



Torneo de Fútbol Soccer 7 - Libre Reglamento de Competencia (Mayo 2025).

A nombre de la Directiva y el Capital Humano de Club Central Esfera, te damos la más cordial ¡BIENVENIDA! a formar parte de nuestra comunidad deportiva a través del fútbol. En este documento queremos darte a conocer las obligaciones y derechos que regulan nuestra actividad, la convivencia, la competencia y el funcionamiento de un servicio, una serie de normas jurídicas, sociales, deportivas y de salud.

Las normas de convivencia son pautas de protocolo, respeto y organización que rigen el espacio, el tiempo, los bienes y el tránsito entre las personas que comparten un lugar y un momento determinados. El respeto mutuo, la armonía, la tolerancia, la comunicación y el desempeño compartido de los deberes son reglas básicas de conducta, minimizan la oportunidad de que surjan fricciones, rencillas, irregularidades o desorden, refuerzan el consenso social.

Que la experiencia y tu participación vengan a sumar en tu persona y miembros de tu equipo.

Quedamos a tus órdenes:

Consejo Directivo de Club Central Esfera.



Reglamento de Fútbol 7

Categoría Libre

1. Inscripción de Jugadores

- Cada equipo podrá inscribir hasta 15 jugadores como máximo, se tiene hasta la jornada 6 de su equipo para hacerlo, en la jornada 7 y 8 **no se podrán dar de alta más jugadores**.
- Una vez que su equipo tenga 15 registrados, podrán registrar uno más, siempre y cuando den de baja a otro en las fechas previamente establecidas.
- Los jugadores deben tener al menos **18 años cumplidos**. En el caso de menores de edad, la edad mínima es de **16 años cumplidos**, además de presentar una carta responsiva brindada por Club Central Esfera y firmada por uno de los padres del menor, adjuntando una identificación oficial.
- Un jugador no puede estar inscrito en más de un equipo del mismo torneo. Sí puede participar en 2 torneos diferentes o más.
- El registro debe incluir: nombre completo, fotografía de identificación oficial **vigente** (INE, pasaporte, visa, licencia de conducir) y una fotografía tipo credencial **sin gorras, lentes o algún objeto que cubra la cabeza y/o cara**.
- En dado caso de que un jugador se lesione de gravedad, deberá de enviar algún comprobante que lo demuestre (rayos x, estudios de laboratorio, etc.), el equipo administrativo de Club Central esfera evaluará la gravedad de la lesión y decidirá si se podrá dar de alta a otro jugador en caso de ser jornada 7 u 8. No aplica para semifinales o finales, a menos que la lesión haya ocurrido dentro de nuestras instalaciones.
- Todos los equipos al momento de registrarse deberán de mandar una identificación oficial (INE, pasaporte o visa) en las primeras 2 jornadas del torneo. Cualquier jugador que sea alta deberá de enviar la identificación antes de su primer juego.

2. Credencialización

- Todos los equipos deberán contar con roster oficial del torneo, con fotografía y datos completos de todos sus jugadores, brindando su información al coordinador deportivo de Club Central Esfera, el cual realizará y entregará el roster al inicio de cada partido.
- Los rosters serán revisados antes de cada partido a partir de la **jornada 3**.
- La suplantación de identidad o uso de credencial falsa será motivo de **descalificación** del jugador y/o del equipo.



- Si se llega a alinear un jugador no registrado en partidos de finales, el partido se dará perdido por default, no aplica el “acuerdo de capitanes”. Solamente se permitirá en caso de algún fallo administrativo.

3. Número de jugadores

- Cada equipo juega con **7 jugadores** en el campo, incluyendo al portero. Para comenzar el partido, ambos equipos deben de contar con mínimo 5 jugadores. Si un jugador llega una vez comenzado el juego, éste sólo podrá jugar como cambio autorizado y verificado en cédula por el árbitro. Una vez comenzado el segundo tiempo, **no podrá ingresar** un jugador que no esté revisado en el roster oficial.
- Se permiten **sustituciones ilimitadas**, éstas pueden realizarse al momento de un balón muerto (saque de meta, saque de banda, falta o gol), siempre y cuando tenga la autorización del árbitro.

