



Reglamento 2020

2020



Reglamento de Competencia y Código de Sanciones

EVOLUTION 7
EVOLUTION 7
V1.3



A	
Arbitrajes.....	3
B	
Barridas	11
C	
Criterios de desempate	15
Cuerpo Arbitral	7
D	
Defaults	14
Duración del Partido.	8
E	
El balón	3
El fuera de juego.	9
El inicio y la reanudación del juego.	8
El número de jugadores	3
El terreno de Juego	3
El tiro de castigo por expulsión.....	12
El tiro de castigo por faltas acumuladas	11
Equipamiento de los jugadores.....	5
F	
Faltas y conducta antideportiva.....	9
L	
Los tiros libres	9
P	
Política de ascensos y descensos de categoría.....	15
R	
Registros.....	5
Re-programación o Cancelación de Partidos	8
S	
Sanciones administrativas.....	15
Sanciones.	12
Saque de banda.....	12
Saque de esquina.....	12
Saque de meta.....	12
Sistema de Competencia	14
T	
Tabla de posiciones	14



Reglamento de competencia y código de sanciones.

El terreno de Juego

Las dimensiones del terreno de juego deberán ser:

Longitud:	Mínimo 50mts	Máximo 60mts
Anchura:	Mínimo 25mts	Máximo 40mts

El balón

Antes del inicio de cada juego cada equipo deberá entregar al árbitro 2 balones del número 4 y/o número 5 inflado y en buen estado. Dicho balón deberá estar disponible en las bancas de los equipos **y el árbitro decidirá cuál de los balones deberá ser utilizado.**

La falta de presentación de algún balón por parte de un equipo se decretará vencedor del partido por default al equipo contrario que haya presentado la cantidad de balones requeridos y en su correcto estado. El equipo que si trajo su balón puede autorizar que inicie el juego, aunque el rival no haya presentado su balón, sin embargo, en caso de que el juego no pueda continuar por falta de balón (ejemplo: pinchadura / pérdida) se dará una tolerancia de 3 minutos para conseguir el balón y reanudar el juego, en caso de no poder contar con un balón para reanudar o que la tolerancia haya terminado, el equipo que si trajo sus balones podrá solicitar al árbitro central que se le marque el default a su favor.

La responsabilidad de cada uno de los balones presentados será plenamente del equipo propietario de los mismos, esto aplica en los casos de balones volados, ponchados, desinflados y/o cualquier situación referente a cada balón. Evolution7 no se hace responsable por cualquier situación presentada con los balones.

En caso que un equipo no presente balón, este puede ser rentado en la administración generando un costo adicional y proporcionando una identificación oficial de la persona quien renta.

Arbitrajes

Todo pago de arbitraje deberá ser realizado antes de iniciar el partido, así mismo cada equipo recibirá su comprobante de pago el cual deberá ser mostrado al cuerpo arbitral para el dar acceso al equipo al terreno de juego.

En caso que el árbitro haya pitado para dar inicio al 1er tiempo y uno de los equipos aun no realiza el pago del arbitraje, cuenta con 5 min de tolerancia para realizar el pago y mostrar el pago al cuerpo arbitral para que estos otorguen el acceso al terreno de juego. Si el equipo no realiza el pago en el tiempo de tolerancia, el equipo rival se le otorgara el default a su favor con un marcador de 3 a 0.

El número de jugadores

El partido será jugado por 2 equipos formados por un máximo de 7 jugadores en cancha cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta.



El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene menos de 5 jugadores.

Si un equipo inicia su partido con 5 jugadores o menos de 7 jugadores, tendrá hasta el término de la primera mitad para completarse a 7 jugadores máximo, posteriormente de haberse completado, los jugadores que lleguen tarde, no podrán ingresar a la cancha hasta el medio tiempo. Los jugadores que se presenten después de haber iniciado el 2do. Tiempo no podrán jugar la parte complementaria.

