



REGLAMENTO FAN SOCCER

Con la finalidad de estandarizar el funcionamiento y mejorar el desempeño del torneo se ha creado el presente reglamento, el cual se tiene que llevar a cabo por los jugadores, entrenadores, árbitros y porra.

Capítulo I

1. OBLIGACIONES

1.1. Obligaciones de los Equipos

1.1.1. Registrar antes de la tercera jornada a los integrantes de su equipo (después de la tercera jornada no hay altas ni bajas de jugadores) SOLO SE REGISTRARÁN 14 JUGADORES SIN COSTO; a partir del jugador 15 tendrá un costo de \$100 cada jugador extra. Los capitanes deberán registrar a los jugadores en la página de www.fansoccer.com.mx, se les mandara un correo el cual contendrá su acceso a la página, solo deberá registrar nombre completo, apellido y fecha de nacimiento de sus jugadores. En la Jornada #4 se entregara un roster al responsable donde saldrán los jugadores que se dieron de alta en la aplicación (el registro este completo este deberá contar con su nombre y foto), en caso de extravío, este tendrá un costo de \$100. Jugador que no aparezca en el registro se le negara su participación en el encuentro. (El alineal a un jugador o varios sin que se encuentre en el roster tendrá como consecuencia que el partido será considerado como perdido para el equipo infractor. **NO HAY ACUERDO DE CAPITANES**)

1.1.1.1. El responsable deberá presentar su roster en una condición buena donde este deberá ser visible, en caso de no presentarse al inicio, el responsable tendrá como tolerancia presentarlo hasta el medio tiempo del partido, de no presentarse el juego se cierra a favor del equipo que si lo presento.

1.1.2. El pago de la Inscripción deberá ser cubierto antes de iniciar el torneo para separar el lugar del equipo dentro de nuestros torneos.

1.1.3 Los pagos del torneo tendrán que ser cubiertos como máximo a la jornada 3 del torneo por el costo mencionado a cada torneo. En la jornada 1 se deberá cubrir un pago mínimo de \$2000, en la jornada 2 se deberá realizar un pago mínimo de \$2000 y en la jornada 3 se deberá de abonar lo restante del torneo en su totalidad.

(El costo del torneo solo cubrirá la etapa regular del torneo, finales se pagan aparte)

1.1.4 Horarios y/o días fijos tendrá un costo de \$1000, (el cual solo aplicará para la fase regular del torneo)

1.1.5. Los juegos de SEMIFINAL Y FINAL TENDRAN un costo de \$500 pesos, los cuales deberán ser cubierto como máximo al inicio del partido

1.1.6. La liga proporcionara los balones con los cuales se llevaran a cabo los partidos.

1.1.7. Acatar y hacer cumplir las sanciones que se impongan a los jugadores por faltas a los reglamentos del torneo.

1.1.8. Cumplir con todo lo dispuesto en los reglamentos del torneo y disposiciones dictadas por la liga fan soccer.

1.1.9. Respetar, cuidar las instalaciones y el campo de juego. (Jugador que sea sorprendido haciendo mal uso de las instalaciones, será retirado y sancionado por la administración por una fecha indefinida)

- 1.1.10. Guardar comportamiento correcto, respetando al público, directivos, árbitros y equipos.
- 1.1.11. Jugar respetando las reglas de juego, acatando las indicaciones de los árbitros y equipos rivales.
- 1.1.12. Queda prohibido introducir bebidas alcohólicas a las instalaciones.
- 1.1.13. Está prohibido fumar cerca de las instalaciones de juego, solo en la zona autorizada. Esta prohibición deberá hacerla extensiva a sus porras, así como al respeto de los reglamentos internos y del juego.
- 1.1.14. En las bancas asignadas a los equipos no deberán permanecer personas que no estén debidamente acreditadas.
- 1.1.14. Deberán presentar la documentación solicitada por la administración, si su torneo así lo requiere.

