

I. SISTEMA DE COMPETENCIA

1. EL BALÓN

Antes de iniciar el partido, cada equipo debe presentar al árbitro 1 (un) balón del tamaño No. 5 en buen estado. Los balones deben estar disponibles en la banca de cada equipo. El árbitro decidirá cuál de los balones será utilizado. Si un equipo presenta su balón, podrá autorizar el inicio del juego, aunque el rival no haya presentado el suyo. Sin embargo, si el juego no puede continuar por falta de balón (ej. pinchadura o pérdida), el equipo que sí trajo su balón podrá solicitar al árbitro que se marque default a su favor o bien dar tolerancia para conseguir otro balón.

2. JUGADORES

A. REGISTRO

Cada equipo debe realizar la inscripción a través de la página web <https://soccerclub7.zionesport.com.mx>, con un mínimo de 7 y un máximo de 20 jugadores, incluyendo nombre completo y fotografía. Todo jugador deberán estar registrado.

La liga entregara el roster a partir de la Jornada 3 al capitán del equipo (revisar reglamento de registro jugador).

Ningún jugador podrá estar inscrito en más de un equipo dentro del mismo torneo, aunque sí podrá participar en torneos diferentes.

B. EL NÚMERO DE JUGADORES

El partido será jugado por dos equipos, cada uno compuesto por no más de 7 jugadores, uno de los cuales será el portero.

- Cada equipo debe iniciar el partido con al menos 5 jugadores. Si un equipo inicia con menos de 7 jugadores, tiene hasta el término de la primera mitad para completar su alineación.
- Si durante el partido, por cualquier circunstancia (incluidas expulsiones), un equipo queda con menos de 5 jugadores, el árbitro dará por finalizado el partido con derrota del equipo que quede con menos jugadores, con un marcador de 2-0.
- Las sustituciones son ilimitadas, siempre que la pelota no esté en juego y el árbitro lo autorice.
- El equipo debe registrar al máximo 20 jugadores para la fecha estipulada. Solo una persona podrá fungir como entrenador. El resto de los funcionarios oficiales y auxiliares deben permanecer fuera de los límites del campo. Ninguna persona del público podrá estar dentro de la cancha.

C. ASISTENCIA DE JUGADOR

- Solo podrán participar en la fase de eliminatorias los jugadores que estén debidamente registrados y hayan participado en un mínimo de **cuatro (4) partidos** durante la fase regular del torneo.
- Cualquier jugador que no cumpla con el requisito mínimo de **cuatro (4) partidos jugados** quedará **inhabilitado** para participar en las etapas de **eliminatoria, semifinal o final**.
- La **asistencia y participación** de los jugadores en la fase final será **verificada previamente por la administración de la liga**. No se realizarán revisiones de jugadores inhabilitados el día del partido, **sin excepción**. La verificación deberá solicitarse con **al menos 48 horas de anticipación**.
- Es **obligación del capitán** de cada equipo revisar, al término de cada partido, que la asistencia de sus jugadores haya sido **correctamente registrada en la cédula del encuentro**.
- Si un jugador resulta **inhabilitado durante la fase regular** y, debido a una **suspensión**, no cumple con los **cuatro (4) partidos reglamentarios**, **no podrá participar en la fase final**.
- En caso de que un jugador sufra una **lesión grave o accidente** durante la fase regular que le impida continuar en el torneo, deberá presentar una **constancia o receta médica oficial** dentro de un **plazo máximo de una semana** posterior al incidente, con el fin de ser considerado para **reincorporarse y participar en las finales**.

D. EQUIPAMIENTO DE JUGADORES

Los jugadores deben vestir ropa deportiva apropiada. El uniforme de cada equipo debe ser de camiseta del mismo diseño y color. El short debe ser lo más similar posible entre todos los integrantes del equipo. El portero deberá vestir un uniforme de diferente color. Los jugadores no podrán portar artículos que pongan en peligro su integridad o la de otros jugadores (cadenas, anillos, pulseras, relojes, aretes, etc.).

- A partir del tercer partido, el uniforme deberá ser uniforme para todo el equipo. El equipo que no presente el uniforme perderá por default (2-0).
- Los jugadores que utilicen lentes estarán sujetos a la decisión del árbitro y serán responsables de su propia integridad física.
- El uso de calzado de suela lisa, tenis o multitacos, así como espinilleras, es obligatorio. Queda prohibido el uso de tacos o cualquier tipo de tachones.

