REGLAMENTO



FILIA SOCCER

AJUSCO

Liga de Futbol Soccer y Futbol 7 Carretera Picacho Ajusco kilometro 11.7 Del Magdalena Contreras.
Tel. 13 15 01 67 , 04455 41 35 35 20

Bienvenidos a **FILIA SOCCER**, recibe de parte de todos los que colaboramos en este Club la mas cordial bienvenida y te deseamos la mejor de la suerte y nuestros mejores deseos.

Nuestra misión es brindarte el mejor servicio; para que disfrutes de nuestros servicios deportivos y del placer de jugar al futbol ponemos en tus manos nuestro reglamento interno.

DISPOSICIONES GENERALES:

Todos los equipos y sus integrantes deberán cumplir con el presente reglamento de competencia.

1.- Canchas de Juego y pago de arbitraje.

1.1.- Los encuentros se realizaran en las canchas asignadas a los equipos participantes.

1.2.- **EL PAGO DEL ARBITRAJE SE HARÁ DE FORMA ADELANTADA Y CUBRIENDO COMO MÁXIMO EL DÍA MARTES DE CADA SEMANA.**

1.3.- **El equipo que gane por default, deberá cubrir su arbitraje completo y podrá hacer uso del terreno de juego durante su horario.**

2.- Balón

2.1.- Cada equipo deberá de presentar un balón # 5 en buenas condiciones, esto lo determinará el árbitro del partido. En caso de no presentarlo el quipo que incumpla perderá por falta del mismo.

Alternativa.- Será el capitán del equipo contrario quien decida si quiere jugar el partido en esas circunstancias, no habrá retracto alguno del capitán en el transcurso del partido una vez iniciado el encuentro. (En caso que se pierda, pinché o extravié el balón con el que dieron inicio y no exista algún otro el partido se dará por terminado respetando el marcador actual.)

3.- Jugadores

3.1.- Cada equipo estará integrado por un máximo de 25 y un mínimo 15 jugadores en su registro general.

3.2.- La Participación dentro del terreno de juego será de 11 Jugadores por equipo. (Un portero y diez de campo).

3.3.- El mínimo para iniciar un partido será de 7 jugadores (una vez iniciado el partido podrá terminar hasta con 7 jugadores el encuentro).

3.4.- Si un equipo no se completo en el medio tiempo, el juego seguirá conforme el número de Jugadores que inicio en el 2do. Tiempo y así terminara el encuentro.

3.5.- Sustituciones (Cambios).

a).- Podrán realizarse 6 cambios en el transcurso del juego siempre , el jugador sustituido no podrá volver a reingresar al terreno de juego.

b).- El sustituto deberá entran al terreno de juego por la línea de medio campo una vez que su compañero lo haya abandonado o el arbitro haya autorizado su entrada al campo entregando su registro al mismo.

4.- Credenciales.

4.1 Todos los jugadores deberán de tener credenciales oficiales, o roster de jugadores totalmente lleno y sellado por el Club.

Las 3 primeras jornadas de cada equipo se podrá jugar sin credenciales, de la jornada 4 en adelante es requisito indispensable presentarlas. El costo por registro será de $50 pesos por jugador.

4.2.- Altas y Bajas.

No habrá límite de altas y bajas estas se harán en las oficinas de Filia Soccer en sus horarios propios teniendo como cierre de registros 4 Jornadas antes del cierre del torneo regular.

4,3. Todos los jugadores deberán presentar su registro al ingresar al terreno de juego o tendrá hasta la mitad del primer tiempo para acreditarse debidamente .

De no presentarse dichos registros el equipo contrario tendrá hasta finalizar el primer tiempo para solicitar al árbitro la acreditación de dichos jugadores.

El jugador que no se acredite no podrá seguir alineando durante el partido y se podrá tomar como alineación indebida.

Si procede la inconformidad podrá continuar el partido jugándolo bajo protesta.

Una vez iniciado EL SEGUNDO tiempo no se aceptarán protestas.

