

Reglamento del torneo

Administrativo

1. Tarjeta amarilla y roja
 - Al acumular tres tarjetas amarillas serán penalizadas: 1. Con un partido 2. Con una multa de 50 pesos.
 - Cada tarjeta roja será penalizada con 70 pesos y la suspensión del jugador quedará a criterio del árbitro.
2. En las finales el horario estará sujeto a la decisión del equipo que haya quedado más arriba en la tabla.
3. La fecha límite para entregar los requisitos será la jornada 4.
 - A partir de la jornada 5 jugador que no presente credencial no podrá jugar.
 - A partir de la jornada 5 el equipo deberá presentar uniforme completo.
4. Se abrirá una segunda temporada de registros a la mitad del torneo con duración de 2 jornadas. 1 y 2 de la segunda vuelta.
5. En caso de alguna lesión extrema se apoyará al jugador con terapia profesional en caso de requerirla. Nota: no aplica si el jugador no cuenta con la indumentaria obligatoria véase reglas 5 y 6 del apartado DEPORTIVO.
6. Se solicitará una fianza de \$400 la cual corresponderá a los arbitrajes de las 2 últimas jornadas. En caso de que se pierda por default el arbitraje se tomará de la fianza y a la siguiente jornada tendrá que ser recuperado por el equipo. La fianza tendrá que ser cubierta a más tardar en la jornada 4.
7. La fecha límite para cubrir la inscripción será la jornada 1.

Deportivo

1. Respetar las decisiones arbitrales.
2. El torneo se jugará a 2 vueltas. (Por definir)
3. Cada equipo participará con 7 jugadores dentro del campo. En caso de que el equipo no se complete, el partido podrá empezar con 5 jugadores.
4. Se podrán hacer sustituciones ilimitadas y los jugadores podrán volver a entrar, aunque haya sido sustituido previamente.
5. Los jugadores no podrán jugar con ningún objeto que pueda ser peligroso para ellos mismos o para los demás (piercings, aretes, collares).
6. Cada jugador deberá traer: espinilleras, jersey, short, tachones.
7. Se jugarán 2 tiempos de 25(30) minutos con un descanso intermedio de 7 minutos. El tiempo comenzará a correr a partir del segundo silbatazo del árbitro. El tiempo no se repondrá si el partido comienza tarde. 15 min y 5 a los demás.
8. La cuenta de goleo en un solo partido se detendrá cuando haya una diferencia de 13 goles sin embargo el partido continuará hasta que se cumpla el tiempo reglamentario.

9. Solo se permite el acceso a la cancha a los jugadores, auxiliar y director técnico durante el partido.
10. Presentar 1 balón por equipo antes de comenzar el partido.
11. Tarjeta Amarilla: cuando un jugador sea amonestado tendrá que salir del partido durante 3 minutos, un relevo podrá entrar en su lugar en ese instante.
 - Si hay un segundo amonestado dentro de esos 3 minutos y el equipo solo tiene de cambio al primer amonestado, los 2 amonestados tendrán que cumplir con sus 3 respectivos minutos.
 - Si hay un tercer amonestado dentro de esos 3 minutos, los amonestados podrán regresar al terreno de juego, pero se marcará un penal en su contra.
12. Tarjeta Roja: el jugador tendrá que abandonar la cancha y no podrá volver a entrar durante ese partido. Otro jugador podrá sustituirlo, pero solo 5 minutos después de la expulsión. Si hay otro expulsado dentro de esos 5 minutos el relevo podrá ingresar inmediatamente pero el equipo quedará con 6 jugadores. Las sanciones por expulsión las impondrá el árbitro.

Si el partido termina por conato de bronca antes del tiempo establecido se resolverá como partido ganado por default. El equipo que no causo el conflicto será el ganador.

Habrà una política de cero tolerancia a la violencia y en dado caso que exista agresión se expulsará definitivamente al jugador o al equipo según sea el caso.
13. Al termino de cada partido el capitán o delegado de cada equipo se dirigirá con el arbitro para firmar la cedula de juego correspondiente, no se aceptarán reclamos posteriores si la cedula no está firmada.
14. No introducir bebidas alcohólicas dentro de la cancha.
15. Al detectar aliento alcohólico en algún jugador, previamente o durante el partido, será expulsado una jornada.
16. Cada delegado de equipo es responsable de mantener el orden de su plantel.

Requisitos:

Presentar 1 foto tamaño infantil.

Llenar y entregar en tiempo y forma la cedula de inscripción.