

REGLAMENTO

CLAUSURA 2026 FÚTBOL 7 CHAMIZAL

REGLAMENTO INTERNO

LIGA DEPORTIVA DE FÚTBOL 7

CANCHA "CHAMIZAL"

MUNICIPIO DE OZUMBA, ESTADO DE MÉXICO

ARTÍCULO PRIMERO.- El presente Reglamento Interno deberá ser respetado por todos los integrantes de los equipos que se encuentren participando en la Liga Deportiva de Fútbol 7, Cancha "Chamizal" ubicada en el Municipio de Ozumba, Estado de México.

PARTICIPANTES

ARTÍCULO SEGUNDO.- Los participantes de la Liga Deportiva de Fútbol 7 son todas aquellas personas que se encuentren registradas en las cédulas de inscripción y tengan su respectiva credencial que las acredite como jugador del torneo o representante de equipo, así como el cuerpo de árbitros y el comité organizador.

-Disposición general: Toda persona que se encuentre en las inmediaciones de las instalaciones (incluyendo cancha, bancas, estacionamiento, etc.) tendrá la obligación estricta de acatar las indicaciones que señalen el cuerpo arbitral o la mesa directiva.

- Al entrar a las instalaciones de la cancha deberán pagar estacionamiento y al salir deberán entregar su boleto, esto con el objetivo de una mayor seguridad y control de los vehículos para evitar robos.

ARTÍCULO TERCERO.- Los integrantes de los equipos deberán llenar la cédula de inscripción digital, la cual será llenada con todos los datos que ahí se solicitan, Documentación que deberá ser completada a más tardar en la segunda jornada de juego para generar las credenciales de los jugadores y representantes de los equipos.

INSCRIPCIONES

ARTÍCULO CUARTO.- Se podrán admitir equipos a la competencia siempre y cuando existan espacios disponibles en la liga. Cada participante inscrito deberá aparecer obligatoriamente en la cédula de inscripción digital llenando todos los datos solicitados, la cual tendrá que ser confirmada por su respectivo representante de equipo. La fecha límite

para liquidar el pago total de la inscripción será estrictamente durante la junta previa al inicio del torneo.

1.- Disposición para equipos de nuevo ingreso con el torneo iniciado: En caso de que la liga ya haya comenzado y un equipo ingrese para ocupar un espacio nuevo disponible, sus partidos pendientes se irán programando de forma progresiva en jornadas dobles hasta que logre emparejarse con el calendario general del torneo. Por el contrario, si el equipo ingresa en sustitución o reemplazo de otra escuadra que abandonó o fue dada de baja de esa plaza, los partidos que ya fueron jugados por el equipo anterior no se reprogramarán, asumiendo el nuevo equipo la situación estadística existente en dicho cupo.

2.- Fecha Límite para Registro y Emisión de Credenciales: Con la finalidad de evitar confusiones y garantizar la elegibilidad en la fase final, la mesa directiva no tramitará ni emitirá credenciales nuevas una vez que resten en el torneo regular menos jornadas que el número mínimo de asistencias requeridas para jugar la liguilla.

DE LOS ENCUENTROS

ARTÍCULO QUINTO.- El desarrollo y cumplimiento de los partidos programados se regirá bajo las siguientes disposiciones:

1.- Horario, tolerancia y consecuencias: Los equipos deberán presentarse con un mínimo de 10 minutos de anticipación a la hora programada para su encuentro. El desarrollo de la tolerancia y sus penalizaciones se aplicará bajo los siguientes criterios:

En Torneo Regular: Se otorgará una tolerancia máxima de 10 minutos para el inicio del partido. Si transcurrido este tiempo el equipo no se presenta con ningún integrante en las instalaciones, perderá el juego por ausencia. Si se presentan miembros del equipo pero no logran reunir el mínimo de 5 jugadores requeridos para iniciar, el equipo perderá el encuentro por default.