Una vez comenzado el partido, el número de sustituciones es ilimitado, podrán realizarse cuantas sustituciones se deseen, **siempre que se realicen de formas reglamentarias**. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego cuantas veces se considere conveniente con la aprobación arbitral. Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y siempre que el cambio sea efectuado durante una detención del juego.

Cuando un guardameta o cualquier otro jugador tenga que ser reemplazado por un sustituto deben observarse las condiciones siguientes:

- El sustituto no puede entrar al terreno del juego hasta que el jugador, al cual esta reemplazado, **haya abandonado el terreno por su zona de banca**, en el entendido que tanto el jugador que sale como el que entra no podrán jugar el balón hasta que el cambio sea concretado. En caso que el Jugador reemplazado abandone por cualquier banda del terreno de juego exceptuando su zona de banca, será amonestado por el central, ya que esto puede ocasionar ventaja en cualquier jugada que pueda presentarse.
- Deberá entrar en el terreno de juego por la línea de medio campo y no será necesario parar el juego, salvo para el guardameta.
- Un sustituto queda sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea llamado o no para participar en el juego.

Cuando alguno de los equipos se quede con 4 jugadores y el marcador le sea favorable se continuará el juego hasta que se revierta el marcador o se culmine el tiempo reglamentario.

Si algún equipo llega a jugar con 8 jugadores dentro del terreno de juego, será sancionado con un tiro libre indirecto en el lugar donde se jugó el balón por última vez y el capitán tendrá tarjeta amarilla.

Todos los jugadores que hayan ameritado una expulsión antes, durante o al termino del partido, deberán abandonar el terreno de juego de forma inmediata, en caso que un jugador no acceda abandonar el terreno de juego de forma inmediata, no se reanudara el partido y el tiempo seguirá en marcha.

Ningún jugador podrá Alinear en Cuartos, Semifinal y Final, si al menos no participo en 6 (Seis) juegos en temporada regular, si algún jugador participa en Cuartos, semifinales o final no cumpliendo con este párrafo el equipo **PIERDE** el encuentro por 3 (tres) goles a 0 (Cero).

Ningún Jugador podrá participar en 2 Equipos en el mismo torneo.



Registros

Cada Equipo participante en los torneos realizados por Evolution 7, tendrá un máximo de jugadores a registrar el cual consta de 14 jugadores por equipo.

Para poder ser registrado, el representante de cada equipo deberá realizar el llenado del siguiente formato en un archivo Excel, y este archivo deberá ser proporcionado a la Administración de Evolution 7 antes de la 2da jornada de juego. A continuación, se les muestra el formato:

REGISTRO	NOMBRES	APELLIDOS	EQUIPO	TORNEO	NUMERO	FOTOGRAFIA
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						

El formato anterior deberá ser entregado máximo con 1 día de anticipación a la jornada a jugar, en caso de no presentar dicho formato se aplicará el default a ese partido donde el equipo rival en caso que haya proporcionado su formato como se indica, se le otorgaran los 3 puntos. En el caso que ninguno de los equipos a enfrentarse haya proporcionado el formato como se indica, se aplicara como partido jugado, pero sin puntos.

Los registros deberán ser entregados al ingreso del terreno de juego de forma personal al cuerpo arbitral, donde se estos serán validados y corroborados.

En caso de presentar un registro apócrifo, de otro jugador o alterado, el jugador no podrá participar en dicha jornada y será baja del torneo, así mismo, el capitán de dicho equipo tendrá una suspensión de 3 jornadas consecutivas posterior a la jornada del incidente presentado.

Equipo o jugador que no presente registros de jugadores de Evolution 7 en la 3er jornada no podrá jugar o en su defecto podrá tramitar un permiso de juego el cual tendrá **COSTO** y será tramitado en oficina para que pueda hacer uso del inmueble.

Altas de registros

Toda alta de Registro de un jugador deberá ser notificada máximo con 1 día previo a la jornada a jugar, dicha notificación deberá ser realizada a la administración de Evolution 7, toda alta de Registro genera un costo.

