REGLAMENTO DE COMPETENCIA

GENERAL

REGLAMENTO DE COMPETENCIA GENERAL

Inscripción de Jugadores

1.- El responsable del equipo o la Liga, según se acuerde, deberá hacer el registro electrónico de los jugadores en la plataforma Referee Pro. (live.refereepro.com). Entregar físico:

- Credencial de Elector (En caso de ser menor de edad una credencial con foto y firma y comprobante de domicilio)

- Carta Responsiva la cual esta apegada al Código Penal del Estado de Hidalgo (obligatoria para todos los Jugadores y Delegados que participen en esta liga), no aplica a menores de edad.

- Carta Compromiso (para menores de 18 años, responsabilizándose el Padre o delegado del niño).

2.- Los jugadores que participen en el presente torneo tendrán que ser debidamente registrados, quedando como fecha máxima la jornada 4 del Torneo. En los casos que un equipo entre al torneo una vez iniciado este, tendrá dos semanas como máximo para registrarse. El costo del registro en caso de haberlo será el establecido por la liga.

3.- Los equipos que por diversas razones se queden sin jugadores y apenas a complete el mínimo para jugar, podrá a completarse para terminar el torneo, sin embargo; los jugadores registrados en caso de no cumplir con el número de partidos mínimo para disputar finales, no podrán jugarlas. Deberá ser notificado este hecho a todos los equipos para su respectiva aprobación. Al a completarse , no podrán tener más de 10 jugadores.

4.- Los equipos contarán con un máximo de dos permisos por torneo para poder cambiar la fecha de su juego, lo cual tendrá que ser notificado a la Liga con mínimo de 7 días para su cancelación.

El Terreno de Juego.

5.- El terreno de juego cumple con los siguientes requisitos: a) Tener medidas reglamentarias estipuladas por la IFA7 b) El Terreno de juego deberá tener césped sintético.

6.- En caso de que algún partido no se lleve a cabo por causas de fuerza mayor, tales como inundaciones temporales u otros casos de emergencia originados por fenómenos naturales, el encuentro deberá ser reprogramado, el cual ya no tendrá que ser cubierto por no ser utilizado. Para ello los equipos deberán tener ya cubierto dicho partido.

El balón

7.- Los balones que se utilicen en los partidos oficiales del presente campeonato deberán ser presentados de la siguiente forma: 1 balón por equipo del #4 o #5 en buenas condiciones, de preferencia en colores claros.

8.- Si un equipo no presenta un solo balón, este no será motivo para la suspensión del juego. El mismo se llevará acabo. Al finalizar el partido, se le aumentará un gol al equipo contrario, para ello tuvo que haber protestado el balón antes de iniciar el juego, caso contrario, la protesta no será valida.

9.- Si un equipo acumula dos partidos sin presentar balón ya sea de manera consecutiva o alternada en el torneo, perderá 3 puntos en la mesa

10.- El equipo que no presente balón tiene la posibilidad de poder rentar uno en la Administración.

Jugadores

Alineación:

11.- Para poder ingresar a las instalaciones, cada equipo deberá llevar impreso sus roster de jugadores (en caso de no tenerlo en administración les darán uno con un costo de $20), la cual será entregada al capitán del equipo contrario. El junto al arbitro cronometrista, deberán pasar lista para palomear en el roster y anotar en la aplicación a los jugadores presentes. Debe coincidir el nombre y número de camiseta en el roster con el jugador en cuestión. Solo podrán ingresar jugadores y máximo dos personas de cuerpo técnico siempre y cuando estén registrados. Prohibido haber niños en el terreno de juego

12.- Los Partidos únicamente podrán dar inicio con 5 jugadores como mínimo, teniendo un tiempo de tolerancia de 10 minutos para poder iniciar y una vez iniciado el encuentro tendrán hasta antes del inicio del segundo tiempo para poder completarse.

REGLAMENTO DE COMPETENCIA GENERAL

13.- Una vez iniciado el segundo tiempo, los jugadores que lleguen ya no podrán participar en el encuentro, en caso de hacerlo, perderán el partido en la mesa.

14.- Si cuando el arbitro de la señal para iniciar el juego alguno de los equipos no este presente por causa desconocida, el tiempo empezara a correr y deberán esperar 10 minutos de tolerancia. Si a los primeros 5 minutos de tiempo no ha iniciado el encuentro, al equipo no completo se le contabilizara un gol en contra. De no presentarse el equipo dentro de la tolerancia indicada perderá el encuentro por marcador de 5-0.

15.- Un encuentro dejará de ser oficial (suspendido) si alguno de los 2 equipos por algún motivo se queda en el terreno de juego con menos de 5 jugadores.