En Fase de Finales (Liguilla): El tiempo de tolerancia se incrementará a un máximo de 15 minutos. Si al concluir dicho plazo el equipo no se presenta en las instalaciones (ausencia) o se presenta incompleto sin reunir los 5 jugadores mínimos (default), perderá de manera automática e irrevocable toda la serie o llave eliminatoria, quedando descalificado del torneo en ese instante.

2.- Baja automática del torneo: Un equipo causará baja definitiva e inmediata de la competencia bajo cualquiera de los siguientes supuestos:

Acumular 2 partidos perdidos por ausencia o 3 partidos perdidos por default durante el torneo regular sin una causa plenamente justificada ante el comité organizador.

No cumplir en tiempo y forma con los pagos correspondientes (inscripciones, arbitrajes, reposición de depósitos o multas) en los plazos que la mesa directiva determine.

3.- Depósito de arbitraje anticipado: Como medida de garantía contra adeudos, cada equipo deberá aportar de forma obligatoria el pago de un arbitraje anticipado al inicio del torneo. Este fondo quedará en calidad de depósito; en caso de utilizarse para cubrir algún adeudo pendiente, el equipo tendrá la obligación de reponer dicho monto antes de su siguiente partido. Si el depósito permanece intacto, se aplicará a favor del equipo para cubrir el pago del arbitraje de la última jornada de la liga, por lo que en esa fecha no se les cobrará.

4.- Sanción por incumplimiento y Fondo de Apoyo: El equipo que pierda un partido, ya sea por default o por ausencia, será acreedor a una sanción económica equivalente al 50% del costo de un arbitraje. Este monto recaudado se destinará exclusivamente a un fondo de apoyo social administrado por la liga, en beneficio de los jugadores que requieran asistencia médica debido a lesiones graves ocurridas durante el torneo.

UNIFORMES

ARTÍCULO SEXTO.- Los equipos tienen como fecha límite hasta la tercera fecha para presentarse debidamente uniformados, con las playeras del mismo color y debidamente enumeradas, permitiendo al cuerpo arbitral su identificación, mientras tanto la primera y segunda fecha deberán jugar con playeras del mismo color.

LIGA DEPORTIVA DE FUTBOL 7 CANCHA CHAMIZAL

INDICACIONES GENERALES

ARTÍCULO SÉPTIMO.- La organización del torneo se realizará bajo los siguientes lineamientos:

1.- Los participantes tienen la obligación de usar adecuadamente las instalaciones, en caso contrario, los causantes de algún daño serán reportados y sancionados, según sea el caso, ante el comité para actuar en consecuencia. La puerta de acceso que se encuentra enfrente de la tienda, es exclusiva del personal del Comité Organizador, la entrada de los jugadores y Representantes será por el lado de vestidores.

2.- Es obligatorio que todos los jugadores y cuerpo arbitral utilicen tenis para fútbol (multitacos), quedan prohibidos los tacos; además los jugadores tienen la obligación de utilizar espinilleras. Quien no cumpla con esta indicación no podrá jugar.

3.- Es obligatorio que los equipos utilicen a la hora de su juego los espacios que les fueron asignados para sus bancas, en las cuales deberán de permanecer solamente

jugadores debidamente registrados en su cédula de inscripción. De la misma manera el equipo que termine su partido deberá desalojar la banca para que esta pueda ser ocupada por los otros equipos.

4.- Transferencia y cambio de equipo de un jugador: El cambio de un jugador de un equipo a otro no estará permitido una vez iniciado el torneo y hasta el término del mismo, siempre y cuando el futbolista no presente ningún adeudo con el club de origen.

Excepción y reinicio de asistencias: La única excepción para autorizar el traspaso de un jugador con el torneo en curso será que ambos representantes de equipo firmen de común acuerdo y liquiden ante la mesa directiva una multa administrativa equivalente al costo de 1 arbitraje. En caso de aplicar esta excepción, el jugador transferido comenzará desde cero su conteo de asistencias, teniendo la obligación estricta de cumplir con el mínimo de 5 partidos jugados exclusivamente con su nuevo equipo durante la fase regular para tener derecho a disputar las finales, sin que se le contabilice ningún partido jugado previamente con su anterior escuadra.