Obligaciones de los capitanes de equipo

- 1.1.3. Obedecer y hacer obedecer las decisiones de los árbitros.
- 1.1.4. Firmar las cédulas de los partidos.
- 1.1.5.** Informarles a los jugadores que es responsabilidad de cada uno cualquier tipo de accidente, lesión o fractura que ocurran en el terreno de juego, ya que es considerado riesgo deportivo (La edad mínima para poder participar en los torneos libres será como mínimo de 16 años, jugadores menores de edad deberán presentar carta responsiva firmada por padre o tutor, así como una copia de la identificación oficial del mismo junto con el acta de nacimiento del menor. Estos serán responsabilidad del entrenador o encargado del equipo.
(Liga FAN SOCCER no se hace responsable por accidentes o lesiones)
- 1.1.6. NO HABRÁ ACUERDO DE CAPITANES, los equipos o capitanes no tendrán derecho de dejar jugar a jugadores que no porten sus medias, jugadores que no estén registrados o equipos que no cumplan al no traer balón, el único motivo por el cual un equipo puede decidir si jugar o no es en el tiempo de esperar a un equipo sino cumplió con su llegada a tiempo a su partido.
- 1.1.7. Asistir a las juntas programadas por la liga.

Capítulo

2. DE LOS JUGADORES

- 2.1. El comité organizador se reserva el derecho de admisión para aquellos jugadores que en algún momento hayan sido sancionados por la organización.
- 2.2. Todo jugador que alinee un partido del torneo, ya no se podrá cambiar de equipo, hasta que concluya el torneo o el equipo en donde jugaba sea dado de baja en forma definitiva, siempre y cuando ~~se~~ dentro de las jornadas de registro podrá cambiar de equipo. De igual manera los jugadores no podrán participar en 2 torneos libres en el mismo día.
- 2.3. Se revisará asistencia de jugadores para poder jugar finales, jugador o jugadora que no cuente con un mínimo de 3 partidos jugados no podrá jugar fase de finales
- 2.4. No podrá ingresar a la cancha ningún jugador que no esté registrado por la liga o que no porte su uniforme completo . (NO HAY ACUERDO DE CAPITANES
- 2.5. Cada equipo designará a un capitán, quien será el único que podrá dirigirse a los árbitros y oficiales, haciéndolo de manera respetuosa y correcta. A sí mismo el capitán o encargado será responsable de las acciones de la porra del equipo al que pertenece.

2.6. El mínimo de jugadores para registrar es de 7 jugadores por equipo, sin número máximo de integrantes

TORNEO MIXTO * Todo lo subrayado será correspondiente al torneo mixto.

2.7. Cada equipo deberá alinear como máximo 7 jugadores de los cuales 1 será el guardameta y los jugadores de campo deberán conformarse de 3 mujeres y 3 hombres.

2.8. En caso de ser 6 o 5 jugadores al inicio, se respetarán los lugares de alineación establecida.

2.9. El guardameta podrá ser hombre o mujer a decisión del equipo.

2.10. Solamente podrán estar dentro del terreno de juego como máximo 7 jugadores, de los cuales uno será el portero.

2.11. Todo jugador lesionado tendrá que abandonar el terreno de juego, para regresar deberá solicitar autorización del árbitro.

2.12. No será permitido el comienzo de un partido, sin que los equipos se presenten con el mínimo de 5 jugadores.

2.13. Si un equipo, por expulsión de sus jugadores, o lesiones quedase reducido a 4 jugadores, se dará por terminado el partido, dando por perdedor al equipo que motivó la suspensión por marcador de 3 goles contra 0 a menos que fuese perdiendo por marcador más abultado, este marcador prevalecerá. En caso de que el equipo, estando en cancha no quiera jugar o no quiera continuar su partido al medio tiempo se le dará una suspensión al capitán del equipo de 2 partidos y así mismo al goleador del equipo afectado se le sumaran 3 goles extra en caso de presentarse ese partido

2.14. Los cambios son libres, pueden realizarse tantos como lo deseen, con previa autorización del árbitro. Si un jugador entra sin autorización arbitral. Será sancionado con tarjeta amarilla

2.15. El guardameta podrá cambiar su puesto con otro jugador, siempre y cuando el árbitro haya sido previamente avisado deteniéndose el juego para realizar dicho cambio.