16.- El equipo que se quede con menos de 4 jugadores perderá el juego de la siguiente forma: Si hasta ese momento el juego lo iba ganando, perderá el juego por 5-0. Si el juego lo iba perdiendo el marcador prevalecerá.

Uniformes

17.- Los equipos participantes deberán presentar ante la liga un uniforme completo como mínimo, los cuales tendrán que tener impresos los números correspondientes en la espalda para identificar a los jugadores. En caso de no tener el uniforme completo, podrán rentar casadas en oficina. Se podrá inpugnar un partido por falta de uniforme, pero esto tendrá que ser minutos antes de iniciar el partido, iniciado ya no se aceptaran protestas.

18.- Si algún jugador no cuenta con numero en la espalda, estará permitido la improvisación de dicho número, pero no estará permitido que juegue sin el; el número deberá coincidir con el que aparece en sistema. En dado caso que el material del número sea desprendido, el jugador abandonará el terreno de juego hasta que ponga en orden su equipamiento.

19.- Cuando los uniformes de los contendientes sean similares y con ello se provoque alguna confusión a juicio del árbitro, la Liga les proporcionará casacas a uno de los equipos, el cual será designado tras realizar un sorteo, lo mismo sucederá con el uniforme del portero.

20.- Para poder participar en el partido los jugadores deberán usar obligatoriamente espinilleras y tenis de fútbol; de no ser así tendrán que abandonar el terreno de juego hasta que este en orden su equipo de juego. Está estrictamente prohibido usar zapatos con tachones para futbol soccer, jugador que sea sorprendido jugando, será amonestado.

21.- Está prohibido el uso de cual tipo de joyería (aretes, cadenas, etc.) ya que no son equipamiento del jugador. No se puede mascar chicle dentro de la cancha.

El arbitro

22.- Durante el torneo, la liga llevará a cabo la designación de los árbitros de cada jornada.

23.- El partido será dirigido por un árbitro y un árbitro cronometrista, en los torneos de categorías libres y mixto. Los torneos femeniles, Sub 17 y Sub 15, serán llevados solo por el árbitro.

24.- Los árbitros deben aplicar las reglas de juego y el reglamento de competencia.

25.- Si por algún motivo no llegase a presentarse el árbitro del partido, este será re-programado absorbiendo la liga el costo del campo y el arbitraje.

26.- Por ningún motivo será permitido que el partido sea dirigido por un árbitro que no pertenezca a la liga, de ser así el juego no será oficial para la liga.

27.- El arbitro tiene la facultad de interrumpir, suspender o finalizar un encuentro en todo caso que el lo considere necesario.

27.1 El arbitro cronometrista llevara el tiempo del partido, no puede sancionar faltas, pero si puede, si el arbitro le preguntar, reportar sanciones a espaldas del arbitro.

REGLAMENTO DE COMPETENCIA GENERAL

La duración del partido

28.- El partido tendrá una duración de dos tiempos de 22 minutos. El tiempo lo lleva el arbitro cronometrista, el tiempo es exacto, no hay compensación. Al silbatazo termina el partido independientemente a lo que pase en el juego (incluye oportunidad manifiesta de gol). El tiempo no se detiene en ningún momento, salvo cuando el portero este lesionado.

29.- Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo. El descanso no deberá exceder de 5 minutos.

Suma de goles

30.- a) Ningún gol podrá ser validado directamente por lanzamiento con la mano del portero, aunque la pelota toque el suelo fuera del área. Cuando esto ocurre se reanudará con saque de meta a favor del equipo contrario. b) Se podrá marcar gol de manera directa en el saque de inicio del partido, primer tiempo o tras la reanudación de un tanto marcado.

Particularidades de los partidos

31.- a) Están prohibidas las barridas en la disputa de un balón (no aplica cuando un jugador barre al balón y no hay cerca algún adversario que pueda poner en riesgo.) En caso de que un jugador se barra, se reanudará con tiro libre directo o penal (se contabiliza en las faltas y será acumulativa)

b) En nuestras competiciones, los jugadores amonestados, no salen del terreno de juego a cumplir castigo de tiempo.

c) En nuestras competencias, si hay un jugador expulsado, después de un tiempo de 5 minutos de la expulsión, un jugador sustituto podrá ingresar al partido para cubrir el lugar del jugador expulsado, el árbitro será quien de la indicación para que el jugador sustituto ingrese al terreno de juego.

d) Las incorrecciones del portero, serán reanudadas con saque de banda.

e) Los saques de esquina se cobrarán en los vértices de tiro de esquina y la reanudación se hará con los pies.

f) De acuerdo a lo estipulado en las reglas de juego y aplicativo en la liga, las manos son faltas (se hace énfasis, de acuerdo a las reglas de juego), por lo tal toda mano sancionada; cuenta en la acumulación de faltas (a excepción del portero adentro de su área penal).

