



## REGLAMENTO LIGA SOCCER CLUB 7

### I. GENERALES

1. EQUIPOS PARTICIPANTES. Liga Soccer Club F7 se reserva el derecho de admisión tanto a equipos como a jugadores que lo integren.

2. ROL DE JUEGOS. Aparecerá en nuestra página de Internet. En caso de lluvia no se suspenderán los juegos ya programados. Sólo se suspenderán en caso de TORMENTA ELÉCTRICA.

NOTA: Ya una vez hecho el rol de juegos no habrá cambios de fecha. Los juegos de liguilla se darán a conocer a partir de la jornada #3 del torneo regular; se les recuerda estar pendientes de sus horarios de juego.

3. PAGOS. El equipo deberá liquidar el total del costo del torneo antes de la jornada 3.

4. CUOTA DE PARTICIPACIÓN. Si durante el desarrollo del torneo, algún equipo se retira voluntariamente o es retirado por incurrir en faltas sancionables con exclusión según el tabulador de sanciones o por faltas graves a juicio de la directiva de la Liga Soccer Club F7 perderá automáticamente la aportación realizada y no tendrá derecho a reclamación alguna.

\*El equipo que no tenga cubierto el 100% de la inscripción para la tercera jornada, no se tomará en cuenta para el rol de juegos.

### II. SISTEMA DE INSCRIPCIÓN

- a) Cada equipo deberá entregar al momento de la inscripción un mínimo de 10 y un máximo de 20 jugadores con su nombre y 2 apellidos.
- b) El listado de jugadores de cada equipo podrá ser modificado a partir del momento de la inscripción hasta 2 días antes de su 3er. partido. El capitán del equipo será la única persona autorizada para realizar estos movimientos y solamente en horarios de oficina.
- c) Así mismo el capitán del equipo deberá presentar una fotografía reciente y a color de cada jugador para elaborar el registro de jugadores, teniendo como límite 2 días antes de su tercer juego.
- d) El o los jugadores que no tengan su fotografía en el registro, así esté en el listado, no se tomará en cuenta como alta.
- e) Después de ya realizado su 3er partido, de ninguna manera se podrán hacer modificaciones en el registro.
- f) Equipo que no presente registro de jugadores al inicio de cada partido perderá (2-0), a partir de la 3era jornada.

3. CAMBIOS Y NÚMERO DE JUGADORES. Se requiere un mínimo de 5 jugadores por equipo para comenzar el partido. Los cambios son ilimitados, un jugador que sale de cambio puede reingresar al juego como tal, siempre y cuando el árbitro lo haya autorizado. El equipo que NO reúna los 7 jugadores antes de que finalice el 1er. tiempo, no podrá hacerlo durante el segundo si llegara algún jugador, pero sí podrá hacer cambios de jugador por jugador.

NOTA: Todo jugador lesionado tendrá que salir del terreno de juego y no podrá reingresar hasta que el árbitro lo permita.

4. EL UNIFORME DE LOS EQUIPOS. El uniforme que deberá portar cada equipo será de CAMISETA siendo de carácter obligatorio que sea del mismo diseño y color. El SHORT podrá ser lo más similar de todos los integrantes del equipo (del mismo color). El portero será el único que deberá estar de otro color. Las casacas de la liga sólo se utilizarán en caso de que los uniformes de ambos equipos sean similares o coincidan con los colores de ambos equipos. Los jugadores no podrán portar artículos que en opinión del árbitro ponga en peligro la integridad física de este u otro jugador (cadenas, anillos, pulseras, relojes, aretes, etc.). Las playeras del equipo deberán de ser de carácter OBLIGATORIO a partir del **4º partido** del equipo sin excepción alguna.

El equipo que no presente la playera perderá por default (2-0) Los jugadores que utilicen lentes quedaran a criterio del árbitro haciéndose responsable de su propia integridad física.

5. ZAPATOS. Se permitirá únicamente utilizar zapatos “multitaco” o “tenis”. Para cuidar la integridad física de los jugadores, NO SE PERMITE utilizar tachones, spikes ni similares. El jugador que sea detectado con tachones, será sacado del terreno de juego por el árbitro y no podrá volver a entrar hasta que se haya cambiado los zapatos.