5.- El cambio de un jugador de un equipo a otro no será permitido hasta el término del torneo correspondiente, siempre y cuando no existan adeudos del equipo que deja (la única excepción será cuando los 2 representantes estén de acuerdo y pagaran la cantidad del pago de 1 arbitraje).

6.- Registro de jugadores y derecho a liguilla: Cada equipo deberá registrar como mínimo a 10 jugadores en su plantilla y no tendrá un límite máximo de inscripciones. Para que un jugador tenga derecho a participar en la fase de finales (liguilla), será requisito indispensable haber acumulado un mínimo de 5 asistencias en los partidos programados exclusivamente durante el torneo o fase regular.

Exclusión de partidos: Para el conteo de las 5 asistencias requeridas, no se tomarán en cuenta bajo ninguna circunstancia los partidos correspondientes al Mundialito, juegos amistosos, partidos de preparación ni encuentros de fases finales previas.

7.- Resguardo de cédulas y manejo de credenciales: La cédula de inscripción digital quedará de forma definitiva en poder del comité organizador. Las credenciales de los jugadores, debidamente requisitadas y enmicadas, se entregarán formalmente al representante del equipo previo pago de las mismas; estas deberán presentarse obligatoriamente al cuerpo arbitral al inicio de cada partido para el registro correspondiente en la hoja de anotación.

Responsabilidad al finalizar el encuentro: Al término del partido, los representantes de los equipos serán los únicos y exclusivos responsables de recoger y asegurar las credenciales de todos sus jugadores. La liga y el comité organizador no se harán

responsables bajo ninguna circunstancia por documentos olvidados, extraviados o dañados que no hayan sido retirados en su momento.

8.- El mínimo de jugadores para iniciar un partido será de 5 jugadores, teniendo como límite para completar los 7 jugadores en la cancha hasta el término del primer tiempo.

9.- Duración de los tiempos y descanso: El tiempo de juego de los encuentros se penalizará o incrementará según la fase del torneo y la puntualidad bajo los siguientes criterios:

En Torneo Regular (Inicio puntual): Cada partido constará de dos tiempos de 22 minutos cada uno, con un descanso intermedio de 5 minutos. Esta duración reglamentaria se mantendrá siempre y cuando los equipos estén en la cancha listos para iniciar a más tardar 5 minutos después de la hora programada.

Penalización por retraso leve (de 6 a 10 minutos): Si los equipos inician el juego transcurrido los primeros 5 minutos de tolerancia (pero dentro del límite de los 10 minutos establecidos), la duración del partido se reducirá automáticamente a dos tiempos de 20 minutos cada uno.

Penalización por retraso crítico (después de los 10 minutos): Si por causas extraordinarias avaladas por la mesa directiva el partido inicia después de los 10 minutos de la hora programada (por ejemplo, que el equipo rival permita jugar al rival que tardo) el primer tiempo terminará obligatoriamente a la media hora exacta de la hora que estaba programada (ej. si el partido estaba programado a las 9:00 e inicia entre las 9:11 y las 9:20, el primer tiempo concluirá exactamente a las 9:30).

En Fase de Finales (Liguilla): Los partidos correspondientes a las etapas eliminatorias contarán de manera fija con dos tiempos de 25 minutos cada uno.

10.- En caso de empate, se realizarán 3 penales para decidir al equipo ganador. Si el encuentro llega a los penales, se podrá cambiar de portero por cualquier jugador dentro del campo.

11.- El sistema de puntuación de la competencia será el siguiente:

3 puntos por juego ganado en cancha y/o penales

1 punto por juego perdido en cancha y/o penales

0 puntos por juego perdido por default

-1 punto por juego perdido por ausencia

12.- Cada equipo deberá presentar 2 balones del número 5 para utilizarlos durante el juego; el equipo que no presente balones perderá su partido por default. En caso de presentar solo un balón se hará acreedor a un penal en contra, mismo que deberá ser cobrado al inicio del partido. En caso de que ambos equipos presenten solo un balón los 2 equipos cobrarán un penal.