4. Duración del Partido

- Cada encuentro consta de 2 tiempos de 25 minutos con 5 minutos de descanso entre ellos, dando un total de 50 minutos de partido con 5 de descanso. El árbitro podrá considerar sumar o restar minutos, dependiendo de situaciones durante el partido (lesiones, retraso del inicio del encuentro o segundo tiempo por parte de los jugadores o alguna situación ajena al encuentro).
- No se adicionará tiempo, salvo por incidentes que ameriten interrupción prolongada (criterio del árbitro).
- En fases eliminatorias, el empate se definirá por penales (3 por equipo, posteriormente muerte súbita). Solamente los jugadores que terminaron el encuentro son los que podrán realizar los cobros. Una vez que los 7 jugadores hayan realizado su tiro, deberá de repetirse la lista.
- Solamente en el horario de **8pm** se dará una prórroga de **10 minutos** para iniciar el partido, el cual será reducido del tiempo del descanso.
- Para iniciar el segundo tiempo, el árbitro deberá de sonar su silbato para que ingresen los equipos al terreno de juego, en caso de que alguno de los equipos tarde más de 1 minuto en entrar, el tiempo final podrá ser recortado según el criterio arbitral.

5. El Árbitro

- El partido será dirigido por un árbitro central, quien tiene autoridad total sobre el juego.
- Las decisiones del árbitro son definitivas e inapelables.



- Está facultado para detener el juego, expulsar jugadores y reportar incidencias al comité organizador.
- Es la única persona facultada para llenar la cédula arbitral, ésta tendrá que ser firmada por ambos capitanes al finalizar el encuentro. En caso de que no sea firmada por un capitán, éste no podrá hacer reclamos sobre goles, resultados o expulsiones.

6. El Balón

- Se usará un balón oficial número 5 en buen estado (inflado, sin costuras rotas, ni ponchado) al inicio del encuentro, se tiene hasta el medio tiempo para hacerlo. En caso de no presentar balón al medio tiempo, el otro equipo tiene derecho y poder de decidir terminar el encuentro en ese momento y ganar el partido por default.
- Cualquier cambio de balón durante el partido deberá ser autorizado por el árbitro.
- En caso de que un equipo no presente balón, deberán de acudir a las oficinas de Club Central Esfera para rentar uno con costo de \$50, deberá de presentar una identificación oficial que será regresada una vez que el balón sea entregado de vuelta. En caso de que el balón se pierda o se ponche, éste deberá ser pagado en su totalidad con un costo de \$200.

7. Uniforme

- Todos los equipos deben portar uniforme completo y tiene que ser **igual** (misma camiseta, short y medias largas) a partir de la jornada 3 del torneo. En caso de que algún jugador no presente uniforme completo, el rival tiene derecho y poder de decidir si éste juega el partido o no, respetando siempre la regla de mínimo 5 jugadores por equipo.
- El portero debe vestir un uniforme claramente diferenciado.
- Se recomienda el uso de espinilleras.
- No se permite el uso de joyería ni objetos metálicos, lentes que no sean deportivos (en caso de situación médica, la liga deberá de autorizarlos) durante el juego, hacer uso de alguno de estos objetos será advertido por el árbitro, en caso de reincidencia será meritorio de amonestación.
- Una vez iniciado el partido **no se podrá** hacer reclamo sobre uniforme incompleto, a menos que el jugador que cometa esta infracción haya llegado tarde.
- En temporada invernal, se podrá utilizar sudadera y pants **debajo del uniforme oficial del juego**. En caso de comenzar con esta vestimenta por encima del uniforme, podrá ser merecedor a una amonestación.