Las casacas se proporcionarán únicamente cuando ambos equipos utilicen uniformes del mismo color. El equipo que las solicite será responsable de su resguardo y devolución. El responsable deberá dejar en resguardo su INE al momento de recibirlas. En caso de extravío o entrega en mal estado, se deberá cubrir un costo de \$100.00 (cien pesos 00/100 M.N.) por cada casaca para su reposición.

3. PODERES Y DEBERES DEL ÁRBITRO

El árbitro se encargará de verificar que los balones utilizados cumplan con la Regla 1 y que el equipo de jugadores cumpla con los requisitos establecidos en la Regla 3. Además, tomará medidas contra cualquier miembro del equipo o afición que no se comporte con respeto.

- El árbitro podrá expulsar a personas del terreno de juego si lo considera necesario.
- No permitirá que personas ajenas al equipo ingresen al terreno de juego, ni entre partidos ni en los tiempos de descanso.
- El árbitro puede aplicar sanciones antes, durante o después del partido según lo considere pertinente.

4. DURACIÓN DEL PARTIDO

El partido constará de dos tiempos de 25 minutos, con un descanso de 5 minutos entre ambos.

- Se podrá aplicar una prórroga de 10 minutos en el primer horario de la jornada (19:00 hrs), si un equipo no tiene el mínimo de jugadores requeridos para iniciar. Este tiempo se descontará del tiempo del partido.
- En los horarios consecutivos, el capitán del equipo podrá decidir si desea esperar hasta 10 minutos para completar su alineación. En caso de negativa, el equipo presente será declarado vencedor por default (2-0).
- Si un partido se suspende por causas ajenas a la liga (condiciones climáticas adversas, apagones, lesiones, etc.), será considerado oficial si se ha jugado al menos 12 minutos del segundo tiempo, y el marcador será el vigente hasta ese momento.

5. INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

El saque inicial será realizado desde el centro del campo. Todos los jugadores deberán estar dentro de su campo, y los jugadores del equipo contrario deberán permanecer fuera del círculo central hasta que el balón se haya movido hacia adelante. El árbitro dará la señal, y el balón entrará en juego en el momento en que sea pateado hacia adelante. El jugador que efectúe el saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que otro jugador lo haya tocado.

6. EL FUERA DE JUEGO

En el fútbol 7, no existe la regla de fuera de juego

7. TIROS LIBRES

En todos los tiros libres (directos o indirectos), la barrera deberá colocarse a 6 metros del balón. El gol de saque inicial será válido con un solo toque, así como el gol de despeje de meta. No se permitirá el "madruguet" en jugadas hacia adelante.

8. TANTO MARCADO

- El tanto será válido cuando el balón haya cruzado completamente la línea de gol.
- Las barridas están prohibidas, y el árbitro las sancionará si lo considera necesario.

9. TIRO PENAL

El tiro penal se ejecutará a 6 metros de la línea de meta. El portero debe permanecer sobre la línea de gol hasta que el jugador haga contacto con el balón.

10. TARJETAS

- **Tarjeta amarilla:** El jugador amonestado será excluido 3 minutos del campo. Su equipo jugará con un jugador menos durante este período. Al cumplir el tiempo, el jugador podrá ingresar o ser sustituido.
- **Segunda amonestación:** Si un jugador es amonestado por segunda vez, se aplicará la sanción de 3 minutos de exclusión dicho jugador amonestado con 2 tarjetas ya no podrá ingresar al terreno de juego. Pero si podrá ser sustituido.
- **Acumulación de tarjetas amarillas:** Un jugador que acumule 3 tarjetas amarillas durante el torneo será sancionado con la exclusión del siguiente partido.
- **Tarjeta roja:** El jugador será expulsado y su equipo jugará con un hombre menos durante el resto del partido.
 - Los jugadores expulsados no podrán jugar su próximo partido o los partidos que indique el tabulador de sanciones y la credencial será retenida por el árbitro y enviada a la liga.
 - El árbitro retendrá el roster en caso de que se registre la expulsión de algún jugador durante el partido. El capitán del equipo deberá recogerlo en su siguiente jornada en las oficinas de la liga.
 - El árbitro podrá sancionar con tarjetas amarillas o rojas a jugadores de la banca o a miembros de la porra.
- Si el Portero es amonestado o expulsado debe de cumplir con el tiempo de castigo como cualquier otro jugador.

11. ACUMULACIÓN DE FALTAS

Las faltas se acumulan, incluidas las amonestaciones.

- A. En la sexta falta, se sancionará con un penal sin rebote ni jugada posterior.
- B. Después de la sexta falta, cada tercer falta será sancionada de igual manera (Faltas 6, 9, 12,15,18...).

