

REGLAMENTO INTERNO DEL TORNEO DE FUTBOL “SINDICATO TELCEL”

Temporada 2015

Derechos y Obligaciones.

Artículo 1. Todos los jugadores inscritos debidamente en Play Deporte de SA de CV, juegan por su propia voluntad y con los riesgos que la práctica del Fútbol implica. Al inscribirse, automáticamente deslindan de cualquier responsabilidad legal o moral a Play Deporte de SA de CV, la Federación Mexicana de Futsiete, A.C., la Asociación Mexicana de Diversas Modalidades de Fútbol, A.C. . Y a la Asociación Mexicana de Fut7, A.C. y cualquier empresa relacionada con la administración y explotación de los recintos.

Artículo 2. Todos los integrantes de esta liga tenemos la obligación de cumplir y hacer cumplir este reglamento aún y cuando vaya de por medio algún interés propio.

Artículo 3. La **acreditación de jugadores** se deberá rellenar el formato enviado a RRHH de cada zona antes del 13 de Agosto. El máximo de jugadores que se podrán registrar es de 15 personas, los cuales deberán estar también acreditados como empleados Telcel. No se permitirá la estancia dentro de la cancha a quien no cumpla con este artículo.

Artículo 4. Un jugador está **debidamente acreditado** cuando:

1. Presenta su Credencial Telcel 2015”
2. Si esta incluido en la ficha de equipo y copia de identificación oficial.

Artículo 5. Sólo podrán participar los **jugadores debidamente dados de alta** en el acta de juego y acreditados de acuerdo con el artículo 3 y debidamente uniformados. Solo los jugadores de nuevo ingreso, podrán ser anotados por el árbitro.

Artículo 6. Durante el desarrollo de los torneos, no se podrán realizar **transferencias de jugadores** a otros equipos. Un jugador que causa baja de un equipo solo podrá jugar en torneos diferentes.

Artículo 7. Los equipos tendrán **como limite hasta la jornada 3 para presentarse con uniformes** completos (playeras iguales con número en la espalda, planchado, bordado, sublimado o cocido), en la playera se permiten variaciones en los posibles patrocinadores que el equipo tuviera (no se permitirá el uso de cintas como número). El uso de espinilleras es obligatorio.

Artículo 8. Cada equipo tiene la obligación de presentar un **delegado debidamente acreditado** ante la liga de lo contrario no se permitirá el acceso a cancha de personas no acreditadas para esta función.

Artículo 9. Todos los equipos tienen la obligación de **presentarse a cada partido mínimo con 15 minutos** de anticipación a la hora programada de su juego, para ingresar ya debidamente uniformados, con credenciales. Lo anterior para garantizar su tiempo efectivo de juego. Equipo que no presente se presente con antelación, podrá perder por default su partido. Los equipos tendrán como **tolerancia para entregar credenciales, antes del inicio del segundo tiempo.**

Artículo 10. Todos los equipos deberán presentar ante los árbitros un **balón** en buenas condiciones, para poder llevar a cabo el partido. Los equipos tienen como limite para presentar su balón hasta antes de iniciar el

segundo tiempo. En caso de que un equipo acepte jugar el partido solo con un balón, deberá firmarlo en el acta de juego antes de iniciar el segundo periodo

Artículo 11. Cada equipo tendrá que iniciar **mínimo con 5 jugadores** y podrá completarse en el transcurso del partido.

Artículo 12. En caso de no reunir los requisitos que se estipulan en los Artículos 7, 9, 10 y 11 de este reglamento el equipo perderán su partido por default (3 a 0) en Fútbol 7.

Artículo 13. Para cada partido se tendrá una **tolerancia de 10 minutos** a partir de la hora señalada de juego. El equipo que si estuvo en tiempo y forma ganará su partido por default 3 a 0; Se tendrán 5 minutos adicionales, para que se lleve el partido como práctica con un árbitro. En caso de que un equipo acepte jugar el partido como oficial después de que se haya decretado el default, el delegado ó capitán deberá firmarlo en el acta de juego antes de empezar el partido. Los partidos de default se acreditarán los goles a los 3 primeros jugadores del equipo que están compitiendo en el goleo individual.

Artículo 14. El **equipo que pierda por default** será sancionado de la siguiente manera:

1. Pierde su partido tres a cero.

Artículo 15. Si un equipo pierde por **default por causas de fuerza mayor** comprobables el partido se reprogramará aún presentándose el equipo contrario.