Nota: La Organización, club o empresa que inscriba 2 o más equipos no podrá utilizar a un Jugador en más de un equipo del mismo grupo o mismo día de juego.

5.- Indumentaria de los jugadores.

5.1.- El equipamiento básico del jugador.

Uniforme completo con las mismas características cada uno, playera obligatoria con número, a partir de la jornada 4 ó en su defecto casacas. (el portero deberá usar vestimenta distinta a los demás jugadores.)

Por seguridad e integridad física de cada jugador será de carácter obligatorio el uso de las espinilleras en cada partido teniendo como margen la Jornada 4 de cada Torneo regular.

Calzado: tachones, teñís deportivos tradicionales o multi-taco (ni spikes ni cualquier calzado que represente peligro según el criterio del árbitro). El capitán podrá exigir revisión de calzado o las indumentarias mencionadas únicamente antes del inicio del partido. Prohibido usar joyas, collares, aretes y/o cualquier material que represente peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores. De la indumentaria que sea considerada obligatoria será a partir de la 4ta. Jornada oficial. FILIA SOCCER, DIRECTIVOS Y PERSONAL QUE LABORA EN LA MISMA se deslinda de cualquier responsabilidad civil y penal de cualquier fallo del equipo o lesión de algún jugador en incumplimiento del mismo ya que es responsabilidad de cada jugador cumplir con los lineamientos mencionados para el buen desarrollo de los partidos, y el capitán deberá hacerles de su conocimiento a todos sus jugadores del equipo. Una vez iniciado cualquier partido oficial no se aceptaran protestas de calzado o cualquier indumentaria del jugador. (Ya sea en el medio tiempo o al final) en caso que algún equipo no quiera proseguir el partido una vez arrancado el mismo se considerara como abandono de terreno de juego perdiendo este el partido.

6.- Arbitro.

Serán designados por la Dirección de Filia Soccer. Se contara con un árbitro central.

Arbitro Central: Sera el encargado de llevar todos los incidentes y el buen desarrollo del partido dentro de la cancha aplicando el reglamento de juego.

6.1.- Todos los árbitros que presten sus servicios en los torneos organizados por Filia Soccer tendrán la obligación de conocer el reglamento de competencia y aplicarlo en cada encuentro. Además de ser evaluados por la comisión de árbitros de la misma.
Cualquier queja hacía ellos se les agradecerá ser por escrito y presentada por el capitán en las oficinas y no en la cancha de manera verbal durante los partidos.

7.- Duración del Partido.

7.1.- La duración de un partido de futbol 11 comprenderá en dos tiempos de 40 ó 35 minutos cada uno, por un tiempo de descanso de 10 minutos. Sin embargo se regirá por los horarios ya establecidos restando los tiempos de tolerancia del mismo.

7.2.- Prorroga del partido:

Habrá una prorroga de 15 minutos únicamente en el PRIMER HORARIO de la Jornada diaria, en los subsecuentes habrá un tiempo de tolerancia de 10 minutos. En los juegos se le dará opción al capitán adversario esperar al rival siempre y cuando sea consiente que se le descontara del tiempo efectivo a realizarse en el primer tiempo.

7.3.- Partido por de Faul:

Se considera cuando un equipo no reúne los requisitos reglamentarios para dar el inicio a un partido oficial o cuando existe ausencia total o parcial de acuerdo al mínimo de jugadores para dar inicio un partido.

NOTA:

Si durante el tiempo de juego un equipo por alguna situación queda con un mínimo de 6 jugadores, se detendrá el encuentro y perderá con un marcador de 2-0 o quedará con el mismo marcador si se encuentra a favor del equipo que se encuentra completo.

El equipo que pierda por AUSENCIA TOTAL se obliga a pagar el arbitraje, así como el del equipo contrario, mismo que tendrá que ser cubierto en las siguientes 48 horas para poder ser rolado en la jornada subsecuente.

El equipo que pierda por AUSENCIA PARCIAL, deberá pagar su arbitraje completo, mas una sanción del 40% extra. En dicha situación el equipo contrincante deberá realizar su pago completo del encuentro.