8. El Portero

- Cada equipo deberá contar con un portero claramente identificado. Puede ser sustituido en cualquier momento, notificando al árbitro. El portero nuevo deberá cumplir con la regla de usar un uniforme diferenciado.
- El portero puede usar las manos únicamente dentro de su área. Si el portero sale del área y toca el balón con la mano, se sancionará con falta directa y, a criterio del árbitro, podrá ser acreedor a una amonestación.
- Solamente el portero podrá realizar barridas **dentro de su área**. La barrida puede comenzar dentro del área y terminar fuera de ésta sin considerarse falta, a menos que sea realizada de manera imprudente o temeraria hacia el rival.

9. Tiros Libres

- Todas las faltas se sancionan con tiros libres directos, con **barrera automática**.
- La barrera defensiva deberá colocarse a 7 metros de distancia, contados por el árbitro.
- El ejecutor del tiro libre no podrá tocar el balón dos veces seguidas.
- No hay **madruguete**, esto quiere decir que el cobrador **no puede mover el balón** hasta la indicación del árbitro. En caso de hacerlo, el infractor será acreedor a una amonestación.
- Si la barrera no respeta la distancia al momento del cobro del tiro libre, podrá ser meritorio de amonestación.

10. Tiros Penales

- Los penales se cobran desde el punto penal designado por el árbitro.
- Solo puede ejecutarlo un jugador y el portero rival debe estar sobre la línea antes del disparo. El resto de los jugadores deberá de colocarse en la línea de la media cancha.
- En definición por penales (fase eliminatoria): se lanzarán 3 penales por equipo, y si persiste el empate, se seguirá a muerte súbita.
- Solamente podrán cobrar los penales los jugadores que se hayan encontrado dentro del terreno de juego antes del silbatazo final. (Si un jugador fue amonestado antes del término del partido, éste podrá participar en la tanda, pero si el jugador fue amonestado al TÉRMINO DEL PARTIDO o DURANTE la tanda de penales, no podrá participar).



11. Saques de banda, saque de meta, saque inicial y tiros de esquina

- El **saque de banda** debe realizarse con las manos, donde el balón debe de ser lanzado desde detrás de la cabeza hacia adelante, en un movimiento continuo.
- El **saque de meta** deberá de realizarse dentro del área penal y con el balón completamente detenido, en caso de que el balón esté en movimiento, se repetirá el saque de meta. Los jugadores rivales podrán estar a 7m de distancia de la línea de gol, en caso de no respetar esta distancia y evitar el cobro de saque de meta, será merecedor de una amonestación.
- El **saque de esquina** se llevará a cabo desde la intersección de la línea de banda y la línea de meta, se tiene 1m de radio para la colocación del balón. El rival deberá de estar a una distancia mínima de 3m del tiro de esquina, en caso de no respetar esta distancia y evitar el cobro de tiro de esquina, será merecedor de una amonestación.
- Se le considera **saque inicial** cuando un equipo mueve el balón desde el centro de la cancha, ya sea por inicio del partido, inicio del segundo tiempo o después de cada gol. Un gol marcado desde saque inicial sólo será válido después de haber recibido un gol en contra, o sea, al inicio del partido y del segundo tiempo **no será válido el gol** y se cobrará como saque de meta para el equipo rival.

12. Faltas y Conductas Antideportivas

- Faltas comunes incluyen: cargar al oponente, sujetarlo, patearlo o empujarlo, uso de manos intencional (salvo portero en su área), juego peligroso o entradas violentas.
- **Barridas:** No se permite la realización de cualquier barrida donde se encuentre un rival de por medio, toda barrida de esta índole será meritoria de amonestación. En caso de que la barrida sea dentro del área penal (chica) se marcará como **tiro penal** y el infractor será amonestado (o expulsado, a criterio del árbitro) de manera inmediata. En el supuesto caso de que la barrida impida directamente un gol, el infractor será merecedor de una **expulsión directa**, además de sancionarse el penal.
 - ¿Qué se considera como barrida? Es cuando el jugador tiene en el suelo la cadera, muslo, rodilla y pie. El desplante no es considerado como barrida.
- **SANCIONES:**
 - Tarjeta amarilla: El jugador amonestado saldrá del terreno de juego durante 3 minutos, posteriormente podrá entrar de nuevo o realizar un cambio.
 - Doble tarjeta amarilla: El jugador expulsado por doble amarilla deberá de abandonar el terreno de juego de manera definitiva, posteriormente podrá entrar otro jugador después de 5 minutos. Éste incidente no será registrado como expulsión en el sistema de sanciones.
 - Tarjeta roja directa: El jugador expulsado deberá de abandonar de manera inmediata el partido sin posibilidad de ser sustituido y será suspendido