Bajas de registro

Toda baja de Registro de un jugador deberá ser notificada máximo con 1 día previo a la jornada a jugar, dicha notificación deberá ser realizada a la administración de Evolution 7, toda baja de Registro NO genera un costo y deberá proporcionar el registro a sustituir.

Equipamiento de los jugadores.



VESTIMENTA

Los jugadores deberán vestir ropa deportiva uniforme que consiste en shorts, medias y playera con su respectivo número en la espalda. **(El número vulcanizado o con números que se pegan con plancha).**

En caso que algún equipo no presente uniforme completo como se establece en el párrafo anterior, el equipo está obligado a **RENTAR CASACAS** para poder llevar acabo el partido, en caso que no se **RENTE CASACAS**, dicho equipo perderá por default.

Si un jugador no presenta uniforme completo como se establece al inicio de este apartado, dicho jugador no podrá participar en el juego o en su defecto para poder participar, todo el equipo deberá **RENTAR CASACAS**.

La RENTA DE CASACAS genera costo adicional al pago de arbitraje.

CALZADO

El empleo de calzado de suela lisa, multitacos de goma o tacos para pasto artificial es indispensable para poder participar en los partidos realizados en las instalaciones de EVOLUTION 7. A continuación, les mostramos el tipo de suelas autorizadas:



ESPINILLERAS

Es indispensable el uso de espinilleras para poder participar los partidos.

No se permitirán férulas, espinilleras mecánicas fabricadas de materiales duros que contengan yeso o cualquier objeto que dañe a los jugadores. Jugador que trate de eludir el uso de espinilleras y/o usar cartones o cualquier otro material que simule el uso de espinilleras, este será expulsado del partido y se le otorgara un 1 partido de suspensión

En caso que un jugador no presente espinilleras, estas pueden ser rentadas en la administración generando un costo adicional y proporcionando una identificación oficial de la persona quien renta.

USO DE OBJETOS



Ningún jugador podrá portar objetos peligrosos para los demás jugadores o para el mismo como por ejemplo aretes, cadenas, esclavas, relojes, piercings, anillos, etc. Si el árbitro juzga que lleva objetos peligrosos le pedirá que se los quite; si el jugador no accede, no podrá tomar parte en el juego.

Cuerpo Arbitral

El árbitro

Se asegurará de que los balones que sean utilizados correspondan a las exigencias de la sección “El Balón”.

Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores corresponda a lo estipulado en la sección de Equipamiento de los Jugadores (antes del partido).

Apoyará al Cronometrista en la revisión de Registros de los jugadores antes de que estos ingresen al terreno de juego.

Tomará medidas contra la afición (Porra) y/o los funcionarios oficiales (representantes y/o capitanes) de los equipos que no se comporten en forma correcta y con respeto hacia los jugadores, cuerpo arbitral o público en general. El árbitro podrá, si lo juzga necesario expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores e inclusive dar por terminado el partido favoreciendo al equipo contrario por considerar que no existen garantías para continuar.

Se asegurará que personas que no sean jugadores (personas ajenas a los registrados) no ingresen al terreno de juego entre partidos ni en los medios tiempos incluyendo niños.

Solo se permitirá una persona de pantalón largo en el terreno de juego.

Auxiliar de la cancha (Cronometrista).

Se asegurará de revisar los registros de los jugadores participantes antes de ingresar al terreno de juego.

Controlar las sustituciones de jugadores que a lo largo del partido puedan producirse de acuerdo con lo establecido. Poner en conocimiento del árbitro las incidencias, en relación al apartado anterior, puedan producirse.

Se asegurará que las sustituciones sean realizadas por la línea de medio campo y por la zona de bancas.

Dar cuenta al árbitro de las circunstancias 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.

Realizar el correcto llenado de la Cedula Arbitral del encuentro con apoyo del árbitro central, procurando que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado. Tomará nota de las incidencias, ejercerá la función de cronometrador y vigilará que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida.

Dar notificación al árbitro central en los casos de observar cualquier incidencia que requiera sanción ocurrida a espaldas del árbitro central.



Duración del Partido.