### III. SISTEMA DE COMPETENCIA

1. DURACIÓN DEL JUEGO. Se jugarán dos tiempos de 25 minutos y un descanso intermedio de 5 minutos. NOTA: Se dará una prórroga de 10 min. Únicamente en el primer horario de la jornada. NOTA: el árbitro podrá ajustar a su criterio según el tiempo perdido durante el desarrollo del juego.

2. EL ÁRBITRO. Se jugará con un solo árbitro central y este será la máxima autoridad dentro del terreno de juego.

3. TANTO MARCADO. Es cuando el balón rebasa completamente la línea de gol y que el árbitro lo de por bueno al equipo marcador.

Todas las barridas están prohibidas en caso que se de alguna, será a criterio del arbitro sancionarla.

4. TIRO PENAL. Será a 7 metros de la línea de meta, el portero deberá de estar parado sobre la línea de gol sin abandonarla antes de que el tirador haga contacto con el balón.

Los tiros libres son todos directos, no existen los tiros Indirectos

5. TARJETAS.

TARJETA AMARILLA: El jugador amonestado será excluido 3 minutos de la cancha, el equipo jugará con un jugador menos durante este período. Pasando los 3 minutos puede ingresar el mismo jugador o ser substituido.

SEGUNDA AMONESTACIÓN: En caso de que un jugador sea amonestado 2 veces se aplicará nuevamente la sanción de los 3 minutos (**dicho jugador amonestado con 2 tarjetas ya no podrá ingresar al terreno de juego**). Pero si podrá ser substituido, no dejando a su equipo con un jugador menos en la cancha.

TARJETA ROJA: Expulsión del jugador infractor. Dejará al equipo con un hombre menos por lo que reste del encuentro. La sanción se determinará en el tribunal de penas según el reporte de la cédula arbitral.

NOTA: Todo jugador expulsado no podrá jugar su siguiente partido o los que designe el tabulador de penas, de lo contrario su equipo perderá por default.

- El árbitro podrá amonestar a jugadores de banca por actitud antideportiva.

- El árbitro podrá expulsar a jugadores de banca por conducta violenta.

6. CÉDULA ARBITRAL. La cédula arbitral es el único documento reconocido por la Liga Soccer Club F7 para todos los efectos de récords, sanciones, etc. Cuando el árbitro elabore el reporte final el único que podrá estar próximo a dicha elaboración será el capitán del equipo, la cual deberá ser firmada por ambos capitanes. Esto indicará que ambos están de acuerdo con lo ahí asentado. Estando firmada la cédula arbitral por ambos capitanes ya no podrá hacerse ninguna modificación.

7. GOLES Cuando en la cédula arbitral exista omisión o diferencia de goles a los reales se procederá como sigue:

1. Los goles señalados a un jugador no se cambiaran a otro.
2. 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.
3. Si se anotan a los jugadores será el resultado del encuentro.
4. 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.
5. 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.

8. **OBTENCIÓN DE PUNTOS** Todos los equipos jugarán 9 (nueve) partidos de temporada regular. Los puntos obtenidos por cada equipo serán de la siguiente manera: **PARTIDO GANADO: 3 PUNTOS, PARTIDO EMPATADO: 1 PUNTO y PARTIDO PERDIDO: 0 PUNTOS.** La liguilla por el campeonato, se ajustará al total de equipos que califiquen por categoría.

9. **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.

10. **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 tirara un penalti por equipo hasta que haya un ganador.

11. **TIROS LIBRES.** En todos los tiros libres (directos o indirectos) la barrera, de ser pedida por el equipo cobrador, se colocará a 5 metros del balón. El gol de saque inicial es valido de un solo toque, así como de despeje de meta.

12. **FUERA DE LUGAR.** El fuera de lugar no se sanciona.

13. **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.

14. **DAR AGILIDAD AL JUEGO.** Con la finalidad de que se agilice el juego y el portero no pierda demasiado tiempo al jugar el balón se aplicará la regla de que el portero no deberá jugar el balón con las manos cuando el balón sea regresado con el pie y con intención de un compañero. Tampoco en saque de banda. Dicha jugada se sancionará con tiro libre indirecto.