De las Faltas Acumulativas por Periodo: Se sancionará con tiro penal a favor del equipo afectado a partir de la sexta (6.^a) falta cometida por el equipo rival en un mismo periodo. Posteriormente, se castigará con penal de manera consecutiva cada tres (3) faltas acumuladas (es decir, a la 9.^a, 12.^a, etc.). Al finalizar el primer tiempo, el conteo de infracciones se reiniciará en cero, por lo que en el segundo tiempo se aplicará nuevamente la misma regla iniciando a partir de la sexta falta.13.- Criterio de goles por ausencia/default, límite por partido y abandono:

El conteo de anotaciones y la finalización de los encuentros se aplicará bajo las siguientes normativas:

Marcador por ausencia o default: Al equipo que gane un partido por ausencia o default se le otorgará una victoria con un marcador oficial de 3 goles a favor y 0 en contra. Estos 3 goles se contabilizarán en la tabla general para los criterios de desempate del equipo, pero no se asignarán a ningún jugador en la tabla de goleo individual.

Regla del "Nocaut" o límite de goles (Torneo Regular): Durante la fase regular del torneo, el partido se dará por terminado de forma anticipada en el momento exacto en que cualquiera de los dos equipos logre anotar un total de 12 (doce) goles, decretándose el final por diferencia de anotaciones.

Cláusula para Fases Finales (Liguilla): Únicamente en la fase de liguilla o eliminatorias, no existirá ningún límite de goles por partido. Los encuentros deberán cumplir con la totalidad de su tiempo reglamentario sin importar la diferencia en el marcador.

Sanción por negativa a jugar: Si un equipo se niega a continuar jugando para concluir el tiempo reglamentado sin una causa plenamente justificada ante el árbitro, perderá el partido en automático sumando 3 goles en contra al marcador en el que iba en ese momento en el partido, en caso de que el equipo fuese ganando, perderá el partido 3 a 0 y su representante estará obligado a pagar una multa económica equivalente al costo de 1 arbitraje.

14.- En caso de empate en puntos para la ubicación de las posiciones en la tabla general se resolverá bajo los siguientes criterios:

1.- Equipo con mayor número de diferencia de goles

2.- Equipo que haya ganado el encuentro entre sí

3.- Equipo con Mayor número de victorias

4.- Equipo con más goles a favor

5.- Equipo con menos goles en contra

6.- Equipo con menos tarjetas entre rojas y amarillas

7.- Equipo con menos tarjetas rojas

8.- Equipo con menos tarjetas amarillas

9.- Por Sorteo

15.- En la etapa de finales no habrá penales, en caso de empate pasará a la siguiente etapa el equipo que haya quedado en mejor posición en la tabla durante el torneo regular. La final del torneo se jugará a 2 partidos (IDA y VUELTA) y en caso de empate se cobrarán 5 penales correspondientes para tener al campeón del torneo.

16.- Quienes cometan alguna infracción y sean sancionados no podrán jugar hasta concluir su castigo. Equipo que no acate esta disposición perderá el partido correspondiente y será acreedor a una sanción económica. (Pago de un arbitraje)

17.- Al finalizar el partido, el representante del equipo o capitán deberá pasar con el árbitro para recoger sus credenciales y firmar la cédula arbitral. (Es necesario que el/la representante este conforme con los datos llenados por el árbitro antes de firmar la cedula)

En caso de ser necesario, antes de firmar, escribirá al reverso de la cédula arbitral de algún incidente ocurrido durante el partido que deba conocer el comité organizador

18.- El representante de equipo es el único responsable de la inscripción de sus jugadores y tendrá la obligación de verificar que se cumplan con las disposiciones contempladas en este Reglamento Interno.

19.- El representante de equipo tiene la obligación de asistir a las juntas ya sea personalmente o por otra persona para enterarse del desarrollo del torneo; Juntas Generales que se realizarán el primer lunes de cada mes.