12. SAQUE DE BANDA O LATERAL

Se efectúa con ambos pies tocando el piso y lanzando el balón con las manos con brazos extendidos por sobre la cabeza. En caso de que el balón rebase la línea de gol sin haber tocado a algún otro jugador, se cobrará saque de meta sin contar como anotación.

13. CÉDULA ARBITRAL

1. La cédula arbitral es el único documento válido para todos los efectos de registros, sanciones, etc. Los capitanes de ambos equipos deben firmarla al final del partido para confirmar que están de acuerdo con lo registrado. Cualquier desacuerdo deberá ser planteado antes de finalizar el partido. El árbitro entregará

el informe (cédula arbitral) a las autoridades de la liga y estas emitirán las sanciones correspondientes en caso de que las haya. Estando entregada la cédula arbitral y firmada o no por ambos capitanes ya no podrá hacerse ninguna modificación en cuanto a marcador y jugadores anotadores de los goles, únicamente el informe de incidente podrá ser ampliado por el árbitro en forma y plazo por la liga, para el esclarecimiento de los hechos.

2. El árbitro entregará el informe (cédula arbitral) a las autoridades de la liga y estas emitirán las sanciones correspondientes en caso de que las haya. Estando entregada la cédula arbitral y firmada o no por ambos capitanes ya no podrá hacerse ninguna modificación en cuanto a marcador y jugadores anotadores de los goles, únicamente el informe de incidente podrá ser ampliado por el árbitro en forma y plazo por la liga, para el esclarecimiento de los hechos

14. PROTESTAS

La protesta relacionada con el balón o los uniformes deberá realizarse únicamente por el entrenador o el capitán del equipo al inicio del partido. Dicha protesta deberá notificarse al árbitro para que la registre en la cédula de juego, y en consecuencia, no se llevará a cabo el partido. Una vez iniciado el encuentro, no se aceptarán protestas sobre estos motivos.

La única protesta que se aceptará al término del partido es la detectar algún jugador ilegal.

El responsable deberá firmar la protesta en la cédula arbitral antes de retirarse.

El equipo interesado deberá hacer oficial su protesta ante la liga, por escrito vía mail o WHATSAPP por el capitán al día siguiente del partido antes de las 15:00 hrs, después de este lapso de tiempo no se revisará ninguna protesta.

15. GOLES

- Los goles señalados a un jugador no se cambiarán a otro.
- Si hay anotaciones de "Total de Goles" pero no de quien los anoto, se tomará dicho total como resultado del encuentro y no se hará abono a ningún jugador.
- Si la suma de los adjudicados a los jugadores es menor que el "Total de Goles" anotado por el árbitro el resultado del encuentro será el "Total de Goles" que anoto el árbitro y se abonará a los jugadores únicamente los que cada uno se le hubieren anotado en la cédula.
- Si la suma de los anotados a los jugadores es mayor que el indicado por el árbitro en "Total de Goles" el resultado del encuentro será el "Total de Goles" anotado por el árbitro. El gol o goles que en forma excedente a dicho total de goles se le hubieren anotado a los jugadores, no se darán por realizados y se rebajarán a los jugadores conforme al delegado del equipo. Esta decisión deberá ser expuesta a la Comisión Disciplinaria a más tardar 24 horas de la elaboración del partido. En caso contrario, el ajuste lo efectuará el presidente de la Liga y esa decisión será inapelable.
- Partidos por Default los goles no se asignarán a ningún jugador
- Si el jugador no está debidamente registrado e ingresa al partido, sus goles no serán tomados en cuenta y el equipo perderá el encuentro

Nota: Los capitanes de ambos equipos que verifiquen los goles anotados en la cédula arbitral y en caso de alguna corrección se haga en el momento ya que no se permitirá protesta alguna sobre este caso

16. OBTENCIÓN DE PUNTOS

- **Partido ganado:** 3 puntos
- **Partido empatado:** 1 punto
- **Partido perdido:** 0 puntos

17. CRITERIO DE DESEMPATE

En caso de existir un empate en puntos calificará el equipo con mejor diferencia de goles anotados menos goles recibidos, de seguir empatados se tomará en cuenta el mayor número de goles anotados y si prosiguiera el empate se definirá por el ganador del juego entre sí. En caso de continuar empatados o que no haya habido juego entre sí, se realizará un sorteo con la presencia de los capitanes de los equipos involucrados, si algún capitán no llega a tiempo a la cita, este equipo será el eliminado.

