiva de la liga. (Incluidos jugadores involucrados quienes no podrán participar en otros equipos de la liga e incluida la institución educativa participante.)

Reincidencia en agresión fuera de la competición definitivamente.

Entrenadores y directores técnicos solo podrán permanecer en el área técnica de bancas delimitada por una raya amarilla marcada en el terreno de juego, asesorando tácticamente al equipo al cual represente. Entrenadores y directores técnicos no podrán dirigirse con el árbitro durante el desarrollo de todo el partido, en caso de hacerlo, serán expulsados y su conducta será evaluada por el comité de honor y justicia y la liga. Los entrenadores y directores técnicos que no sean papas de la institución que representan, deberán cumplir con el requisito de entregar una carta firmada por el director de la institución que vayan a representar, donde se les autoriza ejercer la función de entrenador y director técnico del equipo que representen en liga de campeones, en el entendido

que la institución asume las responsabilidades y consecuencias de las acciones que ejecute la persona autorizada como tal. Si el entrenador o director técnico de un equipo, es papa del equipo de la institución que representa, deberá estar dado de alta ante la liga como tal, y solamente podrá dirigirse al árbitro en caso de tener la designación de capitán del equipo.

El capitán o a falta de este, el sub-capitán del equipo será quien se dirija al árbitro y/o juez de línea de forma correcta en los casos que así se solicite por parte del árbitro. En caso de falta de capitán o sub-cápitan presentes en el partido, el equipo designará un jugador presente como capitán que lo represente en dicho partido y será distinguido por un gafete oficial que siempre debe de portar el capitán en campo.

LOS DIRECTORES TECNICOS QUE SEAN EXPULSADOS POR EL ARBITRO SERAN CONDICIONADOS A LA SANCION QUE LA LIGA JUNTO CON EL COMITÉ DE HONOR Y JUSTICIA DETERMINEN PARA EL CASO CONCRETO.

JUGADOR QUE ESTÉ SUSPENDIDO Y SEA ALINEADO EN UN PARTIDO POSTERIOR EL EQUIPO PERDERÁ POR DEFAULT.

EN CASO DE ALINEAR A UN JUGADOR CON UNA IDENTIFICACION FALSIFICADA, EL JUGADOR SERA SANCIONADO CON UN VETO DE POR VIDA DE LAS ISTALACIONES Y DE DARA DE BAJA EL EQUIPO EN EL TORNEO EN CURSO

FALTAS Y PENALES

- **No se permiten barridas**

  Jugadores: Cuando, a criterio del árbitro, haya un jugador del equipo contrario de por medio (se sancionará como falta. En dado caso que el jugador se barra para defender un tiro a gol se sancionará como falta y amarilla.

  Porteros: Podrán barrerse dentro del área, Si se barren fuera del área serán sancionados como cualquier jugador de campo.

- La acumulación de 5 faltas de un equipo será sancionado por un penal.
- Todas las manos marcadas serán tomadas como faltas
- La acumulación consecutiva de 3 faltas adicionales se castigará con otro penal, Y ASI SUCESIVAMENTE (8, 11, 14 ETC)
- El tiro penal a consecuencia de una falta dentro del área, no se contabiliza como falta acumulativa para el siguiente conteo de tiro penal.
- Los jugadores elegibles para tirar los penales serán los que terminen el partido y deberán de ejecutarlos todo el equipo antes de que algún jugador pueda ejecutar nuevamente.
- En etapa de semifinales el empate le dará el pase automático a la siguiente ronda, al equipo que haya quedado mejor colocado en la tabla general.

- En la final el empate se definirá en ronda de penales cobrando 3 penales por cada equipo

- En la **final** en caso de prevalecer el empate en serie de penales a su término, se procederá de manera directa a la **muerte súbita de los penales** ejecutando 1 por equipo, hasta que haya un ganador

- En caso de que el portero sea expulsado o sustituido, solo podrá ser sustituido por los jugadores que terminaron el partido.

- La acumulación de faltas en lo individual. El jugador que acumule 10 faltas durante la temporada será sancionado con un partido de suspensión y si acumula 15 faltas será suspendido otro partido, y así sucesivamente cada cinco faltas adicionales a las 15 ya acumuladas, será sancionado con un partido. El jugador que acumule 3 tarjetas amarillas será suspendido un partido. La acumulación de 2 tarjetas amarillas adicionales a las 3 anteriores amerita la suspensión del resto del torneo en curso. LA ACUMULACION DE FALTAS Y TARJETAS NO SE ELIMINAN DURANTE LA TEMPORADA Y SON ACUMULATIVAS EN FINALES.

- La acumulación de faltas del jugador es durante toda la temporada incluida finales, descensos y juegos sin valor de ranqueo.

TIROS LIBRES

Los tiros libres serán sancionados de la siguiente manera:

a) La distancia del balón a **la barrera** que debe de marcar el árbitro deberá de ser de **9 pasos** (7 metros)

b) No hay madruguete. En dado caso se repetirá el tiro libre sin sanción.

c) No valdrán los tiros al inicio de saque de cada tiempo (1er tiempo y 2do tiempo)

RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO

Los equipos deberán presentarse puntualmente a la hora de inicio de su partido, para evitar retrasar los siguientes partidos y evitar alguna sanción o perder por inasistencia. Únicamente, en el caso de los partidos que tengan como horario de inicio las 8 pm, se podrá contar con un máximo de 10 minutos de demora (hasta las 8:10 pm), en cuyo caso, dicho tiempo se tomará de la duración de cada tiempo, es decir, en caso de tener demora de 10 minutos, cada tiempo tendrá una duración máxima de 20 minutos, en lugar de los 25 habituales.

Para poder iniciar los partidos, cada equipo deberá contar con un mínimo de 5 jugadores en cancha. En caso de que alguno de los equipos no cuente con los integrantes mínimos requeridos, perderá el partido correspondiente, así como el encuentro de penales. En caso de que ninguno de los equipos cuente con los integrantes mínimos requeridos, el partido será suspendido y ningún equipo obtendrá puntos en dicha jornada, tanto del partido de Liga como del encuentro de penales.

Es importante mencionar que en caso de que un equipo pierda por default o que no se presente, además de que perderá el partido y el encuentro de penales, se le sancionará con 1 punto adicional.

Cuando un partido haya iniciado, se podrá dar por suspendido bajo las siguientes circunstancias:

1. Cuestiones climáticas o causas de fuerza mayor

2. Cuando el árbitro determine que, por cuestiones de seguridad o integridad de los jugadores, no pueda continuar con dicho partido

Cuando un partido haya iniciado, se podrá dar por finalizado bajo las siguientes circunstancias:

a) Se haya cumplido el tiempo correspondiente (25 minutos por cada tiempo o 20 en caso de retraso en el partido de las 8 pm).

b) Cuando alguno de los equipos no continúe con el mínimo de jugadores necesarios (5 jugadores en cancha por equipo, ya sea por lesión, expulsión o desistimiento de los jugadores). En este caso, el equipo que no cuente con la cantidad mínima de jugadores necesarios en la cancha perderá el partido por el marcador que esté vigente en dicho momento o por un marcador de 3 a 0 (el que sea por mayor margen).

Presentar un comportamiento ejemplar ante sus compañeros, integrantes de otros equipos y representantes arbitrales.

Respetar y acatar las resoluciones de la Liga

Los capitanes deberán revisar y validar las cédulas correspondientes a cada partido, dentro de las 48 horas posteriores a la finalización de su partido. En caso de que

no lo lleven a cabo, se asumirá que aceptan dichas cédulas.

Indicar a los integrantes de su equipo que a partir de este Torneo quedará prohibido reclamar a los árbitros, tanto los jugadores de cancha como los que se encuentren en la banca (en caso de hacerlo, se sacará tarjeta amarilla a quien reclame). Solo el capitán o representante de cada equipo podrá solicitar una breve explicación al árbitro, respecto a lo que haya sido marcado o sancionado.

El capitán de cada equipo será responsable del comportamiento de los acompañantes de sus jugadores (porra), por lo que debe indicarles que también deben tener un comportamiento adecuado para evitar situaciones de riesgo, violencia o actos que impidan continuar con el desarrollo de su partido o de algún otro partido dentro de las instalaciones. En caso de que se presente alguna situación de las expresadas en el presente apartado, la EMLFC será la encargada de evaluar y definir la sanción correspondiente.

1. **Roles de Juego:**

    - Se estará enviando el rol de juegos todos los sábados antes de las 10:00 pm.