Equipo que no asista su voto será a favor de las resoluciones tomadas en la junta general, además de que será sancionado económicamente. (Pago de un arbitraje; que

deberá pagar antes del inicio del partido programado en esa semana o perderá su partido por default)

20.- Los árbitros serán designados por el Comité Organizador de la Liga Deportiva de Fútbol 7 Cancha "Chamizal".

21.- El árbitro tiene la obligación de llenar completamente los datos solicitados en la hoja de anotación de cada partido, así como los incidentes del juego.

22.- Las premiaciones en efectivo a los 3 primeros lugares de LIGA y a los 2 primeros lugares de COPA y trofeos a los 3 primeros lugares de LIGA y a los 3 primeros lugares de COPA. Además premiara con un trofeo de goleador del torneo y al mejor portero.

SANCIONES PARA LOS EQUIPOS

ARTÍCULO OCTAVO.- Las sanciones se aplicarán de acuerdo a las siguientes conductas:

1.- Cuando exista riña general o campal, antes, durante o después de un juego, el jugador, jugadores o equipo que hayan participado serán sancionados de acuerdo al reporte arbitral y sancionado económicamente de acuerdo a la gravedad del incidente.

2.- Cuando el árbitro suspenda un partido por falta de garantías, el equipo que dio origen a ésta situación perderá el partido con un marcador de 3-0 y será sancionado económicamente. (Pago de 2 arbitrajes)

3.- Los equipos cuyos acompañantes, dirigentes o miembros de la porra que entren a la cancha para agredir o intentar agredir física o verbalmente a los integrantes del equipo contrario o cuerpo arbitral, serán multados económicamente y podrán ser acreedores a la prohibición de asistencia a la cancha si así lo determina la junta.

4.- Cualquier alteración en la cédula de inscripción o credencial, suplantación de un jugador o anotar en la hoja de anotación a un jugador no registrado en la cédula de inscripción; el equipo perderá el partido y será sancionado económicamente, y el jugador quedará suspendido del torneo.

5.- Control de Sustancias y Aliento Alcohólico (Nueva Cláusula): Queda estrictamente prohibido que cualquier jugador ingrese al terreno de juego bajo los efectos del alcohol o sustancias ilícitas. Si el árbitro o la mesa directiva detectan que un participante presenta aliento alcohólico evidente o si existe una fuerte sospecha/signos claros de que se encuentra en un estado inconveniente por el consumo de alguna droga, se le impedirá jugar inmediatamente. Como consecuencia, su equipo perderá el partido en automático con un marcador de 3 a 0 y el representante estará obligado a pagar una multa económica administrativa para poder programar su siguiente encuentro.

6.- La liga contará para sanciones correspondientes con un consejo disciplinario integrado por los integrantes del Comité Organizador, un representante del cuerpo arbitral y un representante de los equipos.

SANCIONES PARA LOS PARTICIPANTES

ARTÍCULO NOVENO.- Los hechos, actos o acontecimientos que ocurran antes, durante o después de los encuentros solo tendrán validez legal interna cuando sean reportados por el cuerpo arbitral o la mesa directiva en la hoja de anotación (cédula arbitral) del partido, aplicándose las siguientes suspensiones inmutables:

A) UN PARTIDO DE SUSPENSIÓN (Faltas leves, administrativas y por acumulación)

- 1.- Expulsión del encuentro por acumulación de dos tarjetas amarillas en el mismo partido.
- 2.- Protestar, reclamar de forma airada o burlarse de las decisiones arbitrales sin llegar al insulto personal.
- 3.- Incurrir en conductas antideportivas generales dentro del terreno de juego (retener el balón, retrasar el juego, simulaciones, señas obscenas generales).
- 4.- Cualquier otra infracción menor al presente reglamento interno que sea asentada en la cédula por el árbitro y que no tenga una sanción específica asignada.

