



Torneo de Fútbol Soccer 7 – Veteranos 38+ 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

Veteranos 38+

1.- Registro de jugadores:

- a) Se podrán registrar 17 jugadores como máximo por equipo, teniendo 38 años cumpliéndose en el año en curso.
- b) Las altas de jugadores se efectuarán durante las primeras 8 jornadas de la fase regular de cada Torneo. A partir de la jornada 9 ya no habrá altas y solo podrán jugar los 17 jugadores como máximo que estén impresos en las cédulas de juego de estas etapas y que cuenten con su credencial.
- c) Todos los jugadores deberán de contar con su credencial antes de jugar su primer partido, para esto, deberán de enviar la información solicitada más adelante como máximo 1 día antes del encuentro.

2.- Las altas de jugadores: Se efectuarán de la siguiente manera

El capitán y/o responsable del equipo, deberá enviar al coordinador deportivo la siguiente papelería de cada uno de sus jugadores:

1. Una copia del INE/IFE (Vigente), licencia de conducir o cualquier identificación con fotografía
2. Fotografía del jugador con fondo blanco.
3. Las altas/bajas se pueden realizar hasta su jornada 8.
4. Para altas y bajas, se deberá de mandar la papelería como máximo un día antes de su jornada en un horario antes de las 7:00 pm.
5. Todos los jugadores deberán de presentar su INE de manera física el primer partido que jueguen.
6. Se incluyen 17 impresiones de credenciales en total, cualquier registro adicional dando de baja algún jugador tendrá un costo de: \$50.00 pesos por credencial.

3.- Refuerzos y Ex profesionales:

No se permiten profesionales, se le considera jugador profesional a toda aquella persona que haya jugado en liga de expansión mx o en primera división. Cualquier jugador que sea reclamado será validado a través de la página oficial de la ligamx:

<https://subinternacional.ligamx.net/cancha/bsqdavnzd>

Solo se permitirá registrar a 3 refuerzos de mínimo 35 años cumplidos al momento de la jornada a jugar, y solamente podrán estar 2 en cancha al mismo tiempo.



En caso de que se sorprenda a cualquier equipo con más de 2 jugadores refuerzos o algún ex profesional, el partido se perderá por default y se expulsará 1 juego a un jugador, el equipo de comité de honor y de justicia decidirá a quién.

4.- Documentación:

Los capitanes o representantes de los equipos son los encargados de entregar, llenar y firmar toda la papelería del equipo que consta de:

- Dar de alta a sus jugadores.
- Firmar la carta responsiva (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).
- Firmar reglamento de juego (Constancia y estar ENTERADOS, CONOCER Y ACEPTAR las disposiciones administrativas, deportivas, de seguridad y salud de Club Central Esfera).

5.- Credencialización:

Todo jugador deberá de contar con su credencial a partir de su primer partido, ésta se emitirá por parte del equipo administrativo del Club Central Esfera con la información brindada a través de las identificaciones y fotografía del jugador que el capitán envió previamente. Se deberá de mandar su información como máximo el día anterior antes de las 7pm. Jugador sin credencial **NO podrá jugar**, sin excepción (queda a consideración de los administradores por algún tema administrativo).

En caso de alinear a un jugador sin credencial, se anularán los goles del equipo y se perderá por default manteniendo los goles del rival con un marcador mínimo de 0-2, por ejemplo:

1. Si un equipo con alineación indebida gana 7-5, éste perderá 0-5.
2. Si un equipo con alineación indebida gana 2-1, éste perderá 0-2.
3. Si un equipo con alineación indebida pierde 4-6, éste perderá 0-6.
4. Si un equipo con alineación indebida pierde 1-2, éste perderá 0-2.
5. Si un equipo con alineación indebida empata. Éste perderá 0-2 o más, dependiendo de los goles anotados por el rival.

Al tener una alineación indebida se penalizará a un jugador elegido por parte del equipo administrativo con 1 partido de castigo. En caso de reincidir, se penalizará con más partidos.

2. Credencialización

- Todos los jugadores deberán contar con su credencial 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 las credenciales al inicio de cada partido.



- Las credenciales serán revisadas antes de cada partido a partir de la **jornada 2**.
- 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.
- Los capitanes tienen el derecho de pedir la credencial de cualquier jugador en cualquier momento del partido.

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, **el jugador** deberá ser revisado en el roster oficial para poder jugar, éste deberá acercarse al coordinador para verificar su asistencia.
- 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 las finales, 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 uno o dos árbitros centrales (queda a consideración de la liga), quienes tienen autoridad total sobre el juego.
- Las decisiones de los árbitros 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.
- En caso de que un capitán no esté conforme con el resultado o con algún expulsado, deberá de registrarlo en la cédula y deberá de firmarla, posteriormente deberá de enviar su protesta formal.

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 \$250.
- El equipo que pierda el volado inicial deberá de ir por los balones que sean pateados fuera de la cancha durante el primer tiempo, en el segundo tiempo el otro equipo será el responsable de ir por los balones. En caso de que un equipo pierda el balón, éste deberá llegar a un acuerdo con el capitán dueño del balón para su reposición, ya sea económica o con otro balón (queda a consideración de los capitanes).



7. Uniforme

- Todos los equipos deben portar uniforme completo y tiene que ser **igual** (misma camiseta y short) las medias pueden ser largas o $\frac{3}{4}$ siempre y cuando sea el mismo color predominante, no importa si tienen marcas o líneas diferentes) a partir de la jornada 3 de su equipo. 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.
- El uso de espinilleras es opcional, queda a consideración de cada jugador el utilizarlas bajo su propio riesgo deportivo.
- 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 según el criterio arbitral.

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, una vez que los 7 jugadores hayan realizado su tiro, se deberá de repetir la lista. (Si un jugador fue amonestado antes del término del partido, éste podrá participar en la tanda, pero si el jugador fue expulsado 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 del 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**.
- Cada equipo podrá solicitar un **máximo de 2 reprogramaciones en todo el torneo**. (No aplica para la cuenta si su rival es el que solicita la reprogramación)
- 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. CREDENCIALIZACIÓN

1.1. 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 8** del torneo en curso para realizar las altas de los jugadores.
- Las credenciales son obligatorias para participar y todos los jugadores deberán de estar registrados, éstas serán entregadas por el coordinador deportivo al inicio de cada juego. Jugador que participe y no cuente con su credencial será motivo para **perder el partido por default**.

2. SANCIONES ADMINISTRATIVAS

2.1. 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.



2.2. Daños materiales:

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

2.3. 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 12 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.

Los terceros 4 lugares (9-12) jugarán semifinales del grupo C.

En semifinales el empate le dará el pase automático a la siguiente ronda, al equipo que haya quedado mejor colocado en la tabla general.

El equipo con mejor posición en la tabla llevará mano en cuestión de día y hora para sus partidos de semifinales y finales.

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 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 máximo 48 horas después del día del partido y deberán de ser enviadas al correo clubcentralesfera@gmail.com y 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 **acepte 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.

La reprogramación se acomodará de acuerdo con los horarios disponibles de la liga, se priorizará que se juegue en la jornada de pendientes, en caso de tener otro juego pendiente, se acomodará en el día disponible para la liga.

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 ganado, 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.

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):	2 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:	BAJA DEL TORNEO
R) Por reincidencia. Jugador que reincide en la falta que causo su expulsión anterior (según la gravedad):	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.