2.16. No será permitida la sustitución del portero en caso de incurrir en una falta penal salvo en caso de grave lesión, comprobada por el árbitro. (Solo se puede cambiar por un jugador que esté en campo, los jugadores de la banca no podrán sustituirlo).

2.17. Todo jugador participa bajo su propio riesgo en los torneos organizados por la liga FAN SOCCER.

Capítulo III

3. DE LOS ÁRBITROS

3.1. El capitán deberá firmar la cédula de juego. En caso de no firmar la cédula la liga FAN SOCCER no se hará responsable por el marcador asentado por los árbitros.

3.2. Un árbitro llevará a cabo el partido, el cual estará dentro del terreno de juego.

3.3. El árbitro deberá presentar uniforme en colores que lo diferencien de los jugadores y utilizará calzado deportivo.

3.4. El árbitro es la máxima autoridad dentro y fuera del terreno de juego, en consecuencia, los jugadores y cuerpos técnicos deberán acatar sus disposiciones sin discutirlos ni protestarlos.

3.5. Los árbitros deberán ser respetados en el ejercicio de sus funciones, consecuentemente, deben ser apoyados y protegidos salvaguardando su integridad física tanto como dentro y fuera del terreno de juego por parte de la porra, directivos, entrenadores y jugadores de los equipos.

3.6. La autoridad del árbitro principia al momento en que entra al terreno de juego y no termina hasta que lo abandona.

3.7. Los árbitros que dirijan partidos deberán identificar al jugador por medio del registro que expida el comité organizador.

3.8. Si el árbitro y/o los capitanes tienen dudas sobre la veracidad del registro de algún jugador, es decir, sospecha que exista suplantación o alteración, permitirán que este juegue con el requisito de hacerlo firmar la cédula arbitral al término del primer tiempo, haciendo un reporte de hecho acontecido y anexando el registro del jugador a la cédula para enviarlo a las oficinas de FAN SOCCER.

Capítulo IV

4. SUSPENSIONES DE JUEGO

4.1. El partido será suspendido por el árbitro en razón de las siguientes causas.

4.2.1. Cuando las condiciones climatológicas no permitan la celebración del partido en condiciones normales (tormenta eléctrica)

4.2.2. Invasión de los espectadores a la cancha. (quedara a consideración del arbitro)

4.2.3. Por fallas en la energía eléctrica.

4.2.4. La liga proporcionará el balón con el cual se llevará acabo el encuentro. Solo se permitirá jugar con dicho balón y no podrá ser introducido un balón diferente al terreno de juego.

4.2.5. Al suspender el partido el árbitro deberá anotar en la cédula: los nombres de los jugadores alineados hasta el momento, tiempo jugado hasta el momento, marcador, causas que originaron la suspensión.

4.2.6. En caso de que exista una reprogramación de algún partido, este se deberá jugar en el día asignado por los organizadores sin respetar día y horarios fijos. Una vez que el rol se encuentre visible en la plataforma de www.fansoccer.com.mx, ya no se podrán realizar cambio, ni movimientos de partidos.

Capítulo V

5. EQUIPAMIENTO DEL JUGADOR

- 5.1.1. Todos los equipos deben presentarse con uniforme completo en la jornada 3 en caso de no portarlo deberán pagar una multa de \$300 por equipo , El uniforme solicitado para jugar es lo siguiente: playera con número, short, medias, tenis multitaco. Solamente por única ocasión se cobrará en jornada 4 una multa de \$100 por cada jugador que no porte su uniforme completo. En la jornada 5 en adelante no será posible su participación si no cuenta con uniforme completo como lo estipula la liga
- 5.1.2. El portero usará uniforme de color diferente al de los jugadores.
- 5.1.3. Todo jugador deberá usar medias obligatorias. Deberá de prevalecer el mismo color y tono sin importar marca. En caso de tener algún diseño todos deberán portar las medias del mismo. (NO HAY ACUERDO DE CAPITANES)
- 5.1.4. Cuando en determinado partido se presenten los equipos con el mismo o parecido el color de los uniformes, de manera que puedan caer en confusión, se hará un sorteo y el perdedor podrá usar su segunda playera o casaca, esto no significa que se pueda ganar el partido si surge un problema de esta índole. (El uso de casacas no exime a los jugadores de portar su uniforme completo)
- 5.1.5. Jugador que intercambie playera dentro o fuera de la cancha y el árbitro se percate de ello será amonestado y saldrá 3 minutos.
- 5.1.6. Todos los jugadores deberán usar zapato multitaco, queda estrictamente prohibido el uso de tachones.
- 5.1.7. El uso de espinilleras será opcional.
- 5.1.8. El jugador que no se presente debidamente equipado y no cumpla las disposiciones de este capítulo no se le permitirá la entrada al terreno de juego.

