



# LALIGA DEL CUMU

## Reglamento General

Competición de Liga de Fútbol Sala del Centro Universitario de Mérida

## INTRODUCCIÓN

El presente documento establece las bases y reglamento para la participación en la competición de Liga de Fútbol Sala del Centro Universitario de Mérida (en adelante, “la liga”).

**Aviso Importante:** *Ni el Consejo de Estudiantes del Centro Universitario de Mérida ni la organización de la liga se harán responsables de ningún posible incidente que pueda ocurrir durante la celebración de los partidos que componen la liga, siendo los propios jugadores responsables de sí mismos en todo momento.*

Los organizadores se reservan el derecho de modificar y ajustar las normas si se ve necesario, previa reunión de la organización al completo, comprometiéndose a informar de los hipotéticos cambios aceptados a los capitanes mediante los medios de comunicación correspondientes.

## 1.- PARTICIPANTES Y EQUIPOS

- Cada equipo deberá estar conformado por un mínimo de **6 jugadores** y un máximo de **12 jugadores**.
- Todos los jugadores deberán estar correctamente inscritos en el formulario de inscripción para ser considerados participantes oficiales de la liga. **No se harán excepciones** en caso de incumplimiento de este requisito.
- Se permitirá la inscripción de **un (1) jugador externo a la universidad** por equipo. Dicho jugador no podrá estar federado en ningún club de fútbol (en cualquiera de sus modalidades). El cumplimiento de esta norma será verificado por la organización antes del inicio de la liga.
- En cada jornada de liga, cada equipo **sólo podrá llevar convocados a un máximo de 8 jugadores de la plantilla**, siendo el mínimo los 6 jugadores reglamentarios para formar el equipo.
- Se autorizarán cambios de jugadores únicamente en caso de lesión o causas justificadas, siempre y cuando dichos cambios sean aprobados por la organización.

## 2.- FORMATO

- La Liga contará con un **máximo de 10 equipos**. En caso de recibirse un número significativamente mayor de inscripciones al límite establecido, se podrá considerar la creación de un “**Grupo B**”, siguiendo estrictamente el orden de inscripción.
- Cada jornada tendrá una duración de **1 a 2 semanas**, según determine la organización, en función del ritmo de desarrollo de los partidos. En casos excepcionales y por motivos justificados la organización podrá permitir la celebración de un partido de una jornada fuera de los límites de esta.
- Los partidos deberán disputarse **preferentemente en días laborables**, de acuerdo con la disponibilidad de los equipos.
  - Los capitanes serán responsables de notificar a la organización la **fecha, hora y lugar del encuentro**, una vez alcanzado el consenso entre ambos equipos.
  - Los capitanes, además, deberán notificar el partido a la organización con **un mínimo de 24 horas** antes de la celebración de este.

- En caso de no llegar a un acuerdo, la organización fijará la convocatoria en un punto intermedio de las propuestas presentadas.
  - Si, en esta situación, uno de los equipos no se presenta o no logra reunir al menos **5 jugadores**, mientras que el otro sí cumple con el mínimo, se otorgará la victoria a este último con un marcador de **3-0**.
  - Si ninguno de los dos equipos logra reunir el número mínimo de jugadores, y esto es debidamente justificado, el partido será suspendido y **no otorgará puntos** a ninguno de los equipos.
- La organización procurará garantizar la **gratuidad de las instalaciones de juego**. No obstante, si por motivos ajenos a la organización no fuera posible disponer de ellas, los equipos deberán asumir de manera compartida el costo de la reserva de las instalaciones.
- **El formato de finalización del campeonato** y el método de determinación del equipo campeón serán definidos en una reunión posterior de la organización, una vez concluido el periodo de inscripción y con base en el número total de equipos inscritos.
- Los partidos se disputarán en **dos tiempos de 25 minutos** cada uno, con un **descanso de 10 minutos** entre ambas partes. El juego se desarrollará en **tiempo corrido**.
- Cada equipo dispondrá de un máximo de **10 minutos desde la hora programada** para reunir al menos **5 jugadores** y poder disputar el encuentro.
  - Si un equipo no cumple este requisito, el partido se dará por suspendido y se otorgará la victoria al equipo contrario con un resultado de **3-0**, siempre que este último se haya presentado en condiciones de jugar.
- El sistema de puntuación será el siguiente:
  - **3 puntos** por partido ganado
  - **1 punto** por partido empatado
  - **0 puntos** por partido perdido

### 3.- REGLAS DEL JUEGO

- La organización designará un equipo para arbitrar cada partido.
  - Por ejemplo, si se enfrentan los equipos **A** y **B**, el equipo **C** será el encargado de arbitrar el encuentro, debiendo aportar al menos **2 miembros** (aunque podrán asistir más si así lo desean).
  - El equipo encargado del arbitraje **podrá presentar alegaciones ante la organización**, la cual, en caso de aceptarlas, **podrá autorizar que el partido sea dirigido por un único árbitro**, siempre que existan razones debidamente justificadas.
  - En caso de que el equipo designado no se presente a realizar el arbitraje, se le aplicará la sanción de **perder automáticamente su siguiente jornada con un resultado de 3 - 0** además de la **detracción de 1 punto** en la clasificación.
- Si el arbitraje no se lleva a cabo en el **último partido de la liga**, y el equipo incumplidor se hubiera clasificado para la **Final Four**, quedará **inhabilitado para participar** en dicha instancia, cediendo su lugar al equipo inmediatamente siguiente en la tabla de posiciones.
- La organización considera de vital importancia el **respeto hacia los árbitros**.
  - En caso de producirse **faltas verbales o maltrato** hacia los árbitros (debidamente constatado y justificado), la organización se reserva el derecho de

**imponer sanciones proporcionales a la gravedad de los hechos** al equipo infractor.

#### 4.- INSCRIPCIÓN

- Los equipos deberán **registrarse antes de la fecha límite** establecida por la organización. Cada equipo será responsable de garantizar que todos sus jugadores cumplan con las **normas de participación y elegibilidad**.
- Se abrirá un **mercado de fichajes** durante el periodo de vacaciones de Navidad, comprendido entre el **último día lectivo del primer semestre** y el **primer día lectivo del segundo semestre**.
  - Cada equipo podrá realizar un máximo de **3 fichajes**.
  - Los fichajes deberán ser **notificados a la organización dentro del periodo habilitado** y siempre requerirán del **acuerdo entre los dos equipos implicados**.

#### 5.- ARBITRAJE

- Los árbitros deberán completar las **actas oficiales** proporcionadas por el portal del árbitro de la página web de la liga.
  - Las actas deberán entregarse **correctamente cumplimentadas a través del formulario encontrado en el portal de árbitros de la web de la liga**. En el anexo de este reglamento se encuentra un ejemplo de acta rellena.
  - El **único formato aceptado es .xlsx** (formato Excel – editable con cualquier aplicación gratuita de hojas de cálculo como ‘Hojas de cálculo de Google’)
  - Las actas **deberán ser entregadas no más tarde de 2 horas** desde la finalización del encuentro. La organización **recomienda a los árbitros rellenar el acta a medida que avanza el partido para hacerlo más sencillo**.
  - En caso de incumplimiento o no entrega del acta en el plazo necesario, **la organización se reserva el derecho de sancionar como vea correspondiente al equipo encargado del arbitraje del partido**, pudiendo llegar en los casos más extremos a suspender/repetir el partido.
- Los árbitros deberán **identificar a los jugadores** que participen en cada encuentro mediante las fotografías de la sección de jugadores del portal del árbitro.
  - Si se comprobara la participación de un jugador no inscrito, el partido se dará por **ganado al equipo rival**.
- El incumplimiento de las normas podrá conllevar sanciones que incluyan:
  - Pérdida de puntos
  - Descalificación de la liga
  - Suspensión de jugadores
- La **tarjeta roja** implicará la expulsión inmediata del jugador, que no podrá reincorporarse al encuentro. Además, su equipo jugará con un jugador menos durante **4 minutos**
- Una **doble tarjeta amarilla** conllevará una **tarjeta roja**.
- La **acumulación de 5 faltas en una misma parte** dará lugar a un **doble penalti** a favor del equipo que ha recibido las faltas.
- Se sancionará la **cesión al portero** (cuando un jugador le pase voluntariamente el balón con el pie para que este lo toque con la mano) con un **tiro libre indirecto** desde el lugar en que se produjo la acción.