Periodos de juego: El tiempo de duración del juego es de 50 minutos, dividido en dos tiempos de 25 minutos cada uno. Habrá un breve descanso de 3 a 5 minutos para el cambio de lado (Medio Tiempo). El tiempo de juego iniciará posterior de haber dado el primer silbatazo por parte del árbitro central, donde esto ocurrirá, posterior al recibir los registros de ambos equipos antes de ingresar al terreno de juego o en caso que 1 solo equipo haya entregado los registros solicitados (esto dependerá si alguno de los dos equipos aun no presenta registros en tiempo y forma)

El tiempo de tolerancia es de 5 minutos para el inicio de cada juego, los cuales serán descontados del tiempo reglamentario. La tolerancia se puede extender máximo hasta 10 minutos (minuto 15 en el marcador), si uno de los equipos lo solicita y el otro está de acuerdo. Si el equipo puntual desea marcar el default deberá notificar al árbitro al vencimiento de los últimos 5 minutos de tolerancia. En caso de haber otorgado 10 minutos (minuto 15 en el marcador) y el equipo

Cuando el balón está en juego y se dirige hacia gol y a su vez finaliza el tiempo reglamentario establecido por el marcador digital para la terminación del 1er tiempo o en su defecto la culminación del juego antes de rebasar la línea de gol, este no contara como gol.

Cuando el árbitro central marca una falta, y posteriormente el marcador emite la terminación del tiempo reglamentario, la falta será cobrada, sin tener un contra remate.

El tiempo durante cualquier falta seguirá avanzando, si y solo si, existe alguna lesión grave de cualquier jugador, ej. Luxación, fractura, algún corte, o algo que ponga en peligro la integridad del jugador.

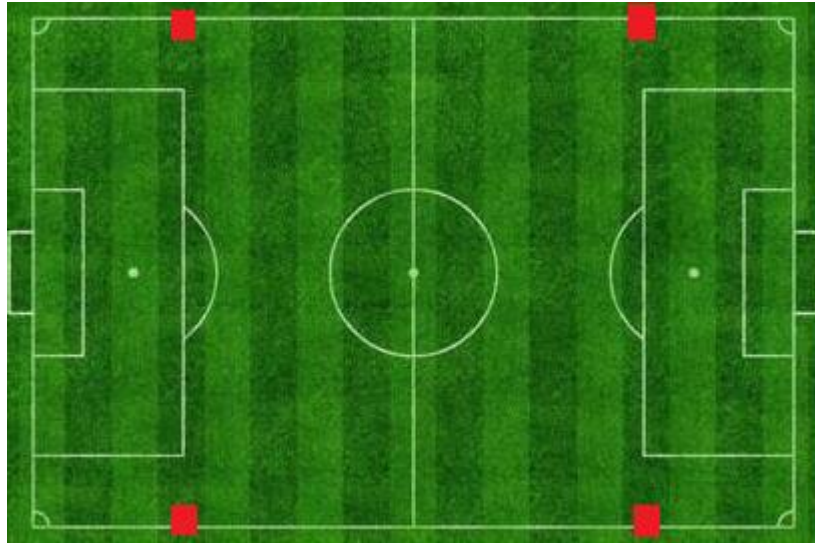
Re-programación o Cancelación de Partidos

En caso de solicitar una Re-programación o Cancelación de partidos, deberá ser como máximo con un día de anticipación, si es realizado el mismo día, el equipo que solicita la reprogramación perderá por default.

El inicio y la reanudación del juego.

Procedimiento del saque de salida todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo, los jugadores del equipo contrario a aquel que efectuará el saque de salida deberá encontrarse como mínimo sobre la circunferencia del centro del campo de hasta que sea jugado, el balón tendrá que estar inmóvil en el punto central, el árbitro dará la señal, el balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia cualquier lugar y el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez salvo que no sea jugado por otro jugador, en caso de haber hecho un doble toque, se cambia el saque a favor del otro equipo.