B) DOS PARTIDOS DE SUSPENSIÓN (Faltas de respeto, insultos y provocaciones verbales)

- 1.- Dirigirse con insultos, burlas graves o palabras altisonantes hacia un jugador contrario, compañero de equipo, cuerpo arbitral, mesa directiva o público en general.
- 2.- Provocar de manera verbal o mediante gestos incitadores a la porra, asistentes o integrantes de la banca rival con el fin de alterar el orden.
- 3.- Incitar o iniciar un intento de riña colectiva o conatos de bronca (empujones, retos a golpes o encaramientos que no pasen a agresiones físicas efectivas).

C) TRES PARTIDOS DE SUSPENSIÓN (Juego brusco grave e intento de agresión física)

- 1.- Expulsión directa por juego malintencionado, fuerza desmedida o una entrada violenta que ponga en riesgo evidente la integridad física de un adversario.
- 2.- Intento de agresión física directa (lanzar un golpe, patada, cabezazo o escupitajo que no logre impactar en el destinatario por intervenciones de terceros o falta de puntería).

D) CUATRO PARTIDOS DE SUSPENSIÓN (Agresión física consumada)

- 1.- Expulsión directa por agresión física consumada (conectar un golpe, propinar una patada, cabezazo o agredir físicamente de cualquier forma) en contra de un jugador rival, compañero de equipo o asistente.
- 2.- Contestar una agresión física recibida. Sin importar cuál haya sido la causa u origen del conflicto, responder a los golpes antes, durante o inmediatamente después de concluido el encuentro se sancionará con la misma severidad que al agresor inicial.

BAJA DEL TORNEO

- 1.- Por perder un juego por default con intención de beneficiarse o beneficiar o perjudicar a terceros.
- 2.- El equipo que acumule dos partidos perdidos por ausencia o tres perdidos por default durante el torneo. Salvo causa justificada.
- 3.- El equipo que no cumpla en tiempo y forma en pagos cuando la liga les haya avisado del pago urgente.

MULTAS ECONÓMICAS

- 1.- Por no utilizar las bancas o permitir en ellas a personas que no estén registradas en la cédula de inscripción. - Pago de un arbitraje
- 2.- Por alinear a jugadores que jugaron en otro equipo y tienen adeudos con la Liga Deportiva de Fútbol 7 Cancha "Chamizal". - Pago de un arbitraje
- 3.- Por alinear a jugador que se encuentra sancionado. - Pago de un arbitraje
- 4.- Por no firmar la cédula de partido, recoger sus credenciales o copia de la cédula de partido - Pago de \$100.00
- 5.- Por no asistir a la junta general que se realizarán el primer lunes de cada mes. - Pago de un arbitraje
- 6.- Por alinear a un jugador no registrado en la cédula de inscripción. - Pago de un arbitraje
- 7.- Alteración de datos en la cédula arbitral o credencial. \$ 400.00
- 8.- Suspensión de partido por falta de garantías. \$ 400.00

9.- Cuando la porra de un equipo entre a la cancha con la intención de agredir física o verbalmente a los integrantes del otro equipo o árbitro. \$ 500.00

10.- Riña general o campal \$ 500.00

11.- Expulsión por doble tarjeta amarilla. Pago de un arbitraje

12.- Quien acumule 4 tarjetas amarillas Pago de un arbitraje

LIGA DEPORTIVA DE FUTBOL 7 CANCHA CHAMIZAL

REGLAMENTOS

ARTÍCULO DÉCIMO.- El presente torneo se regirá por el presente Reglamento Interno. Cuando exista un apartado no especificado en el reglamento interno, se apoyará en el Reglamento de la Federación Mexicana de Fútbol 7 (IFAB)

TRANSITORIOS

ARTÍCULO DÉCIMO PRIMERO:

PRIMERO.- El presente Reglamento Interno entrará en vigor el día en que se realice la junta previa al inicio del torneo.

SEGUNDO.- Las adiciones o modificaciones que en su caso se presenten al presente Reglamento, se determinarán única y exclusivamente en junta general con la mayoría de los representantes de los equipos participantes.

TERCERO.- Los casos no previstos en el presente Reglamento Interno serán resueltos por el Comité Organizador.