Capítulo VI

6. DURACIÓN DEL PARTIDO

- 6.1.1. El tiempo de duración de juego es de 47 min, dividido en 2 tiempos de 22 min cada uno, con un descanso no mayor a 3 minutos para hacer el cambio de campo.
- 6.1.2. El tiempo será controlado por el árbitro y es a tiempo corrido, a menos que se presente algún contratiempo (por una fuerte lluvia o por falla en la energía eléctrica, etc...) el tiempo perdido será añadido por el árbitro.
- 6.1.3. Solamente en el primer partido del día habrá una prórroga de 10 minutos, de darse la prórroga, los 10 minutos no se descontarán a la duración del partido, en los partidos posteriores NO habrá prórroga, a menos que haya un acuerdo entre capitanes para llevarse a cabo el juego, el tiempo perdido se descontará de la duración del partido.

Capítulo VII

7. ANOTACIÓN Y PUNTUACIÓN TORNEO MIXTO

- 7.1.1. Las mujeres pueden anotar gol.

- 7.1.2. Los hombres pueden anotar gol SOLO dentro del área penal, de cabeza y en tiro penal.
- 7.1.3. El guardameta NO podrá anotar gol de saque de meta ni al tener posesión de balón. Y solo podrá salir hasta la media cancha
- 7.1.4. El equipo ganador en tiempo regular, 3 pts.
- 7.1.5. El equipo perdedor, 0 pts.
- 7.1.6. En caso de empate 1 pto. Para ambos equipos

Capítulo VIII

8. FUERA DE LUGAR

- 8.1.1. NO se sancionará el Fuera de lugar

Capítulo IX

9. SAQUES

- 9.1. La elección del saque inicial será mediante un sorteo efectuado por el árbitro, el equipo ganador del sorteo escogerá la cancha o iniciará el partido.
- 9.2. A una señal del árbitro el juego dará inicio, el balón estará en juego al momento de ser tocado por un jugador, todos los jugadores deberán estar dentro de su propia mitad del terreno de juego.
- 9.3. se permiten los goles de saque inicial
- 9.4. Los saques de banda se podrán realizar tanto por hombres como mujeres (TORNEO MIXTO).
- 9.5. Cuando el balón rebase completamente las líneas de banda, su retorno al terreno de juego se hará con las manos desde el lugar exacto en donde salió el balón, debiéndose hacer de frente al terreno de juego. En caso de infracción el equipo contrario hará el saque de banda.
- 9.6. El balón estará en juego al momento en que entre al terreno de juego por la línea de banda.
- 9.7. El jugador que realice el saque de banda no podrá jugar el balón por segunda vez a menos que este sea jugado o tocado por otro jugador. En caso de infracción se reanudará con tiro libre en contra del infractor.
- 9.8. No podrá lanzar el balón sobre el cuerpo de otro jugador con la intención de volverlo a jugar el mismo, el árbitro considerará que el jugador no tiene la intención de jugar o participar en la jugada por estar de espaldas a la misma o caído en el suelo. En caso de infracción se reanudará en tiro libre en contra del jugador infractor
- 9.9. No se puede ganar un tanto directamente de un saque de banda, a menos que el balón haya sido jugado o tocado por cualquier jugador.
- 9.10. Si el saque de banda es efectuado hacia la portería contraria y el balón entra a la meta sin ser tocado por alguien, se reanudará con un saque de meta.