2. **Fecha Límite de Pago:**

    - La jornada 3 se estableció como la fecha límite para el pago del torneo. Equipos que no realicen el pago a tiempo y forma serán suspendidos de los roles de juego.

3. **Documentación para alta de jugadores:**

    - Se requerirá la INE del jugador y la boleta del alumno para el alta de jugadores. Revisar en cada equipo cada actualización de roster. Equipos nuevos tienen que mandar toda la documentación en tiempo y forma.

    - Tienen hasta 25 jugadores, tienen hasta la jornada 6 para dar de alta. En jornada 5 y 6 se puede presentar un alta siempre y cuando exista una lesión de un jugador actual además de que se evaluará.

    - Se le entregará a cada jugador una credencial por parte de Club Central Esfera, en dado caso de no presentar en el partido, el jugador no podrá participar

4. **Entrega de boleto de estacionamiento:**

    - El boleto de estacionamiento se entregará únicamente con el coordinador deportivo o administradora presentando la credencial del torneo, a las personas externas se les pedirá un mínimo de consumo de $40 pesos en el snack para el cambio del boleto de estacionamiento. El boleto es sujeto a disponibilidad

5. **Festejos de jugadores y capitanes:**

    - En el reglamento viene que NO se puede festejar ya que será sancionado por el árbitro.

6. **Rol de los capitanes:**

    - Se recalco a los capitanes el rol fundamental que tienen en los equipos para el bienestar de todos.

7. **Uso de Equipamiento:**

    - Se repasó el uso de espinilleras y uniformes completos son necesarios para poder competir en el torneo. Los capitanes tienen derecho de ir con el árbitro a recalcar si un jugador contrario no tiene espinilleras. En dado caso que no tenga espinilleras no podrá jugar. (No se penalizará)

    - Se entregara un balón con a cada capitán, y el capitán tendrá que dejar una ine, y al finalizar el encuentro el capitán entregara el balón en buen estado, de no ser así se tendrá que realizar el pago de dicho balón ($350).

DURANTE EL TORNEO SI SE PRESENTA ALGUNA FALTA DE CREDENCIAL, PAPELERIA, UNIFORME, BALON EN CAMPO, NO SE ACEPTARA ALGUN AUERDO ENTRE CAPITANES TODA DECISIÓN SERA BASADA CONFORME LO DICTAMINA EL REGLAMENTO.

TABULADOR DE SANCIONES (EXPULSIÓN DIRECTA)

CAUSUAL	SANCION
A) Por juego brusco:	1 PARTIDO
B) Por juego brusco grave:	2 PARTIDOS
C) Por desaprobar decisiones arbitrales:	1 PARTIDO
D) Por conducta antideportiva:	1 PARTIDO
E) Por detener a un contrario o balón con opción a gol, siendo el último hombre:	1 PARTIDO
F) Por juego violento poniendo en riesgo la integridad del rival:	3 PARTIDOS
G) Por insultar o amenazar a un contrario o compañero:	2 PARTIDOS
H) Por conato de bronca (solo empujones):	2 PARTIDOS
I) Por conducta irrespetuosa hacia árbitro o jugador:	2 PARTIDOS
J) Por insular al árbitro antes, durante y después del juego:	3 PARTIDOS
K) Por intento de agresión al árbitro y ser detenido:	3 PARTIDOS
L) Por alinear a un jugador con credencial de otro (se sanciona al capitán y pierde el juego):	3 PARTIDOS
M) Por alinear a un jugador castigado (se sanciona al capitán y el equipo pierde su juego):	3 PARTIDOS
N) Por escupir a un contrario o compañero:	4 PARTIDOS
O) Por agresión física, estando el balón en disputa:	5 PARTIDOS
P) Por abandono del partido (se sanciona al capitán y pierde el partido:	2 PARTIDOS
Q) Por amenazas al árbitro sobre su persona:	10 PARTIDOS
R) Por insultar a las autoridades de la liga:	12 PARTIDOS
S) Por reincidencia. Jugador que reincide en la falta que causo su expulsión anterior:	12 PARTIDOS
T) Por agredir al árbitro u otro jugador:	DE POR VIDA.
U) Por riña campal entre dos o más equipos (agrede–contesta):	DE POR VIDA

Las sanciones que no alcancen a cubrirse en el torneo regular o hayan sido en la etapa de finales, se deberán cubrir al inicio del torneo inmediato posterior en donde se registre el equipo o jugador suspendido.