El marcador será de 2-0 a favor del equipo que se presento, otorgando los goles al equipo en su record de goleo (se le sumara un tanto al líder de goleo en ese momento del equipo o a quien elija el capitán al momento de firmar la cedula de juego) no habrá reclamos de corrección de cedula en caso que no se firme o que no sea especificado el jugador que se le otorgara el gol.

En caso que un equipo no se presenten en dos partidos consecutivos o 3 veces alternadas se dará de baja quedando fuera del torneo y de cualquier derecho de premiación o devolución de inscripción que haya realizado el equipo.

7.4.- Partido suspendido.

En caso que el partido sea suspendido por el árbitro del encuentro por causas meteorológicas o cualquier otra anormalidad de clima o falla no prevista por la Dirección, Filia Soccer tomara los siguientes criterios:

a) Si fue suspendido en el 1er. tiempo se jugara otro partido sin importar el marcador.

b) Si fue en tiempo de descanso o sobre el segundo tiempo se jugara lo que resta del

partido en las mismas circunstancias incluyendo la misma alineación, ya no abra cambios.

c) Partido suspendido por falta de garantías de un equipo hacia el árbitro o al equipo rival, perderá el partido no importando el marcador se le dará perdido 2-0 al equipo infractor.

8.- Rol de Juegos.

Se publicara en la Pagina Web, Facebook y Whatsapp.

NOTA: Cada equipo tiene el derecho de suspender 1 partido en temporada regular siempre y cuando se notifique dos semanas antes del encuentro al área encargada de la Programación de Rol de Juegos dándose la autorización siempre y cuando sea por razones justificadas, en caso de ser en liguilla ya no se suspende el juego por ninguna circunstancia.

9.- Sistema de competencia.

9.1.- El torneo:

Todos los equipos tendrán una temporada de ____ partidos mas liguilla en caso de clasificar.

1).- Etapa de Clasificación (Temporada regular). Se jugara Round Robín (todos vs todos) a doble vuelta.

2).- Liguilla: Clasificaran a esta etapa los 8 primeros lugares del grupo de acuerdo al número de equipo y el número de grupos (eliminación directa).

EN FINALES En caso de empate en tiempo normal se tiran 5 penaltys para definir el ganador. En caso de persistir el empate se irán a muerte súbita.

9.2.- Sistema de Puntuación.

Juego Ganado	3 puntos
Juego Perdido	0 puntos
Juego Empatado	1 punto

9.3.- Criterios de desempate.

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

1) Diferencia de goles.
2) Mayor número de goles anotados.

3) Menor número de goles recibidos.

4) Resultado de Juego entre ambos

10.- Tribunal de Penas o Sanciones.

10.1.- Tarjetas.

a) Amarilla: Un jugador que reciba esta tarjeta estará amonestado del partido.

En caso que un jugador sea amonestado dos veces en un mismo encuentro se expulsara del partido y ya no ingresara a la cancha. La sanción se determinara de acuerdo al tabulador de sanciones según el reporte arbitral.

b) Roja: Expulsión del jugador infractor, dejando el equipo en inferioridad numérica. La sanción se determinara de acuerdo al tabulador de sanciones según el reporte arbitral.

10.2.- Acta de Juego.

Al término de cada encuentro y después de un tiempo convenido entre árbitros y capitanes, el capitán deberá firmar la cédula de juego para checar el resultado, tarjetas, anotadores y recoger sus credenciales. Después de haber firmado el capitán no se aceptarán reclamaciones referente al goleo o al marcador.

Si el capitán no firma la cedula, se tomara como de conformidad con lo específico en ella sin proceder protesta alguna.

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

10.3.- Protestas.

Para cualquier protesta de un partido oficial: Ya sea de tipo de papelería, de jugadores o de árbitros deberá ser por escrito. Esta será evaluada por la comisiones de tribunal de penas que designa la Dirección de Filia Soccer según su contexto y será resuelto según se convenga.