9.11. Si el saque de banda es efectuado hacia la propia portería, y el balón entra a la meta, se reanudará con saque de esquina.

9.12. Si el saque de banda es efectuado de forma incorrecta, cambiará de posición y lo efectuará el equipo contrario.

9.13. Si un jugador le envía el balón a su propio guardameta en saque de banda este no podrá jugarlo con las manos, en caso de infracción se sancionará con tiro libre directo, se marcará como falta y se realizará el tiro desde el punto penal con su respectiva barrera.

9.14. Saque de meta.

9.15. Se realizará con el pie dentro de la propia área.

9.16. Los saques de meta pueden ser efectuados por un hombre o una mujer. (TORNEO MIXTO) 9.18. NO se podrá ganar un tanto directamente del saque de meta. (TORNEO MIXTO)

9.19. Si el balón entra directo desde un saque de meta a la portería, se reanudará con saque de meta para el contrario. (TORNEO MIXTO)

9.20. Se podrá ganar un tanto directamente del saque de meta.

9.21. Saques de esquina.

9.22. Se cobrará desde el área indicada por el árbitro.

9.23. Se podrá ganar un tanto directamente de un saque de meta.

9.24. Todos los jugadores a excepción del guardameta y el encargado de la ejecución deberán estar detrás del balón. (2 pasos de la línea imaginaria del tiro penal)

9.25. Tiro desde el punto penal.

9.26. El tiro penal podrá efectuarse por un hombre o una mujer, siendo el guardameta de su mismo género. (TORNEO MIXTO)

9.27. Todos los jugadores a excepción del guardameta y el encargado de la ejecución deberán estar detrás del balón. (4 pasos línea imaginaria del tiro penal).

9.28. El guardameta deberá permanecer con ambos pies sobre la línea de meta entre los postes de la portería hasta que el tiro sea ejecutado.

9.29. Si el balón es rechazado por el guardameta, cualquier jugador incluso el que ha ejecutado el tiro penal, podrá intervenir de nuevo para jugar o tocar el balón.

9.30. Si el balón es rechazado por alguno de los postes o travesaño, cualquier jugador (menos el que ha ejecutado el tiro penal), podrá intervenir de nuevo para jugar o tocar el balón.

9.31. El balón estará en juego una vez en movimiento y siendo tocado por el jugador.

9.32. Se podrá prolongar el tiempo en el término del primer tiempo y en la finalización del partido para la ejecución de un tiro penal, no habiendo segunda jugada.

9.33. Equipo que cometa la 6ta falta tendrá penal en contra y se sacara amarilla al jugador que la realice, cada 3er falta será el mismo procedimiento.

Capítulo X

10. TIROS LIBRES

10.1. Para el cobro de faltas (fuera del área penal) se sancionará con tiro libre directo, ninguna falta o infracción se cobrará con tiro libre indirecto. No se deberá esperar alguna indicación arbitral. Al menos que exista alguna tarjeta amarilla se deberá esperar alguna indicación arbitral de lo contrario se sancionará con tarjeta amarilla al ejecutor (esta permitido el madrugue)

10.2. Los tiros libres podrán ser efectuados por hombre y mujer siguiendo la regla 7.1.2. (TORNEO MIXTO)

10.3. Para los casos en que el jugador solicite al árbitro la distancia de la barrera, esta deberá estar a no menos de 7 pasos y deberá esperar la señal del árbitro para reanudar el juego, si ejecuta antes de la señal se le sancionará con tarjeta amarilla, saldrá del campo por 3 min. Y su equipo seguirá con la posición del balón.

10.4. El balón estará en juego una vez en movimiento y tocado por el ejecutor.

10.5. El balón deberá estar inmóvil antes de ejecutar el tiro libre.

10.6. No hay tiros libres indirectos.

10.7. En caso de que algún jugador le regrese el balón con el pie o en saque de banda a su portero y este lo tome con las manos dentro del área, no se cobra tiro libre indirecto, se marcará como falta y se realizará el tiro directo desde el punto penal con su respectiva barrera.