Artículo 16. Para poder **cancelar un partido** ya programado el delegado o capitán deberá hacerlo por escrito y enviarlo por correo electrónico a la administración **Play Deporte de SA de CV** y con mínimo de una jornada de anticipación. En caso de que el equipo no suspenda con esta anticipación su partido programado, perderá por default y deberá cubrir el uso de cancha y arbitraje correspondiente. Cada equipo podrá solicitar la cancelación de un juego en tiempo y forma reglamentario solo en una ocasión durante el torneo, la reprogramación se hará en los días y horarios que la administración disponga. En liguilla no hay cancelación de partidos, solamente cuando sea por causas de fuerza mayor comprobables.

Artículo 17. Cada equipo es **responsable de sus balones** y deberán ir por ellos cuando se vuelen, el tiempo de juego no se detendrá por falta de balones. La liga no se hace responsable de balones perdidos. El equipo que vuela el balón y se pierda, no será responsable de reponer el balón, a menos de que haya sido de manera intencional.

Artículo 18. Cada Delegado y **Capitán del equipo es responsable de su porra**, e integrantes de su equipo, de los daños que pueda causar a las instalaciones. Un partido podrá suspenderse por mala conducta de la porra y/o jugadores dentro y fuera del terreno de juego (insultos o agresiones al equipo contrario, al cuerpo arbitral o al personal administrativo) y su equipo perderá por default. Las porras también pueden ser sancionadas y no podrán participar antes, durante o después del desarrollo de un encuentro. La sanción puede ser desde la suspensión de ese partido, hasta la baja de la liga del equipo y la responsabilidad penal en la que se pueda incurrir. A la persona que sea sorprendida haciendo uso indebido de las instalaciones se le consignara con las autoridades correspondientes.

Artículo 19. Los jugadores y delegados deberán reconocer como **máxima autoridad dentro de la cancha al árbitro y a su asistente**. Deben acatar sus decisiones sin discutir airadamente sobre ellas; además deberán brindar las garantías de seguridad entre sus jugadores hacia los árbitros.

Artículo 20. Las **protestas** relacionadas con uniformes, números, balones, deberá ser antes de dar inicio el partido y deberán de firmar el Acta de Juego antes llevarse el partido como practica. De no hacer la protesta en tiempo y forma, esta será nula. Las demás protestas relacionadas con el desarrollo del juego deberán presentarse por escrito ante la comisión disciplinaria dentro de las 24 horas posteriores a la terminación de su partido.

Artículo 21. En caso de **riña colectiva** (batalla campal) se dará automáticamente de baja a los equipos

involucrados “Salvo previa investigación”

Artículo 22. La máxima autoridad recae en la Administración de la liga y su líder; cualquier punto no incluido en este reglamento quedara a criterio de la misma.

Artículo 23. Los Delegados o capitanes tienen el derecho de **levantar una protesta formal** de acuerdo al siguiente procedimiento:

1. Presentarla por escrito, dentro de las siguientes 12 horas hábiles a partir de la finalización del partido correspondiente.
2. Estipular claramente la inconformidad y de ser posible, indicar que artículo se esta infringiendo.
3. Protestas Arbitrales; aclarando que en este caso, no se modifican resultados ni se reprograman partidos.

Sistema de Competencia.

Artículo 24. La Integración de **Categorías Libres Varoniles** serán de mayores de 18 años, en caso de jugar un menor de edad este jugara bajo autorización del padre o tutor entregando una carta compromiso deslindando de cualquier responsabilidad legal o moral a **Play Deporte de SA de CV**, la Federación Mexicana de Futsiete, A.C., la Asociación Mexicana de Diversas Modalidades de Fútbol, A.C. Y a la Asociación Mexicana de Fut7, A.C.

Siendo responsabilidad del capitán o delegado el alinear ha dicho jugador.