10.4.- Tabulador de Sanciones.

- REGLAMENTO DISCIPLINARIO.

ARTICULO 1. El jugador que durante el desarrollo de un partido, aun siendo el capitán, reclame de forma indebida al árbitro será amonestado y en caso de reincidir será expulsado del terreno de juego por segunda amarilla y reportado a la mesa directiva, la que aplicara **1 partido** de suspensión. En caso de presentar la misma actitud descrita en el párrafo anterior por segunda ocasión de manera consecutiva, en el siguiente partido, será suspendido **3 partidos**.

ARTICULO 2. El jugador que durante un partido sea expulsado por juego peligroso será suspendido **1 partido**.

ARTICULO 3. El jugador que durante un partido sea expulsado por juego violento y mal intencionado será suspendido **5 partidos** y si esta es grave (lesiones) la suspensión será hasta la recuperación del jugador lesionado.

ARTICULO 4. **FILIA SOCCER Y SU ESTRUCTURA DIERECTIVA, ADMINISTRATIVA Y OPERATIVA , SE DESLINDA DE CUALQUIER RESPONSABILIDAD CIVIL Y/O PENAL POR MUERTE, LESIONES, DAÑOS A JUGADORES, DAÑOS A TERCEROS O PERTENENCIAS QUE OCURRAN ANTES, DURANTE O DESPUÉS DE LOS PARTIDOS. (RESPONSABILIDAD ASUMIDA POR LOS PROPIOS EQUIPOS Y JUGADORES, O EL PERSONAL INVOLUCRADO EN DICHOS ACONTECIMIENTOS).**

ARTICULO 5. El jugador que en le transcurso de 1 partido sea amonestado por conducta incorrecta u otras causas señaladas en el reglamento, será amonestado por el arbitro y la suma de 2 tarjetas amarillas serán motivo de suspensión de 1 partido.

ARTICULO 6. Cuando un jugador, durante el desarrollo del partido prolifera insultos y amenazas a sus compañeros, integrantes del equipo contrario o a los árbitros, la mesa directiva lo sancionara de la siguiente manera:

a) **1 partido** de suspensión si lo dirige a un compañero.

b) **2 partidos** si lo dirige a un contrario.

c) **3 partidos** si lo dirige a un árbitro o juez de línea.

d) En caso de ser recordatorios familiares (incisos a, b y c) se le acumulara **1 partido mas.**

e) En caso de reincidencia por parte del jugador respecto al inciso “c”, se le aplicaran **5 partidos** de suspensión.

Si incurre en acciones de:

a) Escupir a un compañero o contrario se sancionara con **1 año** de suspensión.

b) Escupir a un árbitro o juez de línea se sancionara con **1 año** de suspensión.

ARTICULO 7. El jugador que durante un encuentro ataque a otro sin causa justificada, golpeándolo, será expulsado del terreno de juego y reportado a la mesa directiva, quien lo suspenderá **5 partidos** si es una jugada con balón de por medio y **8 partidos** si es sin balón.

ARTICULO 8. El jugador que conteste en vías de hecho a las agresiones asentadas en el articulo anterior será expulsado del terreno de juego y reportado a la mesa directiva quien lo suspenderá con 3 partidos, pero si la contestación fuera grave, se aplicara lo indicado en el articulo de las lesiones.

ARTICULO 9. Jugador que se encuentre participando y golpee al arbitro o juez de línea, quedara suspendido definitivamente de Filia Soccer.

ARTICULO 10. El jugador que golpee un arbitro o juez de línea estando como espectador uniformado o no, que pertenezca al equipo que se encuentra jugando o a otro, y que se introduzca al terreno de juego será expulsado de la liga y su equipo perderá su partido.

ARTICULO 11. El capitán de un equipo será responsable de la buena conducta de su entrenador o auxiliar (registrado en la cedula y acreditado por la mesa), en caso que este insultando al arbitro o juez de línea, el arbitro suspenderá el partido momentáneamente para que el capitán calme a el entrenador o auxiliar si insistieran en la mala conducta se suspenderá el partido definitivamente, y el equipo involucrado perderá su partido aun cuando el marcador fuera favorable a el, además se hará acreedor a una amonestación disciplinaria.