dependiendo de la gravedad de la falta. La gravedad de la falta será sancionada con 1 o más partidos.

- Conductas antideportivas que ameritan roja directa: agresiones físicas o verbales, insultos, escupitajos, actitudes racistas o sexistas, provocar riñas o desacato a las decisiones arbitrales, insultos a la porra rival y/o a las autoridades de la liga.
- En caso de presentar una alineación indebida, ya sea por falta de registro de un jugador o que un jugador haya sido expulsado en su juego anterior, el equipo perderá por default y el capitán será sancionado, además del jugador indebido.
- En caso de que un jugador sea expulsado y éste no brinde su nombre al árbitro, el capitán del equipo deberá de reportarlo, de hacer caso omiso, el capitán también será expulsado.

13. Partidos por Default

- Un equipo se considerará en default si:
 - No se presenta con al menos 5 jugadores pasados 10 minutos de la hora pactada en el horario de las 8:00pm o a la hora del partido en los horarios posteriores o si se presentan jugadores no registrados previamente.
 - Se dará por default si un equipo notifica su inasistencia por medio del WhatsApp o a través de llamada a las autoridades de la liga.
 - En caso de notificar su inasistencia, el equipo rival podrá no presentarse a la hora del partido sin consecuencia alguna, en caso de no ser notificados de la inasistencia, el rival deberá de presentarse a la hora de su encuentro con mínimo 5 jugadores.
 - Si abandonan el juego en cualquier momento antes de terminarse el partido.
 - Si el equipo queda con menos de 5 jugadores en cualquier momento del partido, ya sea por lesión o por expulsiones, ya sean directas o por doble amarilla (jugadores amonestados por primera vez no afectan esta regla).
 - Si un equipo se presenta con uniforme incompleto y el rival decide no jugar el partido.
 - Si el equipo presenta un jugador no registrado en la cédula.
- El equipo rival recibirá la victoria automática con marcador de 2-0, donde los goles se le otorgarán al goleador del equipo ganador.
- Las notificaciones del equipo rival donde decidan no asistir deben realizarse por escritas a través del WhatsApp del coordinador deportivo.



14. Reprogramaciones

- Todos los equipos tienen derecho a solicitar reprogramación de su partido en caso de no poderse llevar a cabo el día del encuentro, ésta deberá ser aprobada por el equipo rival y se jugará el día que Club Central Esfera tenga horarios disponibles para realizar este encuentro una vez que el equipo solicitante realice el pago correspondiente a la administración a no más de 48h después del día de su solicitud.
- Una vez que el rival acepte el partido de reprogramación **no podrá retractarse después**, en caso de no poder presentarse el día y hora establecido para el encuentro, el equipo **perderá por default**.
- El costo de reprogramación será de \$600 si se notifica con más de 1 día de anticipación y de \$800 si se notifica el mismo día del encuentro. Este pago deberá de ser realizado por el equipo que solicita la reprogramación y tendrá un plazo de 48h posteriores a su encuentro.

REGLAS ADMINISTRATIVAS

1. COSTOS DEL TORNEO

1.1. Inscripción:

- El costo total del torneo por equipo será de **\$9,000**.
- Costo por pago **en una sola exhibición (de contado)** tendrá un descuento de \$500, siendo el costo final de \$8,500.
- El pago de inscripción del equipo será de **\$2,000**.
- El pago por jornada será de **\$1,160** de la jornada 1 a la 5 y **\$1,200** en la jornada 6
- El pago debe realizarse antes de la fecha límite establecida por la organización.
- Partidos por **default** también deberán de pagarse con un plazo máximo de 48 horas posteriores al día de juego.