Para el caso de Saque de Meta, si el guardameta tarda como máximo 5 segundos en poner en juego el balón, este será sancionado con cambio de posición de balón al equipo rival, donde la reanudación del juego será realizada por alguna de las bandas laterales, a la altura del área del portero, es decir, se reanuda donde se encuentran las marcas de color rojo como se muestra en el siguiente diagrama:



Para el caso de Saque de Banda, si el jugador tarda como máximo 5 segundos en poner en juego el balón, este será sancionado con cambio de posición de balón al equipo rival, donde la reanudación del juego será realizada en la misma ubicación donde se marcó el saque de banda.

Para el caso de Tiro Libre Directo/Indirecto, si el jugador tarda como máximo 5 segundos en poner en juego el balón, este será sancionado con cambio de posición de balón al equipo rival, donde la reanudación del juego será realizada en la misma ubicación donde se marcó la falta cometida.

Para el caso de que el balón llegue a tener contacto con el árbitro central, si posterior al contacto con el árbitro el equipo sigue teniendo la posición del balón, el juego seguirá en curso, en caso que el balón después de haber tenido contacto con el árbitro y la posición del esférico quede en posición del equipo rival, el árbitro interrumpirá el juego para dar un bote a tierra.

Si el Jugador que realiza el saque de esquina demora 5 segundos en poner en juego el esférico, este será sancionado con cambio de posición de balón al equipo rival, donde la reanudación del juego será realizada como saque de meta.

En caso de alguna sanción que el árbitro haya aplicado (amonestaciones a banca, amonestación al capitán por cuestiones de porra, etc) y esta haya interrumpido la continuidad del encuentro, la reanudación será bote a tierra.

El fuera de juego.

En el fútbol 7 no hay fuera de juego.

Faltas y conducta antideportiva.

Las faltas y conducta antideportiva se sancionarán de la siguiente manera:

Los tiros libres.

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este



haya tocado a otro equipo, adicionalmente todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a siete metros del balón hasta que estén en juego, salvo que se encuentren ubicados entre los postes sobre su propia línea de meta.

Cuando se señale una falta el árbitro ordenará con el silbato o la voz la ejecución del tiro libre siempre que el beneficiario pida pasos para distanciar la barrera; en caso de lo contrario el juego se podrá reanudar sin necesidad de señalarlo el árbitro.

- *Tiro Libre*

Se concederá un tiro libre de equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temerario o con el uso de una fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario
- Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
- Saltar sobre un adversario
- Cargar a un adversario
- Golpear o intentar golpear a un adversario
- Empujar a un adversario.

- *Tiro Libre Directo*

Se considerará así mismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón
- Sujetar a un adversario
- Escupir a un adversario
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

- *Tiro Penal*

Se concederá a un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones mencionadas con anterioridad dentro de su propia área penal, independientemente de la posesión del balón y siempre que esté en juego y se cobrará del punto penal del área en que se marcó la falta.

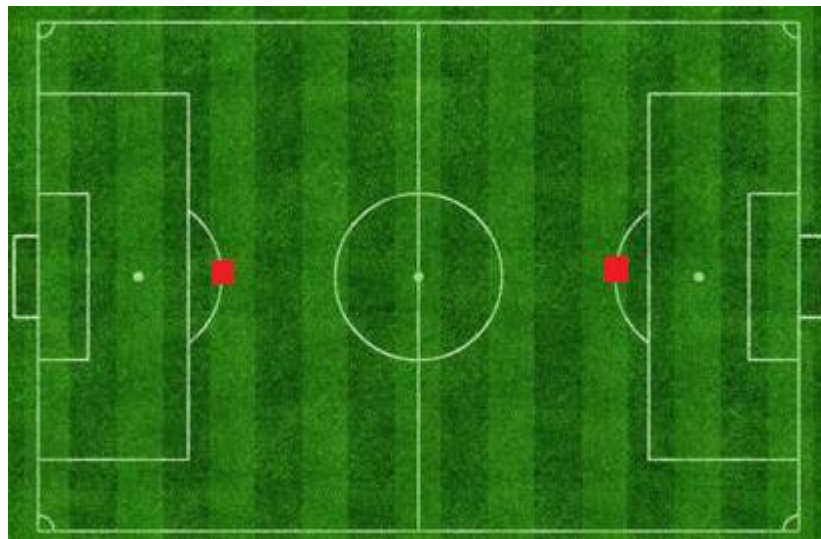
En liguilla, en caso de empate en el marcador los equipos disputarán una tanda de penalties donde cada equipo realizara 3 tiros y en caso de no definirse en la tanda de penalties, se irán a muerte súbita. Los jugadores a cobrar (3 jugadores) que sean elegidos tendrán que haber concluido el partido en el terreno de juego. Para el caso de muerte súbita, deberán elegir al resto de los jugadores en activo en terreno de juego y posteriormente a los jugadores en banca.