18. PLAYOFF

En encuentros de eliminatoria si hubiere un empate al final del tiempo regular se tirará una tanda de 3 penaltis por equipo, si continúan empatados se proseguirá a muerte súbita, es decir, se tirará un penalti por equipo hasta que haya un ganador. La liguilla por el campeonato, se ajustará al total de equipos que califiquen por categoría. Dependiendo de la cantidad de equipos se decide si se juega Campeón de Liga y Campeón de Copa.

En caso de que, durante la fase eliminatoria, ambos equipos sean expulsados del torneo, la siguiente fase continuará conforme a la llave de eliminación establecida.

19. DAR AGILIDAD AL JUEGO

Para promover un juego dinámico y evitar demoras innecesarias:

- El portero no podrá jugar el balón con las manos cuando sea regresado intencionadamente con el pie por un compañero de equipo.
- Tampoco podrá tomar el balón con las manos tras un saque de banda realizado por un compañero.

En ambos casos, la infracción será sancionada con tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la falta.

20. JUEGOS SUSPENDIDOS POR EL ÁRBITRO

El árbitro podrá suspender un partido por las siguientes causas:

- **Falta de jugadores:**
 - Si un equipo no presenta al menos 5 jugadores al inicio del partido.
- **Jugadores no registrados:**
 - Si un capitán detecta jugadores no registrados en el equipo contrario, deberá notificarlo **inmediatamente** al árbitro.
 - El árbitro verificará si los jugadores están inscritos. Si se confirma la irregularidad, el equipo que incurra en la falta perderá por marcador de **2-0**.
- **Conducta antideportiva:**
 - Agresión física, invasión de cancha o comportamientos inapropiados por parte del entrenador, jugadores en la banca o porra.
- **Lesiones graves:**
 - El árbitro podrá detener el juego en caso de una lesión seria, a su criterio.
- **Falta de garantías:**
 - Si el árbitro o algún equipo considera que su seguridad está en riesgo, el partido será suspendido.
 - El equipo responsable de causar los incidentes perderá el partido.
- **Mal comportamiento de la porra o invitados:**
 - Si la porra o invitados de un equipo causan problemas y el capitán no logra controlarlos, el árbitro podrá terminar el partido a favor del equipo contrario.
- **Fallas técnicas o climáticas:**
 - Fallos de energía eléctrica o condiciones meteorológicas adversas (tormentas eléctricas, huracanes, frío extremo, etc.) que impidan el desarrollo normal del partido.

- **Reprogramación de partidos:**

- En caso de reprogramación, el partido deberá jugarse el día asignado por la liga, sin respetar horarios o días fijos.

II. TRIBUNAL DE PENAS Y CASTIGOS

1. Sanciones

- Cualquier jugador que incurra en agresión física contra otro jugador, público o árbitro será **expulsado del torneo**.
- En caso de insultos o amenazas por parte del árbitro, se deberá presentar una protesta por escrito enviándolo al correo electrónico ventassoccer@parquefundidora.org antes de las 15:00 hrs del día siguiente.
- Si un equipo o jugador incurre en actos de corrupción o abuso de confianza, será expulsado de manera permanente de la liga. En consecuencia, ningún integrante de dicho equipo podrá volver a participar en los torneos organizados por la liga.

2. Conducta de la porra

- El capitán será responsable de la conducta de la porra y la banca.
- Si el capitán no logra controlar a su porra:
 - Será sancionado con **3 partidos de suspensión**.
 - El partido será finalizado a favor del equipo contrario.
 - El acceso a la porra será restringido conforme al tabulador de sanciones. Si reinciden, se prohibirá definitivamente su acceso.

3. Invasión de cancha

- Entrar al campo sin autorización del árbitro será considerado **invasión de cancha** y sancionado según el reporte arbitral.
- Sanciones posibles:
 - **Capitán:** Suspendido por **3 partidos**.
 - **Equipo infractor:** Pierde el partido.
 - En caso de **riña campal**, el equipo será expulsado del torneo sin derecho a reembolso ni apelación.

4. Abandono del campo

- Si un equipo abandona el campo durante el partido:
 - Perderá por default con marcador de **2-0**.
 - Si ambos equipos abandonan, ambos perderán por default con el mismo marcador.
 - Goles anotados no se contabilizarán en el récord del goleador.

5. Mínimo de jugadores en cancha

- Si un equipo queda con menos de **5 jugadores** durante el partido, este será suspendido y el equipo infractor perderá por default.

6. Tribunal de penas

- El Tribunal de Penas evaluará las sanciones con base en el contenido de la cédula arbitral.

7. Juegos por default

- Si un equipo no presenta el mínimo de **5 jugadores** a la hora estipulada, perderá el partido por default con marcador de **2-0**.
- Los goles no serán asignados a ningún jugador.