15. **JUEGOS SUSPENDIDOS POR EL ÁRBITRO.**

Las siguientes son las causas por las que el árbitro del encuentro no inicie el partido:

1. Por no presentar el mínimo de jugadores permitidos (5).
2. Si en el transcurso del partido el capitán de un equipo detecta en el equipo contrario a uno o varios jugadores no registrados, deberá comunicarlo al árbitro **AL MOMENTO** y éste deberá verificar si el o los jugadores están registrados.
3. En caso de que uno o ambos equipos incurran en dicha falta perderán el partido con marcador 2-0.
4. Por causa de agresión o invasión de cancha por parte del entrenador, banca y porra.
5. Por alguna lesión de consideración en algún miembro de los equipos, quedará a criterio del árbitro.
6. Por falta de garantías para el árbitro o para algún equipo que pongan en peligro la integridad física. 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.

#### **IV. TRIBUNAL DE PENAS Y CASTIGOS**

1. **SANCIONES.** El jugador que por alguna razón llegara a tener alguna dificultad con otro jugador, público o árbitro, llegando a la agresión física será expulsado del torneo, si por alguna razón un jugador o cualquier miembro del equipo es insultado o amenazado por el árbitro, favor de hacer protesta por escrito ante la directiva de la liga.
2. **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.
3. **ABANDONO DEL CAMPO POR UNO O VARIOS EQUIPOS.** Perderán por default. Se investigará por la directiva de la Liga el motivo por el cual se produjo el abandono de juego.
4. **MÍNIMO DE JUGADORES EN LA ALINEACIÓN.** Cuando durante el desarrollo del encuentro, por cualquier causa un equipo quedase con menos de 5 jugadores en la cancha, se detendrá el partido y el equipo perderá por default.
5. **TRIBUNAL DE PENAS.** La constituye en calificador y serán los encargados de aplicar las sanciones que correspondan conforme al contenido de la cédula arbitral.



6. JUEGOS POR DEFAULT. El equipo que no se presente con el mínimo de jugadores (5) en la cancha a la hora estipulada del encuentro, perderá el partido por default con marcador de 2-0.

NOTA: Estos goles no se le anotaran a ningún jugador.

#### TABULADOR DE SANCIONES SOCCER CLUB 7

Se aplicará el siguiente tabulador de sanciones al que altere la disciplina durante el desarrollo de los juegos.

MOTIVO	SANCION
1. Expulsión por juego brusco	1 Partido
2. Expulsión por juego violento	1 Partido
3. Expulsión por insultar o amenazar a un contrario o compañero	2 Partido
4. Expulsión por agresión física	2 Partidos
5. Expulsión por contestar agresión	2 Partidos
6. Expulsión por insultar al árbitro	3 Partidos
7. Expulsión por intento de agresión	1 Partido
8. Expulsión por agredir al árbitro	FUERA DE LA LIGA
9. Expulsión por reclamar al árbitro	1 Partido
10. Riña entre dos equipos	FUERA DEL TORNEO (ambos)
11. Conducta antideportiva	1 Partido
12. Cometer mano dentro del área para detener un gol (no portero)	1 Partido
13. Alinear a un jugador sin estar dado de alta en ese equipo	3 Partidos al capitán

INFORMACIÓN Y ESTADÍSTICAS. La información general, tablas de posiciones, reporte de sanciones, suspendidos, roles de juegos, etc. podrán consultarlos en: [www.soccerclub7.com](http://www.soccerclub7.com)

LESIONES O DAÑOS A JUGADORES, A TERCEROS O A SUS PERTENENCIAS. La liga SOCCER CLUB 7, 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.

#### ESTACIONAMIENTO E INSTALACIONES

El estacionamiento es completamente gratuito, la entrada es por la calle agrícola, es necesario presentar una identificación del equipo en el cual participa, o a su vez avisar al guardia en turno de caseta con que equipo participa. ( No nos hacemos responsables de robo , extravío o daños alguno)

Las liga cuenta con seguridad dentro de las instalaciones de cachas para prevenir cualquier conato de bronca dentro de las canchas.

Los vestidores cuentan con sanitarios exclusivos de los jugadores participantes, cualquier daño a las instalaciones será juzgado por la liga.

No se permite entrar con bebidas alcohólicas, con cigarrillos a las canchas ni mascotas.

El área de terrazas es exclusivamente para los equipos participantes, de acuerdo al paquete contratado.

IMPREVISTOS. Todo lo no previsto en el presente reglamento será resuelto por la directiva de la Liga Soccer Club F7 su decisión será inapelable.