- Los **saques de banda** podrán realizarse tanto con el **pie** como con las **manos**.
- El **portero** no podrá retener el balón con las manos por más de **8 segundos**; en caso contrario, será amonestado.
- Los **porteros** deberán llevar una camiseta de **color distinto** al del resto de jugadores.
- Los **cambios de jugadores** deberán realizarse exclusivamente en la **zona designada para sustituciones (por el centro del campo en la zona de banquillos)**.
- En caso de que un jugador solicite “**pasos**”, el juego no podrá reanudarse hasta que el árbitro lo indique, debiendo otorgarse **5 pasos de distancia**.
- Para todos los aspectos no contemplados expresamente en este reglamento, se aplicarán las **normas habituales de torneos de fútbol sala**.
- A partir de la finalización de un encuentro, **ambos equipos tendrán 24 horas para realizar cualquier reclamación que pueda tener**, por medio de los capitanes, a la organización en relación con cualquier cosa que haya sucedido en el partido.

## 6.- DERECHOS DE IMAGEN

Por medio del presente, en calidad de representante de mi equipo, **autorizo al CECUMe** a utilizar las imágenes y/o videos en los que aparezcamos tanto yo como mis compañeros de equipo, que sean capturados antes o durante el desarrollo de la liga.

Entiendo y acepto que dicho material podrá ser utilizado con fines **promocionales, publicitarios o de difusión**, en medios impresos, electrónicos, redes sociales u otros canales de comunicación institucional.

Asimismo, confirmo que mi participación es **voluntaria** y que no recibiré **compensación económica** alguna por el uso de estas imágenes. Declaro, además, que poseo los derechos sobre mi imagen y la cedo de manera **libre, consciente y voluntaria** al CECUMe, sin limitación temporal ni territorial.

v1.3

29/10/2025

*Cualquier versión anterior del reglamento quedará anulada al aprobarse una nueva.*

## ANEXO – EJEMPLO DE ACTA

EQUIPO LOCAL:		NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL		JORNADA		/1		Nombre del árbitro		HORA DE COMIENZO	
EQUIPO VISITANTE:		NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE		ÁRBITRO				NOS:		FECHA:	
										12:30	
EQUIPO LOCAL		TARJETAS		FALTAS ACUMULADAS		EQUIPO VISITANTE		TARJETAS		FALTAS ACUMULADAS	
CONVO	NOMBRE Y APELLIDOS	GOLES	A	R		CONVO	NOMBRE Y APELLIDOS	GOLES	A	R	
x	Jugador local 1				PRIMER PERIODO	x	Jugador visitante 1	1			1 PRIMER PERIODO
x	Jugador local 2					x	Jugador visitante 2				
x	Jugador local 3			1		x	Jugador visitante 3				
	Jugador local 4						Jugador visitante 4				
x	Jugador local 5	1				x	Jugador visitante 5				
x	Jugador local 6					x	Jugador visitante 6	2			
x	Jugador local 7				TIEMPO MUERTO	x	Jugador visitante 7	2			TIEMPO MUERTO
x	Jugador local 8						Jugador visitante 8				
	Jugador local 9				SEGUNDO PERIODO		Jugador visitante 9				SEGUNDO PERIODO
	Jugador local 10						Jugador visitante 10				
x	Jugador local 11	2									
					TIEMPO MUERTO						TIEMPO MUERTO
				RESULTADO							
		images/Escudos LOCAL:				()				images/Escudos/U	
		VISITANTE:				()					
OBSERVACIONES:											

- El acta generado del portal de árbitros incluirá la lista de jugadores de ambos equipos
- Marcar con una 'x' los jugadores convocados
- Poner el número de goles/tarjetas/faltas al lado del nombre del jugador correspondiente
- Introducir el resultado del partido donde están los paréntesis de la parte inferior (poner sólo el número, no los paréntesis)
- **Importante no modificar nada más del acta, ya que esto es leído por la web y actualiza los resultados y clasificaciones automáticamente**