1.2. Método de pago:

Los pagos se podrán realizar mediante transferencia bancaria, efectivo o plataformas digitales autorizadas por el comité organizador.

BBVA Bancomer. Cuenta: **0113370992.** Clabe:
012580001133709921 a nombre de **SOC CER PARK SA DE CV.**



2. CREDENCIALIZACIÓN

2.1. Requisitos:

- Todos los jugadores deben enviar identificación oficial y fotografía reciente para la emisión de la credencial oficial del torneo, la cual será presentada en un roster oficial del equipo. Se tiene hasta la **jornada 6** del torneo en curso para realizar las altas de los jugadores.
 - El roster es obligatorio para participar y todos los jugadores deberán de estar registrados, éste será entregado por el coordinador deportivo al inicio de cada juego. Jugador que participe y no se encuentre en el roster será motivante para **perder el partido por default**.
-

3. SANCIONES ADMINISTRATIVAS

3.1. Inasistencia:

- Si un equipo no se presenta al partido programado, deberá cubrir el costo del partido.
- Si un equipo no se presentará al partido, puede solicitar una reprogramación, siempre y cuando el rival esté de acuerdo. Este partido se llevará a cabo un día entre semana donde el recinto tenga un horario disponible, o en su defecto, se podrá jugar una jornada doble el día de competencia, siempre y cuando se encuentren horarios disponibles.
- El costo de reprogramación es de **\$600** si éste se notifica **24 horas antes del juego**. Si el equipo notifica con menos de 24 horas, el costo será de **\$800**.
- La reincidencia de inasistencias podrá derivar en la expulsión del torneo.

3.2. Daños materiales:

Cualquier daño a las instalaciones deberá ser cubierto económicamente por el equipo responsable.

3.3. Reglamento financiero:

Los equipos con adeudos no podrán continuar en el torneo hasta regularizar su situación.

3. Obligaciones de los capitanes

- Enviar los documentos de identificación al coordinador deportivo por medio de WhatsApp.
- Firmar la carta responsiva del equipo (cuota de participación y riesgo deportivo)



- Llenar formato de inscripción con todos los datos completo (nombre y apellidos, celular, correo electrónico, y torneo donde participaran, así como los horarios y días solicitados).

SISTEMA DE COMPETENCIA

1. SISTEMA DE COMPETENCIA

Cada equipo jugará 8 partidos de fase regular, más semifinales y finales.

Los primeros 4 lugares jugarán semifinales del grupo A.

Los segundos 4 lugares (5-8) jugarán semifinales del grupo B.

2. ROL DE JUEGOS

Los partidos se subirán mínimo 48 horas antes del día asignado para su torneo en nuestra plataforma: <https://consola.zione.com.mx/main4.asp?dts=DTS536>. Si todos los equipos se encuentran al corriente con sus pagos, el rol se podrá subir con mayor anticipación.

Partidos pendientes y reprogramaciones serán colocadas en los horarios que la coordinación deportiva dictamine. En caso de ser partido pendiente y no poder asistir, se podrá reprogramar si el otro equipo está de acuerdo, cubriendo el costo de esto. Si el partido es reprogramación y no se puede asistir, se perderá automáticamente por default.

El departamento de logística deportiva puede realizar modificaciones al rol de juego, siempre que sea requerido y se informará previamente a los equipos involucrados por medio de correo o a través de WhatsApp.

INCONFORMIDADES:

Se presentarán de la siguiente manera:

- 1) Únicamente el capitán o representante estará facultado para presentar inconformidades invariablemente. Para ser atendidas, deberán ser por escrito al correo clubcentralesfera@gmail.com y/o coordinacion.deportiva.cce@gmail.com
- 2) En ningún caso se les dará seguimiento a las inconformidades solamente verbales.
- 3) Si por alguna razón un jugador o cualquier miembro del equipo es insultado o amenazado por el árbitro, favor de hacer la inconformidad por escrito ante la directiva de la liga y la resolución de ésta se le hará llegar por correo.