Artículo 25. Todos los partidos de Fut 7 se llevarán a cabo en **dos tiempos de 20 minutos** cada uno, con un descanso entre cada tiempo. Para garantizar lo anterior, el cronometro se programará en 25 minutos y se activará en el horario en que el juego esta oficialmente programado, es decir, los equipos tienen 2 minutos para acreditarse ante los árbitros y así se les respeten los 23 minutos de cada periodo. Solo se detendrá el cronometro cuando haya algún jugador lesionado. Para que esto surta efecto los jugadores deberán ingresar cada uno con credencial en mano y deberá entregarse de manera inmediata al árbitro para su acreditación. La duración de un juego deberá ser prolongada a fin de permitir la ejecución de un tiro de castigo (doble penal) o de un tiro penal. El reloj de juego muestra de forma descendente el tiempo de juego. El tablero deberá ser visible para ambas bancas y oficiales de tal manera que no obstruya el área de juego. En caso de cuestionamiento la autoridad de los árbitros esta por encima de lo que señale el tablero. (Se compensara tiempo perdido en caso de que así lo determinen los árbitros).

Artículo 26. El **sistema de puntuación** en fase regular será como sigue:

Partido Ganado	3 puntos
Partido Perdido	0 puntos
Partido Empatado	1 punto

Artículo 27. **Califican a finales los primeros 4** equipos donde hay un solo grupo y jugarán de la siguiente manera, siempre respetando la tabla final de posiciones.

Semifinal				Final		
1	vs	4		G-1	Vs	G-2
2	vs	3				

Artículo 28. Sólo en la final, en caso de empate al término del tiempo regular, se jugará un **tiempo extra de 10 minutos a gol de oro**, en esta instancia predominaran las condiciones con que finalizo el segundo tiempo, faltas, número de jugadores etc. En caso de permanecer el empate se llevarán a cabo 3 tiros de castigo por

equipo (Desde la marca de los 12 metros). De persistir el empate se continuará con tiros de castigo a muerte súbita.

Para los Cuartos de Final y semifinal si en tiempo reglamentario se termina empatado se definirá el partido con 3 tiros de castigo por equipo (Desde la marca de los 12 metros). De persistir el empate se continuará con tiros de castigo a muerte súbita.

LISTA DE SANCIONES Y CASTIGOS

Artículo 29. Cuando un integrante de un equipo (Jugador ó Delegado), sale **expulsado con tarjeta roja** o acumula tarjetas amarillas, la administración de la liga se basará en el reporte del acta de juego para imponer sanciones.

Artículo 30. Serán merecedores los jugadores, Delegados, Entrenadores y equipos completos a las siguientes sanciones:

1. Si un mismo jugador acumula tres tarjetas amarillas; deberá cumplir un partido de suspensión.
2. Jugador que obtenga tarjeta roja en el partido; será expulsado obligatoriamente como mínimo un juego.
3. Expulsión por protestar decisiones arbitrales; dos juegos de suspensión.
4. Juego brusco grave; dos juegos.
5. Juego brusco violento; tres juegos.
6. Agresión a un contrario cinco partidos o más dependiendo la gravedad de esta y hasta la baja de la liga, o la suspensión temporal hasta la recuperación de la lesión.
7. Insultos al cuerpo arbitral y/o personal administrativo; tres partidos o más, dependiendo de los insultos.
8. Todos aquellos jugadores que acumulen tres tarjetas rojas en un mismo torneo serán suspendidos del torneo sin importar cual sea el motivo o causas de estas.
9. En caso de riña colectiva; los equipos serán dados de baja (salvo previa investigación), sin tener derecho a reembolso de ninguna clase.
10. Agredir o intentar agredir a un árbitro y/o personal administrativo; será castigado según la gravedad del reporte, el cual va desde tres meses, hasta un año de suspensión. Además será responsable de la denuncia penal correspondiente, ya que automáticamente se turnará a las autoridades competentes.
11. Todas las sanciones graves que marca este código se aplicarán en todas las categorías en las que participe él, o los jugadores, sin que sean acumulables los partidos de diferentes categorías.
12. La liga determinará si algún jugador expulsado podrá participar en un partido de finales; esto dependerá del reporte correspondiente, con excepción de los jugadores reportados por conductas graves. Las tarjetas amarillas serán borradas antes de entrar a finales.
13. Todo jugador que durante un partido sea expulsado; deberá abandonar de inmediato la cancha y no podrá permanecer en la banca, de no hacerlo su partido no se reanudará y podrá ser suspendido perdiendo su partido.
14. Los jugadores que sean expulsados bajo ciertas causales, podrán ser reportados y acumular más sanción si incurrir en otras después de haber sido sancionados.
15. Las sanciones no especificadas en este código, serán emitidas por la administración.