Sistema de Competencia

32.- Los Torneos se realizarán bajo el siguiente sistema:

a) Los torneos de 6 a 10 equipos se realizaran a dos vueltas, los torneos de 12 a 24 equipos se realizarán a una vuelta.

b) La puntuación de los equipos se realizará a tabla general

c) Se jugara el Torneo bajo el sistema Round Robbin (todos contra todos)

d) La ubicación en la tabla de posiciones estará sujeta a lo siguiente:

1) Por juego ganado tres puntos

2) Por juego empatado un punto

3) Por juego perdido ningún punto

33.- El orden de los equipos al término de la fase de calificación de cada Torneo, corresponderá a los puntos obtenidos por cada uno de ellos y se presentará en forma decreciente.

REGLAMENTO DE COMPETENCIA GENERAL

34.- Si al término de las jornadas del torneo, dos o más equipos estuvieran empatados en puntos, su posición en la tabla se determinará a los siguientes criterios de desempate: Primero: Diferencia de goles Segundo: Mayor numero de goles anotados Tercero: Marcadores particulares entre los equipos empatados Quinto: Fair play

Fase de Calificación

35.- A la Fase de Calificación entrarán los equipos de acuerdo al siguiente formato.

a) En torneos de 6 a 10 equipos: los primeros 4 equipos (semifinales)

b) En torneos de 12 a 20 equipos los primeros 8 equipos (cuartos de final)

c) En torneos de 22 a 24 equipos los primeros 16 equipos (octavos de final)

Fase Final

36.- Para poder participar en la fase final, los jugadores deberán contar con una participación de la primera fase del 51% de partidos.

37.- La fase Final se jugara de la siguiente forma:

Octavos de final: 1 vs 16 2 vs 15 3 vs 14 4 vs 13 5 vs 12 6 vs 11 7 vs 10 8 vs 9

Cuartos de final: En los cuartos de final participarán los ocho equipos vencedores de octavos de final; reubicándolos del uno al ocho de acuerdo a la mejor ubicación en la tabla de posiciones y jugándose: 1 vs 8 2 vs 7 3 vs 6 4 vs 5

Semifinal: En las semifinales participarán los cuatro equipos vencedores de cuartos de final; reubicándolos del uno al cuatro de acuerdo a la mejor ubicación en la tabla de posiciones y jugándola de la siguiente forma: 1 vs 4 2 vs 3

Final: Disputarán la final los dos equipos vencedores de las semifinales, reubicándolos del uno al dos de acuerdo a la mejor ubicación en la tabla de posiciones y jugándola de la siguiente forma: 1 vs 2

Generalidades de la Fase Final

38.- Los equipos que pasen a la Fase Final no deberán tener adeudos económicos con la Liga, de ser así; será(n) excluido(s) de las finales, ocupando su lugar el (los) equipo (s) mejor colocados en la tabla después de los equipos calificados. Si hubiera duda de jugadores que no cumplan con el 51% de partidos, estos deberán ser apelados antes del inicio de la fase final. Después ya no será valida ninguna protesta.

39.- Si algún equipo por cualquier motivo abandonará o no se presentará a los partidos de fase de finales en cualquiera de sus etapas (4tos., semifinal o final) quedará excluido de cualquier tipo de premiación.

40.- Los equipos participantes en la Fase Final (8vos, 4tos. Y semis) determinarán antes de que esta inicie, su horario, teniendo como preferencia para escoger los mejores ubicados en la Tabla. El horario y día de la final, será asignado por la liga.

41.- El equipo vencedor de la fase final será aquel que anote el mayor número de goles que su equipo contrario, procedimiento conocido como marcador global, de existir el empate; se definirá un ganador mediante tiros desde el punto penal. (Solo para cuartos de final y semifinal).

REGLAMENTO DE COMPETENCIA GENERAL

Protestas

42.- En el juego de la final, de existir empate en el marcador global; el partido se resolverá con tiros penales. Cada equipo cobrara tres penales alternándose los jugadores y equipos en su ejecución, en forma rotativa, declarando vencedor al equipo que anote mas numero de goles. Si ambos equipos han ejecutado sus penales y permanece el empate se decidirá por medio de muerte súbita. Los penales de muerte súbita se cobrarán desde el punto del semicírculo del área penal.