PROTESTAS:

Está deberán de presentarse antes de las 12:00 hrs. del día siguiente del partido y deberán de ser enviadas al correo clubcentralesfera@gmail.com y/o coordinacion.deportiva.cce@gmail.com. Las protestas serán evaluadas por medio de reporte arbitral en cédula, comentarios de las autoridades de la liga presentes, y en casos de fuerza mayor, se utilizarán las grabaciones de las cámaras de seguridad.



COMITÉ DE HONOR Y DE JUSTICIA:

La directiva de Club Central Esfera, serán los encargados en aplicar las sanciones que correspondan conforme al contenido de la cédula arbitral y el reporte del coordinador deportivo, en base al tabulador de sanciones.

En caso de que las autoridades de la liga consideren que una situación no fue reportada por el árbitro, ya sea de manera consciente o inconsciente, el Comité podrá realizar sanciones en base al tabulador de sanciones, siempre y cuando se hayan percatado de la situación o mediante una protesta formal.

TABULADOR DE SANCIONES:

1.- INVASIÓN DE CANCHA:

Ingresar a la cancha sin autorización del árbitro, por jugadores, entrenador o porristas se considerará como invasión de cancha y se sancionará conforme al reporte arbitral y al tabulador de sanciones. El capitán de cada equipo es el responsable directo de sus jugadores y porra que lo acompañen; el árbitro del juego le pedirá poner orden con su gente. Si el capitán de un equipo no logra controlar a sus jugadores y/o porra, el partido podría ser finalizado por el árbitro y en base al reporte de este, tendrán las siguientes sanciones:

- a) Capitán quedará reportado y suspendido durante 2 partidos.
- b) El equipo infractor perderá el partido.
- c) Si ambos equipos ingresen a la cancha, quedarán amonestados.
- d) SI ES RIÑA CAMPAL, SERÁN DADOS DE BAJA, SIN REEMBOLSO Y SIN APELACIÓN**

2.- Equipo que participe con jugadores indebidos o sin uniforme:

Si se cuenta con uno o más jugadores **sin uniforme completo en semifinales/finales** y sea reportado en la cédula de juego, **PERDERA SU JUEGO (0-2)**. En caso de que el rival **accepte jugar** el partido, deberá quedar registrado en cédula y el juego no podrá ser reclamado después.

Si el equipo se presenta con un jugador indebido, ya sea por falta de registro o que éste fue previamente expulsado en el partido anterior, el equipo perderá su juego por default (0-2). El jugador indebido y el capitán serán expulsados. En caso de que el rival acepte jugar con un jugador **no registrado**, deberá de quedar registrado en la cédula y el juego no podrá ser reclamado después. No se permitirá jugar con un jugador previamente expulsado.

3.- Por falta de balón:

En caso de que un equipo no presente un balón, éste deberá de rentar uno en el área del snack, máximo hasta el medio tiempo. De hacer caso omiso, el otro equipo podrá decidir ganar el partido por default.

4.- ABANDONO DEL CAMPO POR UNO O VARIOS EQUIPOS:

Se investigará por la Directiva de la Liga el motivo por el cual se produjo el abandono de juego. En caso de que el marcador fuera empatado, el equipo que abandone perderá su partido 0-2, los goles no se contabilizarán para el récord del goleador. Si ambos equipos abandonan perderán ambos equipos por default con un marcador de 0-2. Si el equipo que abandona iba ganando perderá su partido por default con un marcador de 0-2.



LESIONES O DAÑOS A JUGADORES, A TERCEROS O A SUS PERTENENCIAS:

El Club Central Esfera, sus socios, administradores y funcionarios, no asumen ninguna responsabilidad por las lesiones o daños y perjuicios que se produzcan, antes, durante o después de los encuentros sean quienes fueren los ejecutores o afectados en sus personas o pertenencias.