TABULADOR DE SANCIONES

Se aplicarán las siguientes sanciones según la infracción cometida durante el desarrollo de los encuentros:

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.

#	Motivo	Sanción
1	Por juego brusco	1 partido
2	Por juego violento	2 partidos
3	Por conducta antideportiva	1 partido
4	Por conducta irrespetuosa	2 partidos
5	Por conato de bronca (solo empujones)	2 partidos
6	Por insultar o amenazar a un contrario o compañero	2 partidos
7	Por escupir a un contrario o compañero	4 partidos
8	Por incitar a la violencia (incluye jugadores en banca o porra)	5 partidos
9	Por cometer mano dentro del área para detener un gol (no portero)	1 partido
10	Por intento de agresión	3 partidos
11	Por agresión física con balón en juego	5 partidos
12	Por agresión física sin balón en juego	6 partidos
13	Por contestar una agresión	4 partidos
14	Por desaprobar decisiones arbitrales	1 partido
15	Por insultar al árbitro	3 partidos
16	Por agredir al árbitro u otro jugador	Fuera de liga
17	Por amenazas al árbitro sobre su persona	9 partidos
18	Por alinear a un jugador no registrado, haciéndose pasar por otro, o jugar sin presentar credencial (sanción para capitán y jugador involucrado)	3 partidos y pierden el juego
19	Por alinear a un jugador castigado (sanción al capitán)	3 partidos y se duplica castigo al jugador expusado
20	Por insultar a las autoridades de la liga	Fuera de liga
21	Por abandono del partido (sanción al capitán y pierden el partido)	2 partidos
22	Por acumulación de 3 tarjetas amarillas	1 partido
23	Por riña campal entre dos o más equipos (agrede o contesta)	Fuera de liga
24	Por invadir cancha sin autorización del árbitro (sanción para entrenador, capitán y banca; pierden el encuentro)	3 partidos
25	Después de ser expulsado, insultar al árbitro u otra persona	3 partidos
26	Después de ser expulsado, agredir o intentar agredir al árbitro, jugador u otra persona	5 partidos
27	Por participar en el encuentro en estado inconveniente (aliento alcohólico, uso de sustancias, etc.)	3 partidos
28	Reincidir en el castigo #27	6 partidos
29	Reincidir en el castigo #8	Fuera de liga

#	Motivo	Sanción
30	Mal comportamiento de porra y/o invitados (sanción al capitán, partido perdido y restricción de porra en partidos siguientes)	3 partidos
31	Reincidir en el castigo #30 (prohibición definitiva de acceso de porra e invitados del equipo)	9 partidos

III. INFORMACIÓN Y ESTADÍSTICAS:

La información general, como tablas de posiciones, reporte de sanciones, suspendidos, roles de juegos, etc., podrá consultarse en: <https://soccerclub7.zionesport.com.mx>.

IV. PREMIACIONES:

Se entregarán trofeos de campeón, subcampeón y goleo individual.

Categoría Libre:

- Campeón de Liga: 100% de descuento en el siguiente torneo (válido solo en torneos consecutivos).
- Subcampeón de Liga: 50% de descuento en el siguiente torneo (válido solo en torneos consecutivos).
- Campeón de Copa: 45% de descuento en el siguiente torneo (válido solo en torneos consecutivos).
- Subcampeón de Copa: 20% de descuento en el siguiente torneo (válido solo en torneos consecutivos).
- Restricción para campeones consecutivos: El equipo que sea Campeón de Liga en tres o más torneos consecutivos dejará de recibir la beca del 100% y solo será acreedor del trofeo.

Categoría Empresarial:

- Campeón de Liga: 100% de descuento en el siguiente torneo (válido solo en torneos consecutivos).
- Subcampeón de Liga: 50% de descuento en el siguiente torneo (válido solo en torneos consecutivos).
- Campeón de Copa: 45% de descuento en el siguiente torneo (válido solo en torneos consecutivos).
- Subcampeón de Copa: 20% de descuento en el siguiente torneo (válido solo en torneos consecutivos).
- Restricción para campeones consecutivos: El equipo que sea Campeón de Liga en tres o más torneos consecutivos dejará de recibir la beca del 100% y solo será acreedor del trofeo.

Condiciones adicionales:

- Los equipos que no se presenten al partido de la final perderán el derecho de recibir el trofeo y la beca de descuento correspondiente.
- Los equipos que sean expulsados del torneo por infringir las reglas no recibirán ningún reconocimiento ni premio, incluyendo a los integrantes del equipo.