ARTICULO 12. Los jugadores suspendidos no se consideran rehabilitados para jugar el día que cumplan el castigo, sino hasta pasada la fecha o las fechas en que su equipo haya jugado encuentros oficiales campeonato o torneos.

ARTICULO 13. No serán tomados en cuenta para rehabilitar a un jugador castigado, los partidos que su equipo efectúe con carácter amistoso.

ARTICULO 14. Cuando un jugador tenga fechas pendientes para cumplir su castigo, quedaran para hacerlas efectivas en el siguiente campeonato o torneo oficial al que sea inscrito, aun habiendo cambiado de equipo.

ARTICULO 15. Si un equipo gana su partido por de faul, este será valido para cumplir el castigo de un jugador.

ARTICULO 16. El equipo que alinee un jugador que no haya cumplido una sanción, perderá el partido, otorgando el triunfo al equipo contrincante por la mínima diferencia (1-0) en

caso de perder el partido y permanecerá el marcador en caso de haberlo ganado, con el simple hecho de aparecer en la cedula arbitral y el jugador debe cumplir con la sanción la siguiente fecha, y ameritando **2 partidos mas** de suspensión, además de que el equipo recibirá una amonestación.

ARTICULO 17. Si un equipo alinea por segunda vez a un jugador sancionado, la mesa directiva castigara al jugador por el **resto del torneo**, pidiendo la devolución de su credencial y si no se efectúa la devolución o se reincide en la alineación, el **equipo será expulsado de la liga** por incurrir en desacato.

ARTICULO 18. Cuando un equipo sea expulsado por causas económicas o disciplinarias, los jugadores registrados en su cedula no podrán cambiar de equipo en el mismo campeonato o torneo ni en el siguiente.

ARTICULO 19. Cuando el arbitro decrete la expulsión de un jugador, suspenderá el partido momentáneamente el partido y comunicara la orden al capitán del equipo al que pertenece el jugador, para que sea cumplida de inmediato (2 minutos), reanudándose el juego cuando el tiempo sea cumplido, si la orden no es respetada por solidarizarse el capitán con el jugador, ambos serán expulsados del campo, concediendo el arbitro otros 2 minutos para que salgan, reanudándose el juego una vez cumplida la disposición. En caso de insistir en su negativa de no salir del campo, el arbitro suspenderá definitivamente el juego, quedando el marcador existente para el contrario si va ganando, por 1-0 perderá el equipo de los jugadores indisciplinados si va ganando o si están empatados.

ARTICULO 20. El equipo que sustituya a un jugador expulsado perderá el partido.

ARTICULO 21. En todos y cada uno de los partidos se permitirán 7 cambios, el equipo que efectúe uno mas de lo permitido, perderá el encuentro a favor del contrario si va ganando (o gana) o si el partido va empatado (o empatan), en caso de ir perdiendo (o perder), el marcador habido en el encuentro subsistirá.

ARTICULO 22. Cuando un jugador este actuando indebidamente (cachirul) por no estar registrado con el equipo que lo alinee, este perderá su partido por 2-0 y **el delegado** del equipo será castigado con **3 meses** sin voz ni voto en las asambleas de representantes.

ARTICULO 23. Cuando la credencial de un jugador sea alterada (cambio de fotografía) o utilizada para alinear otro jugador distinto de la credencial, el delegado del equipo infractor se hará acreedor a la sanción descrita en el párrafo anterior.

ARTICULO 24. Cuando un jugador sea culpable de indicio de bronca general será suspendido como mínimo **6 partidos**, dependiendo de la gravedad de los incidentes, pudiendo ser hasta la expulsión de la competencia.

ARTICULO 25. Cuando un equipo registre un jugador con nombre falso, perderá el partido, el que sea protestado dicho jugador, debiendo la mesa directiva castigar al jugador o representante (según se finque la responsabilidad del registro) con la suspensión de **1 año**.