Capítulo XI

11. REANUDACIÓN

11.1. Después de cualquier interrupción del partido por alguna razón que no haya sido mencionada en este reglamento, y el árbitro así lo considere, se reanudará el balón a tierra.

Capítulo XII

12. FALTAS E INCORRECCIONES

12.1. Un jugador que cometa una de las siguientes faltas será castigado con un tiro directo en su contra, el balón se reanudará en el lugar donde fue cometida la falta, si el jugador comete la falta dentro de su propia área penal, será castigado con tiro penal.

12.2. Si un hombre tira a portería fuera del área de manera intencional, entrando el balón. (TORNEO MIXTO)

12.3. No podrá haber una carga hombro a hombro sobre un adversario del género opuesto. (TORNEO MIXTO)

12.4. Las barridas no están permitidas cuando hay un jugador de por medio y serán sancionadas a consideración del árbitro

12.5. Dar o intentar dar una patada a su adversario.

12.6. Poner una zancadilla, esto es, derribar o intentar hacerlo utilizando las piernas, o agachándose delante o detrás del jugador.

- 12.7. Saltar o tirarse sobre un adversario.
- 12.8. Cargar violenta o peligrosamente a un adversario. Estará prohibido utilizar el hombro vs hombro por las laterales y/o cabeceras. La sanción dependerá de la consideración que tome el arbitro.
- 12.9. Golpear o intentar golpear a un adversario.
- 12.10. Escupir a un adversario.
- 12.11. Sujetar a un adversario con la mano o el brazo.
- 12.12. Jugar el balón con las manos o el brazo en forma voluntaria o involuntaria, quedara a consideración del personal arbitral decidir si suma o no a la cuenta de faltas (excepto el guardameta dentro de su área penal).
- 12.13. **Guardameta**
- 12.14. **El guardameta podrá salir hasta la media cancha de rebasar la marcará como falta y se realizará el tiro desde el punto penal con su respectiva barrera. (TORNEO MIXTO)**

Capitulo XIII

13. TARJETA AMARILLA

- 13.1. Si a un jugador se le muestra tarjeta amarilla, deberá salir del terreno de juego por un lapso de 3 minutos. Con la autorización del árbitro podrá reincorporarse al juego él u otro jugador, esto siempre siguiendo la regla 2.7 (TORNEO MIXTO)
- 13.2. Si a un jugador se le muestra tarjeta amarilla, deberá salir del terreno de juego por un lapso de 3 minutos, con la autorización del árbitro podrá reincorporarse al juego él u otro jugador. Si se le muestra tarjeta amarilla al guardameta, el equipo tendrá la opción de sacar a este u otro jugador de campo por 3 minutos.
- 13.3. **Si a un jugador se le muestra por segunda ocasión la tarjeta amarilla, no podrá reincorporarse al juego (incluyendo al guardameta), podrá incorporarse al juego otro jugador habiendo concluido los 5 minutos de castigo, siempre siguiendo la regla 2.7.**
- 13.4. Si a un jugador se le muestra por segunda ocasión la tarjeta amarilla, no podrá reincorporarse al juego (incluyendo al guardameta), podrá incorporarse al juego otro jugador
Habiendo concluido los 5 minutos de castigo.

Capitulo XIV

14. TARJETA ROJA

- 14.1. Si a un jugador se le muestra la tarjeta roja directa saldrá del terreno de juego expulsado y deberá abandonar las instalaciones. El jugador expulsado no podrá ser sustituido en ningún lapso del partido.

14.2. Si a un jugador se le muestra tarjeta amarilla antes de abandonar el terreno de juego muestra una conducta sancionable con tarjeta roja, y esta se aplica, el jugador saldrá expulsado, abandonará las instalaciones y no podrá ser sustituido en ningún lapso del partido. (un jugador que no sea sustituido y termine jugando el primer tiempo, podrá ser sancionado o expulsado al medio tiempo. La sanción será aplicada desde el inicio del segundo tiempo)

CAPITULO XV

15. OBSERVACIONES IMPORTANTES

15.1. Las barridas no son permitidas, siempre y cuando haya un jugador de por medio, así mismo quedara a consideración del arbitro si es sancionable o no.