- *Tiro Libre Indirecto*

Se concederá un tiro libre indirecto cobrado desde el punto de tiro de castigo al equipo adversario si un guardameta comete una de la siguientes cinco infracciones dentro de su propia área penal:

- El portero no puede tardar más de 5 segundos en poner el balón en juego después de haber entrado el balón a su área.
- Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
- El portero solo puede una vez jugar el balón con otro jugador de su equipo Cediéndolo hacia su cabeza y el esférico es devuelto hacia el portero para que este pueda despejar con el pie, si lo llega hacer por segunda vez se marcará tiro libre indirecto del punto de tiro de castigo
- Si el saque de meta lo realiza y llega de área a área sin ser tocada.

A continuación, se les indica con una marca roja el punto de tiro de castigo:



Barridas

NO SE PERMITEN LAS BARRIDAS, UNICAMENTE EN CASO QUE NO HAYA OTRO JUGADOR DE POR MEDIO A 1 METRO DE DISTANCIA, ASÍ MISMO, EL UNICO JUGADOR QUE PUEDE BARRERSE DENTRO DE SU AREA ES EL GUARDAMENTA.

Las barridas realizadas por cualquier jugador será sancionada como una falta acumulativa.

El tiro de castigo por faltas acumuladas

Cuando un equipo acumula 6 faltas será sancionado con un tiro de castigo por faltas acumulativas (el cobro será realizado en la media luna del área de la portería a cobrar) y cada tercera falta siguiente también será sancionada con un tiro de castigo por faltas acumuladas.

La contabilidad de las faltas continua para el segundo tiempo, es decir, no se borran las faltas a partir del segundo tiempo. Cuando ocurra la quinta falta acumulativa de un equipo, el árbitro indicara al equipo infractor esta circunstancia mediante un aviso verbal,



suficientemente claro.

El tiro de castigo por expulsión

Cuando un jugador es expulsado por el cuerpo arbitral cuenta con 1 minuto para abandonar el terreno de juego, en caso que se haya cumplido el tiempo mínimo para abandonar el terreno de juego, y el jugador expulsado siga dentro del terreno de juego, su equipo recibirá un tiro de castigo en contra.

Una vez realizado el tiro de castigo y el jugador aun continua dentro del terreno de juego, se le otorgará otro minuto para abandonar el terreno de juego, en caso contrario se realizará otro tiro de castigo en contra de su equipo, y esta misma acción se realizará sucesivamente hasta abandonar el terreno de juego.

Saque de banda.

El saque de banda es una forma de reanudar el juego, no se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

El jugador que hace el saque, en el momento de lanzar el balón, deberá estar frente al campo de juego y podrá tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma. Deberá lanzar el balón por detrás, por encima de la cabeza y servirse para ello de las dos manos, sin despegar los pies del suelo al momento de la ejecución.

El portero, no puede tomar el balón con las manos después de un saque de banda de su equipo y se considerara tiro libre indirecto desde el punto de tiro de castigo (media luna).

Saque de meta.

El saque de meta solo lo hace el portero y con la mano.

Cualquier jugador puede hacer la recepción del balón dentro del área del guardameta, no es necesario que el jugador reciba del guardameta el balón fuera de su área.

Saque de esquina.