ARTICULO 26. El jugador que antes, durante el desarrollo o después de un partido provoque reyerta con el arbitro y jugadores, amenazando con golpearlos, le será impedido jugar si es antes del partido, expulsado del campo si es durante el desarrollo del juego, o reportado a la mesa directiva si es después del mismo, la que lo castigara con **6 partidos** de suspensión.

ARTICULO 27. El jugador que teniendo antecedentes de agresión a un arbitro y reside en hacerlo, será **suspendido de manera definitiva**.

ARTICULO 28. El director técnico o entrenador de un equipo o jugadores que estando como reservistas o jugadores espectadores que golpeen a un árbitro que este actuando o acabe de hacerlo, serán castigados con **un año** de suspensión a partir de la fecha en que se dicte el castigo por la mesa directiva.

ARTICULO 29. Los delegados, jugadores de los equipos, que estando como espectadores contendientes incurran en faltas, se harán acreedores a las siguientes sanciones:

a) Por insultos los jugadores serán suspendidos por tres fechas y por golpear se suspenderán uno o dos años, según la gravedad de la agresión.

b) Los delegados serán suspendidos por seis meses en caso de insulto y toda la liga si han golpeado.

ARTICULO 30. Los delegados jugadores y representantes de un equipo que estando, como espectadores en un partido insulten a un árbitro o jueces de línea serán castigados:

a) Jugadores igual que si estuvieran jugando, delegados un mes de suspensión.

b) Los delegados un mes de suspensión debiendo darlo a conocer la liga, al club que pertenecen.

ARTICULO 31. Cuando los simpatizantes de un equipo intervienen en un partido invadiendo el terreno de juego, el arbitro suspenderá el partido momentáneamente pidiendo al capitán del equipo que controle la situación, dando para que se cumpla la orden cinco minutos, y en caso de no cumplirse se suspenderá definitivamente el juego y el equipo perderá el partido.

ARTICULO 32 Batalla Campal:

Toda aquella acción de violencia que llega a los golpes en donde participen mas de 2

integrantes de un equipo, jugadores, cuerpo técnico, porra, jugadores de banca, **SERA MOTIVO DE SUSPENSIÓN DE LOS DOS EQUIPOS LO QUE RESTE DE LA TEMPORADA, ADEMÁS DE QUE DEPENDERÁ DE LA GRAVEDAD DEL CASO LA SUSPENSIÓN DEFINITIVA.**

Cabe mencionar que al dar de baja algún equipo por esta causal no habrá reembolso alguno del pago de la inscripción.

ARTICULO 32. Los delegados jugadores y representantes de un equipo que estando, como espectadores en un partido insulten a un árbitro o jueces de línea serán castigados:

a) Jugadores igual que si estuvieran jugando.

b) Los delegados un mes de suspensión debiendo darlo a conocer la liga, al club que pertenecen

TABULADOR DE SANCIONES

1	**Reclamo indebido al cuerpo arbitrar**	**1 partido**
2	Juego Peligroso	1 partido
3	Juego Violento y Mal Intencionado.	3 partidos
4	Conducta Antideportiva o acumulación de 2 amarillas	1partido
5	Expulsión por amenazar o insultar.	De 1 a 2 partidos
6	Escupir a algún jugador o arbitro	1 año.
7	Agresión física	De 5 a 8 partidos
8	Contestar una agresión	3 partidos
9	Intento de Agresión	3 partidos
10	Insultar al cuerpo arbitral	De 3 a 5 partidos
12	Agredir verbalmente, con lenguaje ofensivo, grosero u obsceno u/o gestos de la misma naturaleza al cuerpo arbitrar ó personal de Filia Soccer.	3 Partidos
	Agredir físicamente al cuerpo arbitral o personal de	Fuera de la liga