15.2. Equipo que cometa la 6ta falta tendrá penal en contra y se sacara amarilla al jugador que la realice, cada 3er falta será el mismo procedimiento.

15.3. Un equipo quedará dado de baja del torneo (sin derecho de remuneración alguna) por cometer de cualquiera de las diferentes infracciones operativas o administrativas que a continuación se anuncian: perder dos partidos por default, participar en batalla campal, agresión al personal administrativo u operativo de la liga, a otros equipos y/o al público en general, daños a las instalaciones o vehículos, incumplimiento en el pago del torneo, comportamiento inadecuado (lenguaje obsceno o vulgar, faltar al respeto al personal de la liga, a otros equipos y/o al público en general.

15.4. Un equipo podrá iniciar un partido oficial con 5 jugadores como mínimo. El equipo podrá completarse con 7 jugadores hasta finalizar el primer tiempo, si un jugador llega a medio tiempo, solo podrá jugar entrando de cambio y el equipo deberá permanecer con la cantidad de jugadores que finalizó el primer tiempo. Si un equipo por expulsión, amonestación (expulsión por doble tarjeta amarilla) o lesión de sus jugadores, se quedase con 4 ~~jugadores~~ ^{jugadores} se suspenderá definitivamente el partido, dándose como perdedor el equipo que motivó la suspensión por marcador de 3 goles contra 0 a menos que fuese perdiendo por marcador más abultado, este marcador prevalecerá.

Capítulo XVI

16. Protestas

16.1. La Comisión Disciplinaria atenderá todas las protestas a través de escritos presentados en la Administración Cualquier protesta sobre alguna irregularidad que afecte el óptimo desarrollo del juego deberá hacerse antes o al medio tiempo y con conocimiento del responsable contrario.

16.2. Toda protesta tendrá un costo de \$500, si tu protesta es aprobada por La Comisión Disciplinaria de la Liga, le hará la devolución del costo total de la protesta.

16.3. El pago de la protesta deberá ser realizado al momento de la entrega del escrito donde se menciona la situación de esta.

16.4. En caso de que la resolución de la protesta sea a favor, el partido se le dará ganado por marcador de 3 goles contra 0.

16.5 En caso de perder la protesta el costo de la protesta no podrá ser regresado a dicho equipo protestante.

17. ROL DE JUEGOS

Es responsabilidad que cada club revise la página de internet www.fansoccer.com.mx, FAN SOCCER no se hace responsable por la ausencia de algún equipo a su partido, bajo el argumento de no haber recibido la programación de los juegos.

- El rol de juegos de entre semana quedara publicado el día sábado a partir de las 5:00 p.m.
- El rol de partidos en fin de semana será publicado el día miércoles a las 9:00 p.m.
- Una vez enviado el rol de juegos no se realizara cambios o cancelaciones.
- La duración de los juegos serán 2 tiempos de 22 minutos con 3 de descanso.
- El mínimo de jugadores permitidos por equipo para iniciar un partido es de 5 jugadores.
- Durante los partidos no se concede minutos de prórroga, al menos que el rival lo acepte Por cada minuto será descontado del tiempo de juego.
- Los partidos en los que no se presenten algún equipo en la cancha serán considerados Como ganados por default por el equipo que sí se presentó, con un marcador de (2-0) a Favor. Los goles estadísticamente serán para el equipo, no para algún jugador.

18. Reglas modificadas para el torneo

- El responsable y suplentes deberán permanecer y dirigir sentados en las cabeceras de las Canchas en todo momento (bancas).
- Equipo que cometa la 6ta falta tendrá penal en contra y se sacara amarilla al jugador que la realice, cada 3er falta será el mismo procedimiento.
- Las barridas sean prohibidas y a consideración del árbitro.
- Estará prohibido utilizar el hombro vs hombro por las laterales o algo similar, se marcará como falta.
- Tarjeta amarilla queda fuera 3 minutos.
- Doble tarjeta amarilla el jugador ya no podrá continuar y puede sustituirse por otro jugador de cambio después de una sanción de 5 minutos.(Dependiendo del reporte arbitral será la sanción asignada)
- El portero es el único jugador que no puede salir al sacarle la tarjeta amarilla, pero si saldrá al momento de ser expulsado.
- Tarjeta roja el jugador queda expulsado, retirado de las instalaciones y suspendido del Próximo partido. (Dependiendo del reporte arbitral será la sanción asignada)
- Jugador que agrede al cuerpo arbitral por lo más mínimo, será expulsado o vetado de FAN SOCCER.