El saque de esquina será lanzado por un jugador del equipo atacante; todo el balón debe ser colocado en el interior del cuarto de círculo correspondiente a la esquina más cercana al sitio por donde salió el balón y, es de este lugar donde será lanzado el balón.

Se podrá anotar un gol del tiro de esquina.

Los jugadores del equipo contrario al que se ejecuta un saque de esquina no podrán colocarse a una distancia menor de 7 metros del balón antes de que se ponga en juego, es decir, en el momento en el que el balón sea pateado y se pone en movimiento y el jugador que ha hecho el saque no podrá jugar de nuevo el balón sino después de que este haya sido tocado o jugado por otro jugador.

Sanciones.

C1: Las faltas que cometan los jugadores que se considerarán de tarjeta amarilla por criterio del árbitro son:



- Desaprobar una decisión arbitral.
- No colocarse a la distancia señalada en un tiro libre
- Perder el tiempo en forma deliberada
- Impedir que el guardameta despeje el balón
- No acatar diligentemente una disposición arbitral
- Fingir cualquier falta
- Simular una lesión
- Alejar el balón después de haberse marcado falta
- Burlarse de un adversario
- Provocar a un adversario
- Engañar con la voz de un adversario
- Faltar el respeto a un adversario y/o compañero
- Jugar en forma estimada brusca
- Infringir con persistencia las reglas de juego
- Jugar el balón con la mano cortando cualquier avance
- Sujetar a un adversario impidiéndole que este se apodere del balón
- Jugar el balón con la mano intentando marcar un gol.
- Por no portar el equipamiento requerido en este reglamento (espinilleras y/o calzado)
- Cualquier falta que considere el árbitro del partido.

C2: Las faltas de segundo grado que se reportan como expulsiones definitivas del partido y el jugador será sancionado con un partido de suspensión son:

- Por impedir una oportunidad manifiesta de marcar un gol
- Acumulación de 2 amonestaciones en el juego
- Juego brusco grave
- Por hacer señas obscenas al público, jugadores contrarios y cuerpo arbitral.
- Por insultar o incidir a causar daño a jugadores adversarios
- Cualquier falta que considere el árbitro del partido
- Por tratar de engañar al cuerpo arbitral al no portar el equipamiento requerido en este reglamento (espinilleras y/o calzado), utilizando espinilleras fabricadas al momento o usar un calzado inadecuado.

C3: Las faltas de tercer grado que se reportaran como expulsiones definitivas del partido y el jugador será sancionado con 2 partidos de suspensión son:

- Insultar verbalmente al árbitro
- Por conducta violenta durante un juego
- Cualquier falta que considere el árbitro del partido

C4: Las faltas de cuarto grado que se reportaran como expulsiones definitivas y el jugador será expulsado del torneo y tal vez consignado a las autoridades correspondientes son:

- Agredir a un adversario
- Intento de agresión a un adversario
- Agredir a un compañero
- Intento de agresión al cuerpo arbitral y/o administrativos
- Insultar verbalmente a administrativos
- Agredir al público



- Participar activamente en una riña
- Maltratar o destruir las instalaciones
- Escupir a otra persona
- Participar en el partido con el registro apócrifo, de otro jugador o alterado y al capitán del equipo tendrá una suspensión de 3 jornadas por hacer participar a un jugador con un registro indebido.

Defaults

Perderá por default con el marcador de 3-0 los equipos que:

- No se presenten con el balón de las características indicadas en la regla No. 2
- No se presenten a la hora señalada con el mínimo de los 5 jugadores para comenzar el partido debidamente uniformado y registrado.
- Los equipos que abandonen el terreno de juego antes de terminar el tiempo reglamentario.
- Si un entrenador, jugador, representante o porra de un equipo es identificado en la tribuna o en los alrededores de la cancha insultando al cuerpo arbitral, coordinadores o adversarios, podrá ser suspendido el partido por falta de garantías esto a consideración del cuerpo arbitral y si persiste con su actitud su equipo será expulsado del torneo.
- Si al inicio del segundo tiempo alguno de los equipos no se posiciona en su área de juego en un lapso de 2 min, el equipo que este posicionado en su área de juego podrá decretar el default, sin importar el marcador obtenido en el primer tiempo.
- Si a partir de la jornada 3, alguno de los equipos no presenta uniforme completo (playera, short y medias), donde la playera, short y calcetas deben ser idénticos (es decir, el mismo uniforme para todos), el equipo que haya cumplido con los aditamentos podrá realizar el default.
- Ningún jugador podrá Alinear en Cuartos, Semifinal y Final, si al menos no participo en 6 (Seis) juegos en temporada regular, si algún jugador participa en Cuartos, semifinales o final no cumpliendo con este párrafo el equipo **PIERDE** el encuentro por 3 (tres) goles a 0 (Cero).

Sistema de Competencia:

6-14 equipos:

Se seguirá el "Sistema de Puntos", jugándose una fase regular que consistirá en ida y vuelta en sistema de Round Robín (todos contra todos). Los primeros 4 equipos que queden mejor posicionados en la tabla calificarán a semifinales (a una sola vuelta). Los ganadores de las semifinales disputarán la final a una sola vuelta. (únicamente pasan los primeros 4 equipos).

16 -20 equipos:

Se seguirá el "Sistema de Puntos", jugándose una fase regular que consistirá de una vuelta en sistema de Round Robín (todos contra todos). Los 8 equipos que queden mejor posicionados en la tabla al término de esta fase disputarán cuartos de final, semifinal y final (En liguilla, en caso de empate en el marcador los equipos disputarán una tanda de penalties donde cada equipo realizara 3 tiros y en caso de no definirse, se irán a muerte súbita.)

Tabla de posiciones

La ubicación de los equipos en la Tabla de Posiciones estará sujeta a

- a) Por cada juego ganado se obtendrán TRES puntos.



- b) Por cada juego empatado se obtendrá UN punto.
- c) Por cada juego perdido no se obtendrán puntos.

Criterios de desempate

El orden de los equipos en la Tabla de Posiciones dependerá de los puntos obtenidos por cada uno de los equipos. En caso de empate en el número de puntos, quedará mejor posicionado aquel equipo con mejor diferencia de goles (goles a favor menos goles en contra), y en caso persistir el empate el equipo mejor posicionado será aquel con mayor cantidad de puntos en el promedio de goleo (goles a favor entre Goles en contra). En caso de persistir el empate se recurrirá al último partido jugado entre los equipos.

Política de ascensos y descensos de categoría.

En caso se contar con torneos incluyendo ascensos y descensos de categoría, los equipos participantes se sujetarán al siguiente sistema:

Ascensos:

Ascenderán los 2 equipos que disputen la final de cada torneo

Descenderán:

Los últimos 2 equipos de la tabla de posiciones o en su defecto descenderán el ultimo equipo posicionado en la tabla de posiciones de cada grupo

Sanciones administrativas

Cuando un equipo no se presente por 2 partidos, quedara automáticamente fuera del torneo. Si el equipo no se llegara a presentar a un 1 partido tendrá que pagar su default, el cual es el costo de su arbitraje, en caso de no hacerlo será baja automática.

Cuando un equipo se retire del terreno de juego sin terminar el tiempo reglamentario será sancionado con una multa económica y en caso de no pagarla será dado de baja del torneo.

Jugador, Porra o Equipo que dañe las instalaciones de Evolution 7, será sujeto a una sanción económica impuesta por Evolution 7 sobre la reparación del daño ocasionado, en caso no realizar el pago, el equipo será dado de baja del torneo y el representante del equipo será consignado a las autoridades correspondientes para asumir la responsabilidad del daño ocasionado.

NOTA:

Todo lo expuesto en las disposiciones del reglamento, es enunciativo mas no limitativo, ya que la coordinación de Evolution 7 aplicará su criterio en cualquier anomalía detectada en el desarrollo del torneo; y en los casos no previstos, Evolution 7 tendrá amplia facultad para su resolución.