	filia soccer.	
12	Batalla Campal (más de dos jugadores por equipo)	Fuera del torneo los dos equipos
13	Detener a un rival c/opción clara a gol	1 partido
14	Abandonar el partido	Amonestación y pierde el encuentro
15	Alinear a un jugador ilegal	2 Partidos al capitán Y pierden el juego en caso de haberlo ganado
16	Reincidir en el punto anterior	Fuera del torneo
17	Insultar autoridades de la liga	Fuera del torneo
18	Agresiones diversas al espectador	A juicio de Filia Soccer
19	Intervenir en una riña general	A juicio de Filia Soccer
	Retar a golpes a un contrario o compañero	1 Partido
	Contestar una agresión	1 Partido
	Agresión a un contrario	3 partidos
20	Alinear un jugador expulsado	Se dará por perdido el encuentro con un marcador en contra de 1-0 y al jugador se le sumaran 2 partidos mas a su castigo,
21	Riña entre dos	A juicio de Filia Soccer
22	El capitán de un equipo será responsable de la buena conducta de su entrenador o auxiliar (registrado en la cedula y acreditado por la mesa), en caso que este insultando al arbitro o juez de línea, el arbitro suspenderá el partido momentáneamente para que el capitán calme a el entrenador o auxiliar si insistieran en la mala conducta se suspenderá el partido definitivamente, y el equipo involucrado perderá su partido aun cuando el marcador fuera favorable a el, además se hará acreedor a una amonestación disciplinaria	

11.- Ingesta de bebidas alcohólicas .

Queda estrictamente prohibido ingerir bebidas alcohólicas en las las instalaciones deportivas, al equipo que se le sorprenda se le invitara a salir del área deportiva, de no acatar la indicación tendrá una sanción disciplinaria.

12.-Transitorios

1.- Los reportes que realicen los árbitros en las cedulas correspondientes a todos y cada uno de los partidos, serán el único argumento valido para la aplicación de cualquier sanción y estas serán inapelables.

2.- Estando los integrantes de la mesa directiva o comité, presentes en el campo de juego al momento de un partido, no están bajo ninguna circunstancia, obligados o facultados para solucionar algún problema que pudiese suscitarse, serán decisiones que se tomaran únicamente en las reuniones de información.

3.- Se hace la recomendación y advertencia a los capitanes, de que antes de firmar la cedula arbitral, se lea con lujo de detalle para poder evitar cualquier problema posterior.

4.- Todos los representantes o dueños de los diferentes equipos tienen por obligación dar a conocer a todos los integrantes de sus equipos, el reglamento que rige la competencia o liga (articulo por artículo) para conocimiento y aplicación de todos.

5.- A todos los equipos o capitanes que al momento de su juego, por alguna razón intenten manipular a un arbitro en pro de la realización de su partido habiendo condiciones inadecuadas para la realización de su encuentro, serán motivo de sanción para ambos (árbitros y capitanes) por haber violado parte del reglamento.

13.- Imprevistos.

Todo lo no previsto en el presente reglamento y sea motivo de discrepancia entre los participantes, el comité organizador resolverá conforme a las reglas oficiales de la modalidad de futbol Soccer de la FEMEXFUT más su reglamento Interno de la Dirección de Deportes de Filia Soccer y sus decisiones serán inapelables.

Ciudad de México a ____ de _____del 2026

NOMBRE DEL EQUIPO

_____

FILIA SOCCER Y SU ESTRUCTURA DIERECTIVA, ADMINISTRATIVA Y OPERATIVA , SE DESLINDA DE CUALQUIER RESPONSABILIDAD CIVIL Y/O PENAL POR MUERTE, LESIONES, DAÑOS A JUGADORES, DAÑOS A TERCEROS O PERTENENCIAS QUE OCURRAN ANTES, DURANTE O DESPUÉS DE LOS PARTIDOS. (RESPONSABILIDAD ASUMIDA POR LOS PROPIOS EQUIPOS Y JUGADORES, O EL PERSONAL INVOLUCRADO EN DICHOS ACONTECIMIENTOS).

_____

NOMBRE Y FIRMA DE CONFORMIDAD DEL DUEÑO

O RESPONSABLE DEL EQUIPO