La responsabilidad será asumida por los propios equipos y jugadores que hayan tenido injerencia en las situaciones creadas. NO BRINDAMOS NINGUN TIPO DE SEGURO DEPORTIVO NI NADA PARECIDO.

CLUB CENTRAL ESFERA queda libre de cualquier responsabilidad. Al momento de su inscripción se les hace entrega de nuestro reglamento y firman de estar aceptando estas condiciones. El capitán o representante firmará la carta responsiva (de servicios contratados y reglamento deportivo por torneo) y entregará copia de su IFE/INE.

❖ Juegos suspendidos por el árbitro

1.- Por causas meteorológicas:

Si es suspendido en el primer tiempo se reprogramará desde el minuto en que quedo y el marcador como se encontraba; si el partido se suspende en el segundo tiempo, el partido será de carácter oficial y quedará el resultado que se tenía en ese momento. Solamente se suspenderán partidos por motivo de **tormenta eléctrica o nevada**. Cualquier otra situación que se presente durante el día, será evaluada por el equipo administrativo y se dará anuncio a través de los medios oficiales.

2.- Por alterar el orden:

Si por culpa de uno o varios jugadores del equipo se ve alterado el orden, insultando o provocando al rival, el equipo infractor pierde el partido.

Si dicho equipo iba ganando, el triunfo se le otorgará a el otro equipo, conservando los goles anotados y el perdedor recibirá 0. Si el equipo ganador no llevaba goles el marcador quedaría 2 a 0.

3.- Por conato de bronca:

Si por culpa de uno o varios jugadores de los equipos participantes se presenta un conato de bronca y el partido se suspende, ambos equipos participantes pierden el partido por default (invasión de cancha, conato de bronca, participación de porras, etc.).

4.- Por falta de garantías para el árbitro:

El partido podrá detenerse o suspenderse por falta de garantías para el árbitro o para algún equipo, que pongan en peligro la integridad física de una o varias personas.

En todos los casos se investigarán los detalles de dicho encuentro para proceder con el mayor tino. El equipo infractor o culpable de causar los incidentes perderá el juego si en la investigación resultara culpable.

NOTA: El jugador que por alguna razón llegará a tener alguna dificultad con otro jugador, público o árbitro, llegando a la agresión verbal o física será expulsado del torneo y no se le



aceptará como espectador. La directiva (presidente, visores, etc.) podrán sumar, restar o tomar decisiones sobre la continuidad de algún jugador, jugadores o equipo, después de estudiar el caso en particular.

5.- Por una lesión de gravedad:

Una vez iniciado el segundo tiempo, si algún jugador tiene una lesión de gravedad que requiera hospitalización, el partido quedará suspendido temporalmente hasta que el jugador abandone el terreno de juego. El partido se podrá reanudar el mismo día siempre y cuando **ambos equipos estén de acuerdo**. En caso de que un equipo no esté de acuerdo, el partido se podrá reprogramar otro día en el que **ambos equipos estén**

AVISO DE PRIVACIDAD

4.1. Uso de datos personales:

Los datos personales proporcionados por jugadores y equipos serán utilizados únicamente para la organización y operación del torneo. Esto incluye:

- Credencialización.
- Comunicación de horarios, resultados y avisos.
- Promoción del torneo en medios digitales y físicos.

4.2. Consentimiento:

Al registrarse, los participantes aceptan el tratamiento de sus datos conforme al aviso de privacidad.

4.3. Protección de datos:

Los datos serán protegidos bajo las normativas vigentes aplicables a la privacidad y no serán compartidos con terceros sin consentimiento previo.

Disposiciones Finales

- Cualquier situación no prevista en el presente reglamento será analizada y resuelta por el Comité de Honor y de Justicia, cuya decisión será definitiva e inapelable.



Anexo

Tabulador de sanciones por conducta Antideportiva

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