- Equipos y jugadores que sean partícipes de una pelea serán baja inmediata.
- Todos los tiros serán directos
- se permiten los goles de saque inicial directo, Los goles en donde la malla sea participe directamente no contarán, aun exista la intervención del portero p defensa deberá de existir un contacto de algún jugador ofensivo para que el tanto sea valido
- Si el juego termina empatado (solo en etapas finales), se tirarán 3 penales por equipo, todos

Los jugadores que terminaron el partido son legibles para tirar el penal.

- El portero que termino jugando el partido no puede ser sustituido
- Miembros de la porra deberán permanecer en el área de las gradas.

19) PREMIACIÓN Y CLAUSURA

- Trofeo equipo campeón de liga y copa.
- Trofeo equipo subcampeón de liga.
- Trofeo goleador.
- Trofeo portero.

20) SISTEMA DE COMPETENCIA

- El sistema de competencia que se utilizará en el torneo será el round-robín Independientemente del número de equipos que conforme el grupo. Los equipos participantes jugarán dependiendo de los partidos ofrecidos por la liga
- Todo lo no previsto en este reglamento, será resuelto por el comité organizador de FAN SOCCER, siendo este el que podrá notificar de la sanción al coordinador deportivo cuando la gravedad de la misma lo amerite.

FAN SOCCER no se hace responsable por ningún accidente o lesión sufrida antes, durante o después de cada juego ya que es considerada como riesgo deportivo. El desconocimiento de este reglamento no exime a los jugadores, entrenadores, padres de familia, Instituciones o clubes participantes de FAN SOCCER de las consecuencias establecidas por la administración en caso de incurrir en alguna falta al mismo.

TABULADOR DESANCIONES

	INFRACCIÓN	SANCIÓN
1.-	Jugador amonestado durante el juego	3 de minutos fuera del campo de juego
2.-	Expulsión por 2 tarjetas amarillas en un partido (dependiendo reporte arbitral	Mínimo 1 Partido
3.-	Expulsión por detener a un contrario en situación clara de gol	1 Partido
4.-	Expulsión por conducta antideportiva	1 Partido
5.-	Expulsión por reclamos al árbitro	1 Partido
6.-	Expulsión por juego brusco (informe del árbitro)	2 Partidos
7.-	Agresión a un contrario	2 Partidos depende de la gravedad expulsión de torneo
8.-	Insultos al arbitro	Mínimo 2 Partidos
9.-	Intento de agresión al arbitro	Expulsión definitiva del torneo

10.-	Agresión al arbitro	Expulsión de la liga y consignación ante autoridades judiciales y pago de daños físico y moral.
11.-	Invasión al terreno de juego	El equipo que invada el terreno de juego pierde el partido.
12.-	Riña campal	Expulsión del equipo de la liga y veto dependiendo el daño ocasionado. En caso de que los jugadores participen en otros equipos no podrán participar.
13.-	Insultos al cuerpo directivo, operativo administrativo de la liga	Mínimo 2 partidos dependiendo de la gravedad.
14.-	Agresión al cuerpo directivo, operativo administrativo de la liga	Expulsión de la liga.
15.-	Daños a las instalaciones	Reparación de daños y baja del torneo.
16.-	Agresión al público	Expulsión de la liga.
17.-	Alinear a un jugador ilegal	3 partidos al capitán.
18.-	Amenaza o insultos a un contrario	1 a 2 partidos dependiendo de la gravedad.

Nota: los jugadores serán acreedores a una o más sanciones dependiendo del reporte arbitral asentado en la cedula del partido.