43.- El plazo para presentar protestas o aclaraciones de jugadores expulsados ante la liga será hasta las 21:30 hrs. del día siguiente de la fecha del partido celebrado, tomando con esto en consideración que después de la fecha establecida ya no procederá ninguna protesta o aclaración.

Protestas sobre situaciones de balones, uniformes, jugadores, etc. Será **ANTES DE INICIAR EL PARTIDO.** Una vez rodado el balón, no se aceptan protestas

Incomparecencias

44.- El equipo que no se presente a su partido en dos ocasiones consecutivas causara baja del torneo.

45.- El equipo que no se presente a su partido en más de tres ocasiones en el transcurso del torneo causará baja de este.

46.- Cuando un equipo no se presente a un encuentro, esto no lo exime de cubrir su arbitraje en su totalidad.

47.- El echo que algún equipo gane su partido por incomparecencia del adversario, tampoco lo exime del pago completo de su arbitraje.

Programación de partidos y pago de arbitraje

48.- La liga hará la programación de los partidos en consideración que algún equipo tenga horario fijo, el cual tiene un costo de $50 por partido.

49.- Si por alguna situación extraordinaria un equipo no pudiera jugar en un día determinado u horario determinado, tendrá que avisar con anticipación y sobre todo antes de publicar la programación.

50.- Si la programación de partidos fue publicada y algún equipo quiere cambiar su horario, este tendrá un costo de $100.00 por equipo.

51.- El arbitraje es de $350.00 para las categorías libres varonil y categoría femenil y juvenil de $300.00

52.- El pago del arbitraje se cubre por adelantado, antes de iniciar el partido. Si se llegase a cubrir al medio tiempo, se cubre una multa al arbitraje de $30. Si termina el partido y no han cubierto su arbitraje, pagaran el restante del arbitraje y una multa de $50, antes de terminar la semana, caso contrario, no se les programara.

53.- Se cubrirá una fianza por el monto de un arbitraje, si algún equipo no se presentase a jugar, se tomará la fianza de este Para poder seguir participando en el torneo, tendrá el equipo en cuestión que reponer esa fianza, caso contrario, no será programado. La fianza será devuelta al termino del torneo.

54.- Si algún equipo por cualquier circunstancia se da de baja del torneo, ya no será devuelta la fianza, ya que se entrega a los equipos que terminaron su torneo.

REGLAMENTO DE COMPETENCIA GENERAL

55.- El pago de arbitraje se realizará a más tardar cinco minutos antes del inicio del partido. Si a la hora de inicio del juego (avisará el arbitro cronometrista cuando corre tiempo) algún equipo no ha pagado aun, el tiempo empezará a transcurrir pero el partido no iniciará. Si han pasado 5 minutos del tiempo el o los equipo(s) que no han pagado se les contabilizarán un gol en contra. Si pasados 10 minutos aun no han pagado, se contabilizará un segundo gol en contra y el partido dará inicio.

Premiaciones

56.- Al inicio del torneo se estipulará el monto de Inscripción al torneo. Dicho monto será propuesto por los equipos y sometido a votación, ganando la propuesta que tenga mayoría de votos. Cabe la posibilidad de que se lleven a cabo torneos sin costo de inscripción.

57.- El monto de la inscripción podrá contemplar premios en económico o en especie. Del monto establecido se deberá contemplar una cantidad determinada que cubra el 50% del costo de trofeos y medallas, poniendo la liga el otro 50%.

58.- Los premios en económico o en especie podrán variar dependiendo del número de equipos participantes de inicio y que pudieran abandonar el torneo sin haber cubierto la inscripción.

59.- Los equipos tienen como máximo hasta la jornada 4 para cubrir la inscripción en caso de haberla.

60.- La Liga FUT7MX TIZAYUCA con el debido pago de inscripción o si no hay adeudos de arbitraje, se compromete a entregar Trofeos y medallas a los tres primeros lugares. Balon reconomiento o trofeo a Campeón goleador, Jugador mas valiosa del torneo y guantes o trofeo al mejor portero.

61.- Si los equipos cumplen cabalmente en tiempo y forma el 100% de las inscripciones y pagos de arbitraje, la liga FUT7MX TIZAYUCA se compromete a entregar trofeos o reconocimientos a:

- Campeon Goleador
- Mejor Jugador del Torneo
- Mejor equipo de FANSTATS
- Mejor Ofensiva
- Mejor Defensiva
- Mejor Porra
- Equipo Fair Play

Generales

62.- En caso de que haya un incidente que no se contemple en el reglamento de competencia o apéndice de sanciones, la liga determinará la solución a dicho incidente.

63.- La liga se reserva el derecho de admisión para jugadores o equipo completo.

Por un deporte sin violencia
Que ganen los mejores