

Reglamento Torneo Fut-7  
Sociedad de Exalumnos  
Liceo de Monterrey  
Reglamento de competencia

**DISPOSICIONES GENERALES: Todos los equipos y sus integrantes deberán cumplir del presente reglamento de competencia, así como de los requisitos de la convocatoria.**

**1. Canchas de Juego**

- 1.1. Los encuentros oficiales se realizan en las canchas de superficie sintética oficiales de fútbol 7 del Liceo de Monterrey.

**2. Balón**

- 2.1. Cada equipo deberá presentar su balón en buen estado en el terreno de juego en temporada regular y liguilla. El equipo que no cuente con balón a la hora del inicio del partido platicara con el otro Capitán del otro para llegar a un acuerdo entre ambos.

**3. Jugadores**

- 3.1. La participación dentro del terreno de juego será de 7 jugadores por equipo (un portero y seis de campo).
- 3.2. El mínimo de jugadores en campo para iniciar un partido será de 5 jugadores (no podrá terminar o iniciar con 4 jugadores el encuentro, a menos que el árbitro lo considere y ambos capitanes estén de acuerdo).
- 3.3. Sustituciones (Cambios):
- 3.3.1. a) Estas serán ilimitadas y podrán hacerse en el transcurso del juego y en juego detenido (cuando el balón salga de la línea o por una falta), siempre y cuando el árbitro central lo autorice, el jugador sustituido podrá volver entrar al juego cuantas veces le convenga.
- 3.3.1.1. El sustituto deberá entrar al terreno de juego por la línea de medio campo una vez que su compañero lo haya abandonado o el árbitro haya autorizado su entrada al campo.

**4. Registro de Jugadores**

- 4.1. Inscripción: La inscripción de los jugadores será por medio de un forms, en donde tendrá que llenar información personal y totalmente legítima, el límite para inscribir a los jugadores es a la jornada 2.
- 4.2. Integración de Equipo: Cada equipo estará integrado por un máximo de 15 jugadores en su registro general. Al menos 7 jugadores deberán ser exalumnos del Liceo de Monterrey.

- 4.3. En cancha: 3 exalumnos deben estar siempre en el campo, en todo momento por el partido, de lo contrario el juego se deberá detener, sin detención del reloj hasta que se genere el cambio correspondiente, siempre y cuando el árbitro lo indique.
- 4.4. Finales: Para poder jugar en partidos de liguilla es necesario por lo menos a ver participación en 5 de la temporada regular, contando liguilla, ya que empiece el juego no hay reclamo, estos son previos al juego.

## **5. Indumentaria de los jugadores**

- 5.1. El equipamiento básico del jugador: Todo el equipo deberá portar la misma Camiseta y shorts. Esta regla comenzará a aplicar a partir de la Jornada 3. En caso de que el equipo no cuente con su uniforme oficial. El equipo contrario podrá reclamar al inicio del juego y dicho jugador que no cuente con lo establecido no podrá jugar el mismo o ponerse de acuerdo antes de empezar el partido, si el partido empieza, ya no se podrá reclamar después del partido.
  - 5.1.1. Calzado: Tenis deportivos suela lisa o multi-taco o tachon (no spikes ni cualquier calzado que represente peligro según el criterio del árbitro)
  - 5.1.2. Prohibido usar joyas, collares, aretes y/o cualquier material que represente peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores.

## **6. Árbitro**

- 6.1. Serán designados por el comité organizador. Se contará con un árbitro central.
- 6.2. Árbitro Central: Será el encargado de llevar todos los incidentes y el buen desarrollo del partido dentro de la cancha aplicando el reglamento de juego.
  - 6.2.1. Todos los árbitros que presten sus servicios en los torneos organizados por el comité organizador tendrán la obligación de conocer el reglamento de competencia y aplicarlo en cada encuentro. Además de ser evaluados por el comité organizador, cualquier queja hacía ellos se les agradecerá y deberá ser por escrito o electrónico y presentada por el capitán con el comité organizador y no en la cancha de manera verbal.
    - 6.2.1.1. Las decisiones de los árbitros durante el juego son irrevocables ante cualquier situación. Ejemplo: tarjetas, expulsiones, anular goles, etc.
    - 6.2.1.2. La ficha con el reporte de cada juego (marcadores, tarjetas) será evaluada por los capitanes del juego. En caso de que no se reporten, será tomada como si la hubieran aceptado.

## **7. Duración del partido.**

- 7.1. La duración de un partido de fútbol 7 comprenderá en dos tiempos de 25 minutos cada uno, por un tiempo de descanso de 5 minutos.
- 7.2. Prórroga del partido: Habrá una prórroga de 10 minutos. (Liguilla)
- 7.3. Partido por de Faul: Se considera cuando un equipo no reúne los requisitos reglamentarios para dar el inicio a un partido oficial o cuando existe ausencia total o parcial de acuerdo con el mínimo de número de jugadores para dar inicio un partido, el marcador será de 2-0 a favor, otorgando los goles al equipo en su récord de goleo (se le sumará un tanto al líder de goleo en ese momento del equipo).

- 7.4. El sistema de desempate en partidos de liguilla será por medio de penales. 3 penales por equipo, de no obtener resultados se irán a “muerte súbita”.
- 7.5. Partido suspendido: En caso de que el partido sea suspendido por el árbitro del encuentro por causas meteorológicas o cualquier otra anomalía de clima o COVID se tomarán los siguientes criterios:
  - 7.5.1. Si fue suspendido en los primeros 15 min del 1er.tiempo se jugará otro partido sin importar el marcador.
  - 7.5.2. Si fue en tiempo de descanso o sobre los primeros 15 min del 2do.tiempo se jugará lo que resta del partido en las mismas circunstancias de juego.
  - 7.5.3. Si pasa sobre el min.16 del 2do.tiempo en adelante se quedará el marcador, así como este el partido.
  - 7.5.4. Si fue por causas de COVID y se avisó con 2 días de anticipación, el partido se cambia de fecha, si no se avisó con ese tiempo el partido se da por perdido

## **8. Rol de Juegos:**

El Comité Organizador subirá la información de la programación de las jornadas a cada Capitán; y se deberá tomar en cuenta lo siguiente:

- 8.1. El equipo deberá atender el horario de juego que se ha asignado.
- 8.2. Cada equipo tiene el derecho de suspender o cambiar un partido en temporada regular siempre y cuando se notifique al comité organizador una semana antes del encuentro y se ponga de acuerdo con el Capitán del otro equipo.
- 8.3. Es responsabilidad del capitán del equipo de fútbol revisar si el Comité Organizador modificó el calendario y/o rol de juegos previo a cada jornada.

## **9. Sistema de competencia.**

- 9.1. Etapa de Clasificación (Temporada regular). Se jugará Round Robín (todos vs todos) una vuelta.
- 9.2. Liguilla: Clasifican a esta etapa los primeros 4 lugares de la tabla general.
- 9.3. Sistema de Puntuación:
  - 9.3.1. Si el equipo gana, recibe 3 puntos positivos.
  - 9.3.2. Si los dos equipos empatan en el marcador, cada uno recibe 1 punto.
  - 9.3.3. Si el equipo pierde, no obtiene ningún punto.
- 9.4. Criterios de desempate: En caso de que surja un empate en puntos se tomarán los siguientes criterios:
  - 9.4.1. Diferencia de goles.
  - 9.4.2. Mayor número de goles anotados.
  - 9.4.3. Menor número de goles recibidos.
  - 9.4.4. Resultado de Juego entre ambos
  - 9.4.5. Menor número de jugadores expulsados.

## 10. Tribunal de Penas o Sanciones.

### 10.1. Tarjetas

10.1.1. Amarilla: Un jugador que reciba esta tarjeta estará amonestado: En caso de que un jugador sea amonestado dos veces en un mismo encuentro recibirá una tarjeta roja. Un jugador que acumule 5 tarjetas amarillas (la acumulación no tiene que ser continúa) será suspendido la jornada siguiente.

10.1.2. Roja: Expulsión del jugador infractor, dejando el equipo en inferioridad numérica. La sanción se determinará de acuerdo con el tabulador de sanciones según el reporte arbitral.

10.1.2.1. Si un mismo jugador recibe tres tarjetas rojas (directa) en el torneo, quedará expulsado del mismo. