



ZONA SOCCER FUT 7

REGLA 6. EL AUXILIAR DE CANCHA

REGLA 7. TIEMPO DE JUEGO

REGLA 8. SAQUE INICIAL

REGLA 9. BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

REGLA 10. TANTO MARCADO O GOL

REGLA 11. EL FUERA DE JUEGO

REGLA 12. FALTAS E INCORRECCIONES

REGLA 13. TIROS LIBRES

REGLA 14. EL TIRO PENAL

REGLA 15. TIRO DE CASTIGO POR FALTAS ACUMULATIVAS

REGLA 16. EL SAQUE DE BANDA, EL SAQUE DE META Y SAQUE DE ESQUINA

1.1 Área Técnica

El técnico del equipo podrá recorrer el área frente a su banca, limitada con la línea lateral del campo de juego, no pudiendo ingresar a la cancha sin consentimiento de los oficiales, ni cambiar dentro de la misma más allá de los límites antes señalados.

REGAL 2. EL BALON

2.2 Cambio de Balón

El balón no puede ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

2.3 Desperfecto

ÍNDICE

REGLA 1. CAMPO DE JUEGO

REGLA 2. EL BALÓN

REGLA 3. NUMERO DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES

REGLA 4. UNIFORME DE LOS JUGADORES

REGLA 5. EL ÁRBITRO



ZONA SOCCER FUT 7

Si durante el transcurso del partido el balón sufriera algún desperfecto que impidiera seguir jugando con él, el árbitro suspenderá el partido y lo reanudará con un balón adecuado.

2.4 Tolerancia

La tolerancia para presentar su balón será de 10 minutos a partir del horario oficial; de no cumplir con esta regla el equipo infractor perderá el encuentro en la mesa 0-5.

REGLA 3. NUMERO DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES

3.1 Cada equipo se compone de un máximo de 16 jugadores y un mínimo de 10.

3.2 Solamente podrán estar en el terreno de juego, como máximo 7 jugadores, de los cuales uno será el Portero.

3.3 No será permitido el comienzo de un partido cuando algunos o ambos equipos se presentan con menos de 5 jugadores.

3.4 Si un equipo por lesión o expulsión de algunos de sus integrantes, quedase reducido a 4 jugadores en el terreno de juego, se dará por terminado el encuentro, determinado como perdedor al motivo que Motivo de suspensión.

3.5 A uno de los jugadores le será confiada la función de capitán, distinguido para ello con un brazalete de

Diferente color al uniforme, utilizándolo en el brazo y de manera visible; correspondiéndole:

- A) Representar a su equipo durante el juego, siendo responsable de la conducta que deben observar antes, en el transcurso y después del partido.
- B) Proporcionar a voluntad del árbitro, antes durante y después del partido, el nombre y número de cada jugador de su equipo.
- C) Solamente le puede dirigirse al árbitro para la información esencial cuando esta sea necesaria y siempre en forma cortés. Ningún otro jugador puede dirigirse al árbitro o al auxiliar de cancha.

3.6 El número de sustituciones es ilimitado, pudiendo el jugador que sale ingresar nuevamente.

3.7 Para realizar un cambio, no se detendrá el partido, y la sustitución se efectuará siempre y cuando el

Jugador que ingresa lo haga hasta que el sustituido abandone la cancha por la zona de las canchas y este haya rebasado la línea lateral, en caso de que ingrese un jugador mientras que el otro no ha abandonado completamente, se sancionará al jugador que ingreso con tarjeta amarilla.

El juego podrá o no seguir su curso al criterio del árbitro para no favorecer al equipo infractor. En caso de no detenerlo, amonestará al jugador y sancionará un árbitro



ZONA SOCCER FUT 7

libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se encontrara el balón al momento de la infracción (esta falta no es acumulable).

3.8 Solo se podrá realizar el cambio cuando el jugador sustituido abandone primero la cancha por la zona de bancas, y posteriormente ingresara el sustituto, aclarando que primero sale el jugador de cancha y posteriormente ingresa el de la banca, en caso de que el jugador sustituido realizara el cambio en otra zona diferente al que delimita su propia banca, como marca el presente reglamento, el sustituto no podrá ingresar hasta que el sustituido llegue a la banca, esta incorrección se sancionara con tarjeta amarilla al infractor.

3.9 En caso de lesión de un jugador de cualquiera de los (2) equipos y se requiera realizar el cambio, el jugador sustituido, es decir el lesionado, se auxiliara para salir para llegar a su banca, y el sustituto podrá ingresar antes de que aquel llegue a su zona de banca siempre y cuando el sustituto sea autorizado por el árbitro por el auxiliar de cancha.

3.10 El portero podrá ser sustituido por cualquier jugador que este dentro o fuera del campo, previo aviso y autorización del árbitro, cuando el balón se encuentre detenido y deberá portar un número diferente al de su compañero.

3.11 Los jugadores de la banca deberán estar sentados y guardando la debida compostura.

REGLA 4. UNIFORME DE LOS JUGADORES

4.1 Un jugador no podrá usar objetivos que puedan ser peligrosos para sí mismos u otros jugadores (anillos, aretes, esclavas, cadenas, entre otros).

4.2 El uniforme de los jugadores consta de playera de media manga o manga larga, short de futbol sin bolsas, medias hasta la rodilla, zapatos tenis de suela lisa o con pequeños tachones. Está prohibido el uso de camisas sin mangas. El uso de espinilleras será de carácter obligatorio en todas las categorías.

4.3 El portero usara uniforme de color diferente a los otros jugadores, siendo permitido a este el uso de una sudadera o suéter sin cierre y pants sin bolsas.

4.4 Los jugadores deberán portar el numero vulcanizado o impreso en la espalda de su playera, que deberá tener 20 o 30 centímetros de altura, no siendo permitida la repetición de números en el mismo equipo, ni el intercambio de playeras entre los jugadores de un equipo.

4.5 Los jugadores deberán estar perfectamente uniformados, es decir, con camisa fajada en el short y calcetas a las rodillas. El jugador que infrinja esta disposición será retirado temporalmente del juego, y



ZONA SOCCER FUT 7

podrá regresar hasta que el balón no esté en juego y el árbitro o el auxiliar de cancha haya verificado la correcta portación del uniforme.

4.6 Todos los jugadores de un equipo, a excepción del portero, deberán usar exactamente el mismo uniforme, en cuanto a colores y diseño; no podrán participar en el juego quien no cumpla con este requisito según lo establecido en el estatuto No. 37 del presente reglamento.

REGLA 5. EL ÁRBITRO

5.1 Un árbitro debe ser designado para dirigir cada partido. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por la Reglas del juego, empezaran en el momento en que ingresa al terreno de juego.

5.2 Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón esta fuera del juego.

5.3 El árbitro:

- A) Aplicara las reglas
- B) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que lo hiciere, estimase que favorecerá al equipo que cometió la falta.
- C) Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas para interrumpir o suspender

definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causar de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, hará llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en forma y plazo de terminados por los Reglamentos y Estatutos de la liga.

- D) A partir del momento en que ingrese al terreno de juego, amonestara y mostrara la tarjeta amarilla al cualquier jugador que observe una conducta incorrecta o indigna.
- E) No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, ingrese al terreno de juego sin autorización.
- F) Interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, lo hará transportar fuera del campo tan pronto como sea posible y reanudara inmediatamente, el partido. Si un jugador se lesiona levemente, no se detendrá el partido, hasta que el balón haya dejado de estar en el juego. El jugador que esté en condiciones de llegar por sí mismo hasta la línea de meta o de banda, no podrá recibir asistencia sobre el terreno de juego.
- G) Expulsara del terreno de juego y mostrara la tarjeta roja a todo jugador que, en su opinión, sea



ZONA SOCCER FUT 7

culpable de conducta violenta, de juego brusco, de utilizar un lenguaje soez o injurioso, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación o expulsión temporal.

- H) Dará la señal de reanudar el juego después de toda detención.
- I) Decidirá si el balón dispuesto para un partido responde las exigencias de las reglas.

cuidando de que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado.

- e) Llevar acabo todas aquellas funciones que le pudieran ser encomendadas o delegadas por el árbitro y que no sean de su exclusiva competencia.
- f) Tomar nota de las incidencias, ejercer las funciones de cronometrador y cuidar de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidente o cualquier otra causa.

REGLA 6. EL AUXILIAR DE CANCHA

6.1 Son funciones específicas del auxiliar de cancha

- a) Controlar las sustituciones de los jugadores que a los largo del partido puedan producirse de acuerdo con lo establecido.
- b) Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación con el apartado anterior, pudieran producirse.
- c) Dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto en las bancas, en el área técnica o en las gradas que pudieran tener consecuencias o reflejarse en el terreno de juego.
- d) Colaborar con el colegiado en la redacción del acta de encuentro,

REGLA 7. TIEMPO DE JUEGO

7.1 La duración de un partido de SPORTS MÉXICO es de 46 minutos, dividido en dos periodos de 23 minutos cada uno, con un brevísimo descanso entre ambos de 2 minutos para el cambio de campo, esto se aplica para la categoría libre. Para las categorías menores y la rama femenil, el tiempo de juego es de 40 minutos, divididos en dos periodos de 20 minutos cada uno, con un descanso mínimo de 5 minutos entre ellos.

En otras categorías será conforme lo estipule la liga.

7.2 El tiempo es controlado personalmente por los árbitros y es a “tiempo corrido”, excepto cuando se interrumpe el juego por lesión grave, cuando es interrumpido por lo



ZONA SOCCER FUT 7

oficiales para una consulta, si con ello no favorecen al equipo infractor o cuando un equipo intenta sacar ventaja fingiendo una lesión, teniendo obligación entonces de parar el reloj-cronometro hasta que se subsanen estos problemas.

7.3 La duración de cualquiera de los dos periodos deberá ser prorrogada para permitir la ejecución del penalti o de un tiro libre directo sin barrera (doble Penalti), o cualquier otro tiro libre si se considera que el equipo infractor retrasa intencionalmente el cobro del mismo.

En este caso el periodo terminara en el momento en que el balón sea tocado por tercera ocasión a menos que el tercer toque sea realizado cuando el balón se dirija a gol.

7.4 La tolerancia para los equipos será de 10 minutos a partir del momento de silbatazo inicial, recordando que esta es automática, sin necesidad de que algún jugador la solicite. El tiempo transcurrido será descontado al tiempo efectivo del juego, teniendo el árbitro que dividir el tiempo restante del horario programado en dos parte iguales.

7.5 La información sobre el tiempo que resta para el término de los periodos de juego, solo podrá ser solicitada al árbitro por el capitán de equipo en los momentos en que se estuviese paralizado. A los técnicos o entrenadores no se les podrá proporcionar esta información, ya sea por el árbitro o por el auxiliar de cancha.

7.6 Si previo al partido alguno de los dos equipos no hubiera pagado o no se completa y ha iniciado el tiempo de los 10 minutos de tolerancia, se determina que por reglamento cuando hayan transcurrido 5 minutos, que sería al minuto 18, se le anotara un gol a favor de equipo contrario, de igual manera siguiendo el procedimiento y habiendo transcurrido los 5 minutos restantes que sería al minuto 13 perderá el partido con un marcador de 0-5, aclarando que solo se jugara el tiempo restante en modalidad de práctica no siendo esto imputable a la liga.

REGLA 8. INICIO Y REINICIO DE JUEGO

8.1 La elección del medio campo o saque inicial será decidida ala inicio del partido por medio de un sorteo efectuado por el árbitro. El equipo vencedor del sorteo escogerá una opción entre ambas.

8.2 Dada la señal por el árbitro, el juego será iniciado por uno de los jugadores que pondrá en movimiento el balón con el pie, en dirección opuesta a su portería desde el centro del terreno del juego. Cada equipo deberá estar en su propio campo y ninguno de los jugadores del equipo contrario podrá aproximarse a menos de 5 metros del balón hasta que el mismo recorra una distancia igual a su circunferencia.



ZONA SOCCER FUT 7

8.3 El jugador que ejecute el tiro inicial no podrá tocar nuevamente el balón hasta que no fuese tocado por otro jugador.

8.4 En caso de que se produzca esta infracción, se considerara al bando adversario “falta antirreglamentaria” en la zona donde se produjo (no siendo acumulable).

8.5 Después de conseguido un gol, el partido será reiniciado de manera idéntica por un jugador del equipo contrario al que consiguió este.

8.6 Después del descanso reglamentario, lo equipos cambiaran de lado en el terreno de juego y el balón será puesto en juego por un jugador del equipo contrario al que dio el saque inicial del partido.

8.7 Dada cualquier interrupción por motivos no previstos en este reglamento y mientras el balón no haya traspasado los límites de las bandas laterales o de fondo, el árbitro al reiniciar el juego lo hará mediante “saque neutral” en el lugar donde se encontraba el balón, salvo cuando el balón se encontrara en el interior del área del penalti, pues en este caso el “el balón al suelo” deberá ser ejecutado sobre la línea del área, el punto de esta línea más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue detenido.

El balón no será considerado en juego, hasta que toque el suelo. Si esta disposición no se cumpliera, el árbitro repetirá el saque neutral,

así también cuando traspase la línea lateral o de fondo sin que haya sido tocado el balón por algún jugador. Si hubiese reiteración, se sancionara falta al infractor. Si en el momento de ser ejecutado un saque neutral un jugador comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo, deberá ser sancionado de acuerdo con su naturaleza, repitiéndose nuevamente el saque neutral.

8.8 No será válido el tanto conseguido de manera directa en el saque de inicio o reinicio de juego. Debiendo el balón ser tocado por lo menos por dos jugadores antes de ingresar a la portería para ser válido el gol.

REGLA 9. BALÓN E JUEGO O FUERA DE JUEGO

9.1 El balón estará fuera del juego:

- a) Cuando atraviere por tierra o por aire, las bandas laterales o de fondo.
- b) Cuando el partido fuese interrumpido por el árbitro.

9.2 El balón estará en juego en todas las ocasiones desde el comienzo del partido y hasta su término siempre y cuando se encuentre dentro del terreno de juego, inclusive si rebota en uno de los travesaños de la portería, toca el árbitro. O no se tome una decisión debido a una infracción de las Reglas de Juego.



ZONA SOCCER FUT 7

9.3 A estos efectos, las líneas pertenecen, a las zonas que delimitan. Como consecuencia, las líneas de banda o fondo forman parte del terreno de juego.

REGLA 10. EL GOL

10.1 Será válido el gol cuando el balón pase completamente sobre la línea de fondo sobre los postes de la portería y debajo de travesaño.

10.2 Será nulo el gol originado de:

- a) Lanzamiento lateral, a menos que el balón en su trayectoria toque o sea tocado por otro jugador, incluso el portero.
- b) Lanzamiento de falta que fue sancionada en el área propia y un jugador al reanudarla ingrese el balón a su propia portería.
- c) Lanzamiento de saque de meta sin que ningún jugador ni el portero contrario toque el balón.

10.3 No será válido el gol del portero con la mano que entre en la portería contraria sin haber tocado a ningún jugador.

10.4 Si ningún gol fuera marcado a los equipos sumen igual número de goles, el juego será considerado empatado, otorgándosele un punto a cada equipo; mas si uno de los dos

equipos consigue un mayor número de tantos que su rival será considerado ganador otorgándole tres puntos.

REGLA 12. FALTAS E INCORRECCIONES

12.1 Tiro libre directo

Se considera un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las nueve faltas siguientes:

1. Dar o intentad dar una patada a un adversario.
2. Poner la zancadilla a su contrario, es decir hacerle caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
3. Saltar sobre un adversario.
4. Cargar violencia o peligrosamente a un contrario.
5. Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
6. Golpear o intentar golpear a un adversario o escupirlo.
7. Sujetar a un adversario.
8. Empujar a un contrario.
9. Jugar el balón, es decir, llevarlo golpearlo o lanzarlo deliberadamente con la mano o el brazo (esta disposición no es aplicable al guardameta dentro de su propia área penal)

El tiro libre directo se lanzara desde el sitio donde la falta fue cometida, a menos que la infracción haya sido cometida por un jugador



ZONA SOCCER FUT 7

en el área de meta contraria. En este caso, el tiro libre podrá ser lanzado de cualquier lugar en el área de meta en el cual se cometió la falta.

Todas las infracciones antes mencionadas podrán ser sancionadas como amonestación con tarjeta amarilla o expulsión con tarjeta roja, a criterio del árbitro, según la gravedad de la misma.

En este caso los jugadores del equipo contrario no podrán ubicarse a menos de 7 metros del balón y en caso de encontrarse más cerca del balón, deberán moverse con rapidez al menos a la distancia mencionada; con pena de ser sancionados con amonestación. El jugador del equipo cobrador podrá jugar en otro momento el balón sin necesidad de autorización, siempre y cuando el balón se encuentre en el lugar de la falta y totalmente quieto. En caso de que el tiro sea obstruido por un jugador del equipo contrario que no se encuentre a la distancia reglamentaria; el tiro será repetido a menos que el infractor sea beneficiado con ello, y de acuerdo a la intención de este último podrá ser amonestado.

Cuando el jugador que cobra, solicite la distancia, deberá para el cobro, esperar la autorización del árbitro mediante un silbatazo. Y si así no lo hace, se hará acreedor a una amonestación.

12.2 Penal

Si un jugador del equipo defensor comete una de las nueve faltas anteriormente indicadas, dentro del área penal, será castigado con un tiro penal. Un tiro penal podrá ser concedido,

cualquiera que sea la posición del balón en el momento de cometerse la falta, si esta tuvo lugar dentro del área de penal siempre que el balón estuviera en juego.

12.3 Tiro Libre Indirecto

Se considera un tiro libre indirecto al equipo adversarios si:

Un jugador comete una de las cuatro faltas siguientes

1. Jugar de una forma estimada peligrosa por el árbitro, por ejemplo intentar dar una patada al balón cuando lo tiene el portero.
2. Cargar legalmente es decir, en el hombro, cuando el balón no está a distancia del juego de los jugadores interesados y estos no intentan intervenir en el juego.
3. Sin jugar el balón, obstruir intencionalmente a un adversario, es decir, correr este y el balón o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el contrario.
4. Cargar al portero, salvo que este:
Obstruya a un adversario.
Este fuera del área de meta.

Siendo guardameta y dentro del área de penalti, será castigado con un tiro libre indirecto, concedido al equipo contrario en el lugar donde se cometió la falta, sujeto a la condiciones impuestas por la regla 13.

12.4 El portero no podrá jugar el balón con la mano si este proviene directa en



ZONA SOCCER FUT 7

intencionalmente de un compañero, esta infracción se sancionara con un tiro libre indirecto y deberá ser lanzado desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta más cercana del sitio donde se cometió la infracción.

12.5 Al igual el portero no podrá meter el balón de su área y tomarlo con las manos cuando el mismo estén juego, la infracción a esta regla se sancionara con un saque de banda a favor del equipo contrario a la altura del área penal.

12.6 El tiempo máximo de posesión del balón por el portero dentro de su área, ya sea con el pie o con la mano, será de 5 segundos. La infracción a esta regla sancionara con saque de banda a favor de equipo contrario a la altura del área penal.

12.7 Una vez que el portero pone el balón en el piso no podrá tomarlo nuevamente con las manos a menos que sea tocado por un contrario. La infracción a esta regla se sancionara con saque de banda al equipo contrario a la altura de la línea del área penal.

12.8 El despeje siempre será con la mano, no podrá impactar el balón con el pie si proviene de su mano (de aire) o si lo bota para despejarlo.

La infracción a esta regla se sancionara con saque de banda al equipo contrario a la altura de la línea del área penal.

12.9 Amonestaciones

Un jugador será amonestado si comete una de las siguientes tres faltas:

1. Si infringe con persistencia la reglas del juego.
2. Si desaprueba con palabras o gestos cualquier decisión del árbitro.
3. Si es encontrado culpable de conducta antideportiva.

12.10 Por toda la infracción a estas tres disposiciones el árbitro mostrara tarjeta amarilla y considera un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario lanzando desde el lugar donde se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes por la regla 13 y salvo que se hubiese cometido una infracción más grave de las reglas del juego.

12.11 En toda ocasión en que el jugador actuando deliberadamente patea el balón hacia su propio guardameta, no le estará permitido tocar el balón con las manos. Sin embargo si el guardameta toca el balón con las manos, será penalizado con un tiro libre indirecto que se otorga al equipo contrario, que será ejecutado desde el lugar donde se cometió la falta, dicho lugar estará sujeto a las condiciones impuestas en la regla 13.

12.12 Expulsiones

Un jugador será expulsado si comete una de las siguientes siete faltas:

1. Ser culpable del juego brusco grave.
2. Ser culpable de conducta violenta.



ZONA SOCCER FUT 7

3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
4. Impedir con mano intencionado un gol (excepto guardameta dentro de su área)
5. Malojar la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con un tiro libre o penal.
6. Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido: si el juego fue parado a causa de una expulsión de un jugador culpable de una de estas faltas sin que ninguna otra infracción a las reglas del juego se haya cometido, el juego se reanudará con un tiro libre directo, concedido al equipo contrario en el lugar donde se cometida infracción, sujeto a las condiciones predominantes impuestas a la regla 13.

REGLA 13. TIROS LIBRES

13.1 Los tiros libres se clasifican en dos categorías. El tiro libre directo (del cual se puede lograr directamente un tanto en contra del equipo que cometió la falta) y el tiro libre indirecto (del que no puede lograrse válidamente un tanto si no cuando el balón, antes de traspasar la meta, haya sido jugado o

tocado por un jugador distinto de aquel que efectuó el tiro).

13.2 Cuando el jugador lanza un tiro libre directo o indirecto desde el interior de su propia área de penalti, todos los jugadores del equipo contrario deberán estar por lo menos a 7 metros del balón, y deberán quedarse fuera del área de penalti hasta que el balón haya sido lanzado fuera del área.

El balón estará en juego inmediatamente después de haber corrido una distancia igual a su circunferencia y haber sido lanzado más allá del área de penalti.

13.3 El guardameta no podrá recibir el balón en sus manos con objeto de lanzamiento al juego. Si el balón no es tirado directamente al juego más allá del área del penalti el tiro deberá ser repetido.

13.4 Si un jugador del equipo contrario penetra en el área de penal o se acerca a menos de 7 metros del balón, en cualquiera de los dos casos antes de que el tiro libre sea ejecutado, el árbitro deberá retrasar el tiro hasta que se cumpla con la regla.

13.5 El balón deberá estar detenido en el momento de ejecutar el tiro libre y el jugador que lo efectúe no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador.

13.6 El lugar donde se debe ejecutar el tiro libre es:



ZONA SOCCER FUT 7

Todo tiro libre concedido al equipo defensor dentro de su propia área de meta podrá ser ejecutado desde cualquier lugar del área de meta.

Todo tiro libre indirecto concedido al equipo atacante dentro del área de meta adversaria deberá ser lanzado desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cerca del sitio donde se cometió la falta.

13.17 Sanción

Si el jugador que ha efectuado un tiro libre juega de nuevo el balón antes de que este haya sido tocado o jugado por otro jugador, se concederá la equipo adversario un tiro libre en el sitio donde se cometió la falta, a menos que la infracción haya sido cometida por el jugador en el área de meta contraria, en este caso, el tiro libre será ejecutado desde cualquier lugar del área de meta.

REGLA 14. TIRO PENAL

14.1 Tiro Penal

Si un jugador del equipo defensor como una de las nueve faltas enlistadas en la regla 12, dentro del área penal, será castigado con tiro penal.

14.2 El tiro penal se tira desde el punto penal, y antes de que se ejecute todos los jugadores, a excepción del que va a ejecutar el castigo debidamente identificado, y del guardameta adversario, deberán estar en el interior del campo de juego, pero fuera del área de penal

y distanciados por lo menos 5 metros del punto penal.

14.3 El guardameta adversario deberá permanecer sobre su propia línea de meta entre los postes del marco, sin mover los pies. Hasta que el balón este en juego.

14.4 El jugador que ejecute el castigo deberá lanzar el balón hacia delante y no podrá volverlo a jugar hasta después de que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

14.5 Sera considerado en juego el balón tanto como haya sido pateado, es decir, que haya recorrido una distancia igual de su circunferencia. Podrá marcarse tanto directamente de un tiro penal.

14.6 Cuando un tiro penal se ejecuta, no se anula un gol si, antes de pasar entre los postes y el travesaño, el balón toca uno o ambos postes o el travesaño o el guardameta, o cualquier combinación de estos factores, a condición de que no se haya cometido otra falta.

14.7 Sanción

Para toda la infracción a esta regla:

Cometida por el equipo defensor, se repetirá la ejecución del tiro penal si no se ha marcado el tanto.

Cometida por un jugador del equipo oponente que no sea el mismo que lanza e balón; si un tanto es marcado, el balón será anulado y se tirara de nuevo el penal.



ZONA SOCCER FUT 7

Cometida por el jugador que lleva a efecto el golpe de castigo y cometida después de que el balón está en juego. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario en el sitio en que la falta haya sido cometida, sujeto a las condiciones impuestas por la regla 13.

REGLA 15. TIRO DE CASTIGO POR FALTA ACUMULATIVAS

15.1 Serán consideradas como FALTA ACUMULATIVAS todas las faltas del juego y contacto a excepción del penalti, y aquellas faltas antirreglamentarias enumeradas en la regla 12.3 (tiro libre indirecto).

15.2 Todas las faltas acumulativas son de anotación obligada en el acta de juego, asignadas globalmente por el equipo.

15.3 Cada uno de los equipos podrá en cada uno de los periodos de juego, incurrir en 5 FALTAS ACUMULABLES con derecho a formación de barrera de jugadores; reiniciando la contabilidad de las faltas a inicio del segundo medio.

15.4 Cuando ocurra la quinta falta acumulativa de un equipo, el árbitro indicara al infractor esta circunstancia mediante un aviso verbal, suficientemente claro.

15.5 A partir de la sexta falta acumulativa, el equipo beneficiado lanzara el balón desde la

línea de los 123 metros, los jugadores de ambos equipos deberán permanecer a menos de 12 metros de la línea de meta, es decir, atrás del balón y a no menos de 7 metros del mismo, hasta que el balón haya sido tocado por el cobrador, mientras que el guardameta deberá colocar ambos pies sobre la línea de gol hasta que el ejecutor haga contacto con el balo.

15.6 Si el balón una vez lanzado desde la línea de Doble Penalti por más de 5 faltas, toca cualquiera de los palos de la portería, retornando al terreno de juego, este podrá ser jugado en primera instancia por cualquier jugador excepto por el que lo ejecuto. En caso de que así sea será cobrado un tiro libre indirecto en su contra en el punto donde toco por segunda vez el balón.

15.7 Cuando un jugador dentro del campo de juego, o en la banca así como cualquier persona del cuerpo técnico acreditada, reclame de manera airada, violenta, irrespetuosa o soez, alguna decisión arbitral o alguna situación de juego, su equipo se hará acreedor a una falta acumulativa, independientemente del castigo que la propia acción amerite según el presente reglamento. Esta marcación la puede realizar tanto el árbitro como su auxiliar de cancha según la gravedad del caso. El juego podrá ser o no ser detenido. En caso de no ser detenido, la reanudación del juego será mediante un saque de meta a favor del equipo contrario, siempre



ZONA SOCCER FUT 7

y cuando no implique el tiro desde los doce metros (doble penal).

Esta regla aplica de igual manera para el comportamiento de la porra; con la excepción de que en la primera ocasión se hará una llamada de atención preventiva, la cual será notificada al capitán y/o delegado del equipo y a partir de la segunda ocasión se acumulara como falta.

15.8 Provocar, insultar y burlarse de la porra, también será sancionado como falta acumulativa.

REGLA 16. EL SAQUE DE BANDA, SAQUE DE META Y SAQUE DE ESQUINA

16.1 Cuando el balón traspase completamente la línea lateral, por tierra o por aire, se pondrá nuevamente en juego en el lugar donde salió y en cualquier dirección por un jugador del equipo adversario al que le toco antes de salir. El jugador que ejecute el saque en el momento del lanzamiento deberá estar detrás de la línea lateral. Y usara ambas manos ejecutando el lanzamiento por encima de la cabeza sin levantar los pies del suelo al momento de la ejecución. El balón estará en juego una vez que haya entrado al campo de juego.

No será válido el gol conseguido directamente de saque lateral a menos que sea tocado por cualquier jugador dentro del campo, en este caso, de entrar directamente el balón a la portería, se cobrara un saque de meta.

16.2 El tiempo máximo para cobrar un SAQUE LATERAL será de 5 (CINCO) segundos; de no hacerlo conforme a la regla, este cambiara de posesión.

16.3 Los jugadores del equipo oponente al que ejecuta el saque, deberá estar por lo menos 5 metros de donde se realizara el mismo, esto será de manera automática.

16.4 Si el balón es lanzado de forma incorrecta se concederá el saque al equipo contrario.

16.5 Si el jugador que ejecuta el saque tocara el balón por segunda vez antes de que lo haga otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario en el lugar donde se cometió la falta.

16.6 El portero no podrá tomar con la manos el balón si este proviene de un saque de banda que haya realizado su equipo, la infracción esta reglase sancionara con un saque de banda a favor del equipo contrario a la altura del área penal.

16.7 Cuando el balón cruce completamente por tierra o por aire la línea de fondo con excepción del fondo de la portería después de haber tocada por un jugador del equipo atacante, será concedido un saque de meta al equipo defensor.

16.8 El saque de meta deberá ser ejecutado con cualquier jugador con el pie a balón



ZONA SOCCER FUT 7

parado en la línea del área chica o por el portero con las manos obligatoriamente en cualquier parte del área grande o penal.

El balón deberá de salir de área de meta para entrar en juego. El balón no deberá alcanzar el área de meta contraria sin ser tocado por algún otro jugador dentro del campo. En caso de cometer esta infracción se otorga la posesión del balón al equipo contrario, mediante un saque lateral a la altura del área penal del equipo infractor. Ningún jugador del equipo contrario podrá ingresar al área antes de que el saque sea ejecutado.

16.9 El tiempo máximo para el cobro del saque de meta será de 5 segundos, en caso de exceder este tiempo, se concederá al equipo contrario un saque lateral a la altura de la línea frontal del área de meta.

16.10 Cuando el balón rebase la línea de fondo, a excepción de la línea de la portería, después de haber sido tocado por un jugador del equipo defensor, se concederá un tiro de esquina y será cobrado por un jugador del equipo atacante, colocando el balón en el área marcada en la esquina del campo más cercana al lugar donde el balón abandonó la cancha y cobrándose con el pie.

16.11 Los jugadores del equipo defensor no podrán estar a menos de 7 metros del balón (automáticamente) hasta que este haya sido jugado.

16.12 El tiempo máximo para la ejecución del tiro de esquina será de 5 segundos, en caso contrario el balón pasará a posesión del equipo contrario debiéndolo poner en juego como saque de meta.

TIROS DESDE EL PUNTO PENAL

La ejecución de los tiros desde el punto penal, es un método para determinar que el equipo será ganador en caso de empate, siempre y cuando el reglamento de competencia así lo exija.

- 1) El árbitro deberá de elegir la meta en que se lanzara los penales.
- 2) El árbitro lanzara una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo ejecutara el primer tiro.
- 3) El árbitro anotara todos los tiros lanzados.
- 4) Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzara 5 tiros.
- 5) Los tiros penales deberán ejecutarse alternadamente.
- 6) Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros penales, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aun completando sus 5 tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.
- 7) Si ambos equipos han ejecutado sus 5 tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marca ningún, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo



ZONA SOCCER FUT 7

- haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros.
- 8) Un guardameta que sufra una lesión durante la ejecución de los tiros y no pueda seguir jugando como tal, podrá ser sustituido por un suplente designado.
 - 9) Todos los jugadores de un equipo esta autorizados para lanzar los tiros penales, incluyendo aquellos que se encuentren en la banca al término del partido; a excepción de los jugadores que hayan sido expulsados.
 - 10) Cada tiro deberá de ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que el jugador pueda lanzar un segundo tiro penal.
 - 11) Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.
 - 12) Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en el terreno de juego cuando se ejecutan los tiros desde el punto penal.
 - 13) Todos los jugadores, excepto el jugador que lanzara el penal y los dos guardametas deberán permanecer atrás de la línea de media cancha.
 - 14) El guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en el terreno de juego fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, detrás de la línea que se extiende paralela y a 12 metros de la línea de meta.

SANCIONES

1- TABULADOR DE SANCIONES:

- a) El jugador que sea expulsado previa amonestación, o por una falta de roja directa sin lastimar a su contrario, un juego de castigo, mas \$100.00 (Cien pesos 00/100 MN) de multa económica.
- b) El jugador que haya sido expulsado por reclamar al árbitro grosera o injuriosamente e insultarlo, tres juegos de castigo. mas \$500.00 (Quinientos pesos 00/100 MN) de multa económica.
- c) Al jugador expulsado por insultos a un contrario o compañero de equipo, dos juegos de castigo, mas \$350.00 (Trescientos cincuenta pesos 00/100 MN) de multa económica.
- d) Al jugador que acumula cinco tarjetas de amonestación en el transcurso de la temporada, un juego de castigo: si una sanción equivalente a un juego de castigo se presenta en partidos finales o de campeonato de copa, el jugador tendrá la opción de pagar una multa designada por la mesa directiva para cada torneo para que le sea condonada la sanción, la multa económica será de \$400.00 (cuatrocientos pesos 00/100 MN).
- e) El jugador expulsado por reclamar airadamente al árbitro, o al personal de



ZONA SOCCER FUT 7

liga. Será sancionado con tres juegos de castigo más \$500.00 (Quinientos pesos 00/100 MN) de multa económica.

- f) Para efecto de aclaraciones, la liga no tiene responsabilidad ante jugadores o equipos que no firman la cedula arbitral al concluir el partido. Al capitán que no lo haga se sancionara con un juego de suspensión.
- g) Por haber sido expulsado por juego bruco grave, tres juegos de castigo mas \$350.00 (Trescientos cincuenta pesos 00/100 MN) de multa económica.
- h) Por intento de riña sin llegar a los golpes cinco juegos de castigo más sanción económica de \$750.00 (setecientos cincuenta pesos 00/100 MN)
- i) Por haber sido expulsado por intento de agresión a un contrario sin golpearlo, cinco juegos de castigo mas sanción económica de \$750.00 (setecientos cincuenta pesos 00/100 MN)
- j) El jugador que provoque, insulte o se burle de la porra, tres juegos de castigo, mas sanción económica de \$500.00 (quinientos pesos 00/100 MN)
- k) Al jugador que haya sido expulsado por contestar una agresión ya sea a un rival, o a un miembro de los acompañantes o de la porra del otro

equipo, entre cuatro juegos y la baja definitiva dependiendo del tipo de agresión especificado en la cedula.

TIPO AGRESION	PARTIDOS DE SUSPECCION	MULTA ECONOMICA
INSULTO (CUALQUIERA QUE SEA)	4 JUEGOS DE CASTIGO	\$500.00
INTENTO DE GOLPE SIN HACER CONTACTO	4 JUEGOS DE CASTIGO	\$500.00
GOLPE DE CUALQUIER TIPO CON CONTACTO FISICO	6 JUEGOS DE CASTIGO	\$750.00
ESCUPITAJ O AUNQUE NO CAIGA SOBRE NINGUNA PARTE DEL CUERPO DEL RIVAL	10 JUEGO DE CASTIGO	\$1,250.00
GOLPE QUE PROVOQUE LESIONES DE CUALQUIER TIPO	BAJA DEFINITIVA	

- l) Al jugador que no acepte la sanción del árbitro y después de expulsado provoque retraso de juego, dos juegos de castigo extras, mas sanción



ZONA SOCCER FUT 7

- económica adicional de \$300.00 (trescientos pesos 00/100 MN)
- m) Ser expulsado del partido y volver a invadir el terreno de juego, dos partidos de castigo extras mas sanción económica adicional de \$300.00 (trescientos pesos 00/100 MN)
 - n) Agresión física de cualquier tipo de contacto a un contrario con o sin balón, entre cinco juegos de castigo y la baja definitiva. APLICA TABULADOR DEL INCISO K
 - o) Intento de agresión física sin lograrlo, amenazas o escupir a un árbitro o personal de la liga antes, durante o después del partido la baja definitiva.
 - p) Por escupir a un contrario entre ocho y diez partidos de castigo, mas sanción económica de \$1,250.00 (un mil doscientos cincuenta pesos 00/100 MN) o la baja definitiva aplica cuando el escupitajo cae directamente en cualquier parte de la cara.
 - q) Por agresión física al árbitro dentro o fuera de la cancha, durante, antes o después del partido, la expulsión definitiva de la liga más gastos, sin responsabilidad alguna para la liga y se procederá jurídicamente.
 - r) Por insultar o amenazar a un directivo o personal de la liga aun fuera de las instalaciones, expulsión definitiva de la liga sin responsabilidad por parte de esta.
 - s) El jugador que acumule cuatro expulsiones durante la temporada entre seis meses de castigo, mas una sanción económica de \$1,000.00 (un mil pesos 00/100 MN) o hasta la baja definitiva
 - t) El jugador que provoque riña según la gravedad del caso, entre seis meses de castigo mas sanción económica de \$2,000.00 (dos mil pesos 00/100 MN) y la baja definitiva.
 - u) El jugador que durante un partido de práctica se haya hecho acreedor a expulsión y la sanción pero esta no amerita castigo superior a un juego de sanción, tendrá la opción de pagar una multa económica \$200.00 (doscientos pesos 00/100 MN) sin cumplir la sanción de no jugar.
 - v) El jugador que dañe las instalaciones intencionalmente, deberá cubrir los gastos derivados y no podrá jugar hasta que cumpla con esta obligación.
 - w) Los sancionados con más de tres partidos tendrán que cumplir su sanción por semana, no por tanto, cabe aclarar que si jugara en dos o más equipos diferentes ligas y días, se incluirá dentro de la sanción.
 - x) Respecto a los jugadores que estando en su banca e ingresaran en riña o conato de bronca, pero no participan y se queda en el intento, se harán acreedores a la sanción de un partido, mas sanción económica de \$350.00(trescientos cincuenta pesos 00/100 MN) aclarando que si participan su sanción será de acuerdo



ZONA SOCCER FUT 7

a la gravedad del problema, y si es el caso hasta la baja definitiva.

- y) Por alinear a un jugador que no se encuentre registrado, al delegado se le sancionara con dos juegos de castigo.
- z) Por alinear a un jugador que está sancionado el equipo perderá el partido 0-5 automáticamente y el jugador se hará acreedor a dos juegos más de sanción.

2. Los castigos citados en el artículo anterior se impondrán aun jugador sin importar si son productos de:

- a) Partidos de campeonato.
- b) Partidos de práctica derivados por el equipo fuera de su rol de juegos.
- c) Partidos de práctica contratados por el equipo fuera de su rol de juego.
- d) Partidos de práctica jugados por el jugador aun con un equipo que no esté registrado.

Solo serán valiosos para cumplir sanciones de juego los partidos mencionados en los incisos a) y b) incluyendo aquel juego al que por rol de juego le tocara descansar al equipo. Los registros amonestados y expulsados pagaran las multas determinadas por la liga en los estatus vigentes.

3. Todos los castigos mencionados son acumulativos y deberán cumplirse con la sanción respectiva de acuerdo a cada uno de ellos.

Los presentes ESTATUTOS son un convenio entre SPORTS MEXICO el cual para efectos de la presente se le denominara la liga y los clubes participantes, a los que en lo sucesivo se le denominara equipos, cada uno de los cuales queda representado por su delegado, de manera que este será el responsable de que su equipo acate los presentes ESTATUTOS, el REGLAMENTO DE JUEGO, así como la modificaciones que la Liga realice en los mismos.

CLAUSULAS DE LA INTEGRACIÓN DE LA LIGA

1. Las Ligas de fútbol 7 y fútbol rápido quedaran constituidas por una Mesa Directiva, un comisión disciplinaria, los equipos, delegados, subdelegado y árbitros debidamente aprobados.

DEL FUNCIONAMIENTO DE LA LIGA

2. La liga llevara a cabo, por lo menos una asamblea general al inicio de cada torneo la cual será la máxima forma de contemplar el futbol rápido y el futbol 7 y estará constituida por una mesa directiva y la representación de cada equipo por un delegado o subdelegado. La administración a los equipos a través de una circular acerca del día y la hora en la que se llevara a cabo dicha asamblea.

3. Será expulsado de la asamblea cualquier persona que no esté debidamente acreditado o bien, que interfiera en contra de su buena marcha, así como de llegar en estado inconveniente.

4. cuando un representante del equipo llegue tarde a la asamblea no tendrá derecho a tomar la palabra durante la misma.

5. El horario de oficina es de 17:00 a 23:00 hrs. De lunes a viernes. De 07:00 a 23:00 hrs. En sábado y domingo.

6. La comisión disciplinaria entenderá protestas, únicamente a través de cartas, y solo en caso de que las misma así lo decida, podrá citar a él o los involucrados para dar una resolución a resolver cualquier tipo de problema que se suscitase. El horario en que la comisión disciplinaria atenderá apelaciones y resoluciones de protestas será únicamente los lunes de 19:00 a 22:00 hrs.

7. El horario oficial de juegos INTERSEMANALES, de lunes a viernes es de 17:00 a 23:00 hrs. Y de FIN DE SEMANA, sábados y domingos de 7:00 a 23:00 hrs. Todo equipo inscrito acepta incondicionalmente los horarios de juego que la Liga le asigne para los torneos, toda vez que estos horarios se le hayan proporcionado de manera expresa y detallada previamente a su inscripción en la Liga.



ZONA SOCCER FUT 7

8. Todo equipo inscrito acepta la facultad de la Liga, de programarle un segundo partido de torneo por semana, previo aviso, un máximo de tres ocasiones durante el torneo, teniendo el equipo programado un descuento del 30% en la cuota por partido en si segundo juego.

9. La comisión Disciplinaria quedara formada por dos o más personas que la directiva determine y tendrá la obligación de liberar los registros de amonestados y expulsados así como dictaminar la resoluciones y/o sanciones correspondientes a equipos y jugadores.

10. La Comisión disciplinaria podrá aplicar las siguientes sanciones: Amonestación, suspensión temporal, baja definitiva y una multa económica. La multa por tarjeta roja es de \$50.00 y deberá cumplir el número de juegos suspendidos de acuerdo a la sanción. En caso de amonestación los registros serán detenidos para efectos de control de la Comisión Disciplinaria.

11. Las decisiones y los acuerdos tomados por la Comisión Disciplinaria serán en todos los casos irrevocable e inapelables, peso siempre existirá la posibilidad de que el o los representantes de equipo presente por escrito a computadora y debidamente firmadas y fechadas las protestas y apelaciones que consideren precedentes.

Esto a más tardar 72 horas del hecho ocurrido.

12. El delegado o subdelegado del equipo podrá solicitar una revisión a través de un

escrito de un caso de un caso ya dictaminado por la comisión Disciplinaria en un plazo no mayor a ocho días debiendo ser este a computadora, fechado y firmado.

13. En los casos que amerite la Comisión Disciplinaria podrá demorar sus decisiones el tiempo necesario, esto con el fin de recabar la información necesaria al incidente.

14. La Liga cuenta con personal especial para la atención de los usuarios. El coordinador deportivo atenderá asuntos relacionados a cachea y deportivos, y el coordinador administrativo los de la oficina. Sera responsabilidad de los delegados dirigirse a la persona adecuada para así poderle brindar la atención adecuada.

15. Todo equipo que participe en esta liga deberá cubrir en forma anticipada los pagos de inscripción, cuotas y fianzas fijadas en la convocatoria por la mesa directiva. A un equipo que no paga completa la cuota por partido, a más tardar el día de la celebración de este, la Liga no tiene la obligación de programarlo para el siguiente, aunque esto implica la pérdida de sus puntos en la mesa de antemano. La liga no está obligada a celebrar partidos de un equipo que contiene adeudos en cuotas, aun cuando estos hayan sido confirmados de manera oral o escrita por el personal administrativo o deportivo de la Liga.

16. Ningún equipo estará exento de pagar su cuota semanal, aun cuando su rival no se



ZONA SOCCER FUT 7

presente: en caso de no cubrir su cuota perderá el juego en la mesa y no tendrá derecho a ser programado hasta que cubra el adeudo. Cuando sea del conocimiento previo de la liga la ausencia de un contrincante, estará tratada de programar a otro equipo para un partido de práctica, sin la obligación de dar aviso a quien gana por default. No abra reducciones en las cuotas para aquel o aquellos equipos que ganan por default. Asimismo, estos no podrán desistir de pagar u jugar aquellas prácticas que en sustitución de los partidos de torneo son programadas por la Liga. De igual manera, un equipo inscrito que por rol de jugadores amerite descanso de una o más jornadas del torneo regular, se obliga a jugar y a pagar la cuota semanal de él o los jugadores de práctica que pata dichas(s) jornada(s) la Liga le programe- a razón de no más de un juego por semana-, sin obligación para esta de informar por anticipado sobre la modalidad del partido. Un equipo que llegue a acumular un adeudo de dos cuotas por semana, será dado de baja de la Liga.

Un equipo que durante un torneo deja de presentarse a un juego en tres ocasiones, igualmente será dado de baja de la liga. Un equipo que cause o se dé voluntariamente de baja perderá su inscripción, fianza y cualquier otro derecho ante la liga.

17. La liga cobrará como fianza el equivalente a la cuota por partido la cual se tomara en caso de no presentarse el equipo a un juego y se reservara el derecho de programar a dicho

equipo para el próximo juego en caso de que no la haya cubierto.

18. En esta Liga no se otorgan permisos para reprogramar los partidos.

19. Los equipos que ingresen al torneo con posterioridad al inicio del mismo empezaran de cero puntos o podrán tomar el lugar de algún equipo dado de baja, debiendo en este caso iniciar en la última posición de la clasificación con un punto menos que el equipo que ocupó el último lugar de la misma al momento de su ingreso.

20. Todos los equipos son susceptibles de que en alguno de sus partidos no se presente el equipo oponente en caso de que esto sea del conocimiento de la Liga, esta tratara de programar a otro equipo para un partido de práctica, sin obligación de dar aviso a quien gana por default, así mismo no se hará ninguna devolución en el pago de mensualidad o arbitraje. Teniendo la Liga la obligación de otorgarle su partido por ganado y ofrecerle el servicio de cancha y arbitro aun para un juego interescuadras.

21. Todos los equipos que sean eliminados en la fase de finales tienen la obligación de participar en las practicas y/o torneos promocionales que la Liga programe, en tanto no concluya por completo el torneo de Liga o copa vigente.



ZONA SOCCER FUT 7

22. Por ningún equipo lo equipos sacaran ventaja de un error o equivocación por parte de los árbitros, de la Comisión Disciplinaria o de la Mesa Directiva para obtener puntos o resultados de algún juego o algún otro tipo de beneficiario.

23. Queda estrictamente prohibida la introducción de bebidas alcohólicas a las instalaciones de la Liga: La sanción a los jugadores o seguidores del equipo que sean sorprendidos incurriendo en este falta podrá ir desde la llamada de atención y retención de las bebidas; la reducción de puntos en la tabla de posiciones, hasta la expulsión definitiva sin responsabilidad para la Liga, independientemente de la acción legal que sea llevada a cabo.

DEL REGISTRO DEL EQUIPO, JUGADORES, DELEGADOS Y SUBDELEGADOS

24. Se efectuará el llenado de la cedula de inscripción anotando los datos requeridos, así mismo deberá presentarse cada uno de los jugadores para tomarse la foto y entregar los documentos comprobatorios para ser debidamente autorizado.

Categoría libre: Credencial de elector, cartilla o pasaporte (copia)

Categorías menores: acta de nacimiento, CURP, fe de bautismo, boleta o credencial escolar con fotografía (presentar en original y copia) en forma personal, en caso contrario no podrá ser registrado.

NOTA: La liga tiene la facultad de pedir comprobantes adicionales para aclaración de dudas sobre la edad del jugador, o en su caso efectuara una investigación para comprobar la veracidad de la documentación presentada.

25. La entidad mínima que un jugador debe tener para registrarse en categorías libres es de 18 años cumplidos. Sin embargo la Liga concederá oportunidad de registrarse a jugadores con una edad mínima de 16 años cumplidos, siempre y cuando estos presenten ante la misma su acta de nacimiento o CURP, y una identificación (credencial escolar), todas ellas en original y copia (la original será devuelta), así como una carta firmada por uno de los padres, donde este manifieste ser consciente de los riesgos implicados en que su hijo participe en una categoría que es para personas que le superan el peso y la edad. También en dicha carta, el padre o madre deberá manifestar tener pleno conocimiento de que la Liga no asume responsabilidad por lesiones, según lo expresado en el artículo 61 de los presentes estatutos.

26. El jugador que se registre con algún equipo, acepta incondicionalmente jugar con ese equipo por el ciclo Liga- Copa (Apertura Copa, Clausura) No hay transferencia entre torneos. Un jugador de un equipo que se da de baja no puede cambiarse de equipo, hasta que no concluya el torneo (Liga y Copa), pero si puede darse de alta en un equipo de nuevo ingreso.



ZONA SOCCER FUT 7

27. El número de jugadores que puede registrar un equipo FUT SIETE mínimo 10, máximo 16.

28. Se extenderá a cada jugador, delegado y subdelegado su registro, teniendo la obligación de mostrarlo para ingresar a la cancha. El máximo de registros para cuerpo técnico por equipo es de 2 personas.

29. Un jugador tendrá el derecho de participar en varios equipos a la vez, en una misma temporada siempre y cuando sean de categorías diferentes y torneos diferentes.

30. Un equipo que alinea o intenta alinear un jugador no registrado en la Liga y en el equipo en cuestión, perderá automáticamente el encuentro en la misma mesa, desde el momento mismo que la falta es detectada.

31. Un equipo que juega un partido de puntos, que por ser de nuevo ingreso cuenta con permiso para jugar sin registros, no deberá alinear, bajo ningún motivo, jugadores de equipos registrados en la misma categoría, o jugadores dados de baja por indisciplina. En el momento que sea detectada la anomalía, se le restarán tres puntos en la tabla de posiciones.

32. No se permitirá la inscripción a equipos u jugadores que hayan tenido adeudos o mala conducta en torneos anteriores.

33. Todo equipo que se quiera dar de baja en el transcurso del torneo deberá ponerse al corriente en su cuotas y dar previo aviso a la Liga; si así no lo hicieran, todos sus jugadores y cuerpo técnico deberán responder por lo adeudos adquiridos por el equipo, so pena de no se admitidos nuevamente en la liga de forma individual o colectiva hasta que cubran el adeudo correspondiente.

34. Al iniciar los torneos, los equipos tendrán hasta dos semanas de permiso para poder cumplir con sus uniformes. El criterio que regirá al respecto será el mismo que el expresado en este reglamento para los partidos de práctica.

35. El límite del registro para dar de lata jugadores, será faltando tres semanas para la conclusión del torneo regular de Liga, y en copa dos semanas antes de la final.

36. Todo equipo que sea dado de baja por cualquier circunstancia o que se retire con o sin aviso, perderá su cuota de de inscripción.

DE LA OBLIGACIONES DE LOS JUGADORES

37. Los equipos deberán presentarse 15 minutos antes del inicio de su partido para realizar su pago de arbitraje y registrarse debidamente uniformados, cada jugador con su registro y uniforme en un mínimo de 90% de cada prenda, número fijo (cocido o Vulcanizado., no masking tape) ESPINILLERAS, short de juego sin bolsas, calceta de futbol



ZONA SOCCER FUT 7

hasta la rodilla (las playeras son intransferibles). En el caso de los partidos de práctica, el short y las medias no necesariamente deberán ser iguales entre los jugadores.

38. Deben practicar y fomentar el deporte y la amistad entre los integrantes de la liga.

39. Deben guardar respeto y consideración al los directivos de la Liga, delegados y subdelegados y a todos los equipos así como también compañeros y principalmente a los árbitros designados para dirigir los juegos en que participe.

40. Deben guardar buena conducta dentro de las instalaciones de esta Liga, aun cuando no se encuentre disputando un partido, la falta de esta regla podrá ser sancionada por la Comisión disciplinaria ya sea con partidos de castigo, con sanción económica o la propia expulsión de la Liga sin responsabilidad para esta.

41. Respetar y conservar en buen estado las instalaciones generales de la Liga.

42. Los jugadores son responsables del uso que le den a su registro o credencial. Siendo este de uso personal. En caso de intentar alinear a un jugador con el registro de otro, el propietario del mismo así como su delegado serán acreedores de una sanción.

Para evitar retraso en el inicio del juego, la Liga tiene la facultad de iniciarlo sin revisar los

registros al inicio (pudiéndolo hacer en el transcurso del juego o a medio tiempo), es esta caso si se detectase la irregularidad previamente señalada, el equipo infractor automáticamente perderá el juego.

En caso de que algún jugador ingrese a la cancha sin cumplir con la indumentaria adecuada, este será acreedor de tarjeta amarilla y deberá retirarse del juego hasta que el árbitro o auxiliar de cancha autoricen su ingreso.

43. Si previo al partido alguno de los dos equipos por olvido no tuviera a la mano sus registros, tendrá la obligación de pasar a la oficina, y una vez revisada la base de datos de sus jugadores de sus jugadores para solicitar su registro provisional por un juego por cada uno de los jugadores con valor de \$40.00, sabiendo de antemano que tiene hasta el medio tiempo para presentar sus registros. No siendo este trámite imputable a la Liga.

44. En todos los juegos el límite para presentar registros será a más tardar antes de iniciar el segundo tiempo. El equipo que no lo haga perderá automáticamente el juego por default (0-5), pudiendo seguir jugando el tiempo restante a manera de práctica.

45. Los jugadores que lleguen tarde a su partido, solo podrá participar si estos lleguen al inicio del segundo tiempo. Caso contrario no podrán participar en el partido, aun cuando consiguieran la aprobación del equipo contrario.



ZONA SOCCER FUT 7

DE LAS OBLIGACIONES DE LOS DELEGADOS Y/O SUBDELEGADOS

46. Asistir puntualmente a las asambleas, en caso de no poder hacerlo, avisar oportunamente.

47. Cubrir en la fecha fijada cada una de las cuotas que se determinen.

48. Cubrir en la forma y plazo que se determine, las sanciones económicas o de otra índole fijadas a su persona, equipo o jugador.

49. Para salvaguardar los intereses de la Liga y de todos sus integrantes, esta se reserva su derecho de admisión de jugadores y equipos, siendo el delegado y/o subdelegado el responsable de acatar dicha disposición. De aquí que; por no ser factible ni recomendable contar diariamente con una lista de candidatos a no ser aceptados en la Liga, y como en la mayoría de los casos la persona encargada del cobro y registro desconoce el status de la persona que se registra, cuando este sea el caso, esta procederá a realizar el cobro y recepción de documentos e incluso de elaborar y entregar el registro al jugador, pero una vez que el personal deportivo y la directiva de la Liga detecte que un jugador de nuevo ingreso era candidato a no ser aceptado se procederá a la exclusión del jugador de la Liga,

devolviéndole el dinero que pago por su registro.

50. La liga tiene la facultad de dar de baja a jugadores o delegados que por conductas inapropiadas afecten el buen funcionamiento, siempre y cuando se compruebe que cometieron un acto en contra de su imagen u operación.

51. Queda estrictamente prohibido ingresar al terreno de juego a los jugadores de la banca, en caso de existir riña o conato de bronca, siendo responsables del control de su banca y de sus jugadores el director técnico, o delegado del equipo, en caso contrario los jugadores que ingresen serán expulsados y tendrán que retirarse y pasar a las gradas, aclarando que dependiendo de la gravedad de los incidentes que ocurriesen si hubiera riña o conato de bronca, los jugadores participantes podrán ser dados de baja definitivamente.

52. Se le pide a los delegados o subdelegados de los equipos que como mínimo deben presentar al inicio de su partido un balón del número 4 en buen estado. En caso de no presentarlo cualquiera de los dos equipos tendrá como tolerancia 10 minutos de iniciado el partido. Si transcurrida dicha tolerancia no presentan balón, perderá el partido.

Tomando en consideración que una vez presentados lo balones por cada uno de los



ZONA SOCCER FUT 7

equipos, deberá permanecer durante todo el partido en cada una de sus bancas, aclarando que el equipo contrario; en este caso el afectado, No hay acuerdos entre equipos o delegados para autorizar jugar con su balón solamente, o si alguno decidiera jugar de forma oficial un partido que por procedimiento se decreto como default.

53. La Liga tiene la facultad de suspender provisional o definitivamente un partido en el caso de que alguna de las dos porras en cierto momento presentaran una conducta indisciplinada y agresiva, así como insultos a los jugadores, ya sea de su equipo o del contrario o al árbitro o directiva, y el caso de reincidencia e indisciplinación excesiva de las porras continúan metiéndose con los jugadores de los equipos el árbitro tendrá la facultad de suspender el partido, siendo responsable de la decisión tomada, el equipo cuya porra se la que comete la indisciplinación, haciéndose acreedor a una multa económica, en caso de que se llegue a suspender el juego.

54. En caso de riña o conato de bronca entre más de tres jugadores, el juego será suspendido, el (los) equipo(s) implicados perderán automáticamente y además de las sanciones disciplinarias a sus jugadores, los equipos involucrados en la riña deberán pagar una multa económica, en caso de que se llegue a suspender el juego.

55. Los directores técnicos o delegados de los equipos son responsables de cada uno de sus jugadores. En el caso de que cualquier jugador de su equipo agrede a los árbitros y/o empleados de la Liga, el equipo deberá cubrir los gastos médicos necesarios de las lesiones que ocasiona, así mismo la baja del jugador será automática, teniendo que pagar el equipo una multa económica, más los gastos médicos, a más tardar el día de su próximo juego. De no hacerlo, el equipo será dado de baja de la Liga.

56. Será responsabilidad de los equipos y/o delegados checar en el pizarrón las sanciones que se les impongan a los jugadores, por otra parte, la Liga no tiene la obligación de dar información de las sanciones por vía telefónica sin excepción alguna.

PARTIDOS DE PRÁCTICA Y REPETICIÓN DE PARTIDOS

57. Todos los equipos podrán solicitar a la Liga partidos de práctica y horarios de entrenamiento los cuales serán concedidos en horarios disponibles.

58. La liga publicará tarifas y horarios para prácticas y entrenamientos.

59. La tarifa del uso de la cancha para entrenamiento, será determinada en cada sede y puede ser variable según la instalación.



ZONA SOCCER FUT 7

60. En un partido que tenga que ser repetido por causas de fuerza mayor o por causa imputable a los equipos, estos deberán efectuar el pago íntegro de su arbitraje.

Si las causas son imputables a la Liga, esta repetirá el juego sin costo adicional para los equipos.

Si por causas de fuerza mayor un partido fuera suspendido antes de finalizando el primer tiempo, este se repetirá íntegro. Si esto sucediera en el transcurso del segundo tiempo, se jugará únicamente el tiempo restante y el pago de los equipos será equivalente en parte proporcional. Si la suspensión sucediera a menos de 10 minutos de la finalización del encuentro, el juego se dará por terminado y el resultado final será el vigente en el momento de la interrupción.

DE LAS LESIONES

61. Todo jugador asume su propia seguridad y jugará bajo su completa responsabilidad; la Liga no asume responsabilidades de lesiones o agresiones de jugadores. Ya que la inscripción no está contemplada ninguna cuota de gastos médicos ni legales. Tampoco la Liga se hace responsable por las porras y acompañantes.

62. La Liga pondrá a consideración de los equipos y/o delegados un fondo o cuota de

seguro de gastos médicos, individual o por equipo. Cuota que será independiente a las cuotas de inscripción y arbitraje, debiendo ser esta aprobada por la mayoría de los equipos.

DE LAS PORRAS U EL PÚBLICO EN GENERAL

63. Toda persona considerada como acompañante, porra o familiar de un equipo o jugador, deberá comportarse dentro de las instalaciones, respetar a los adversarios, árbitros, directivos, etc.

El equipo que lleve acompañantes a las instalaciones, se hace responsable de los daños que estos pudieran causar, debiendo pagar inmediatamente su costo. Si dichos daños fueran físicos, a jugadores, árbitros o directivos, el equipo será dado de baja y demandado bajo las leyes civiles.

Si a consideración de los directivos, árbitros o coordinadores, la porra de un equipo no guarda compostura, el juego podrá suspenderse sin responsabilidad para la Liga.

Queda prohibido introducir a las instalaciones, alimentos y bebidas, así como bebidas alcohólicas y enervantes. Queda prohibido el acceso a personas en estado inconveniente.

Las instalaciones de la Liga son propiedad privada y esta se reserva el derecho de admisión.

La Liga no se hace responsable por mochilas u objetos de valor que se extravíen dentro de las instalaciones. La Liga no se hace responsable por daños que pudieran ser ocasionados por

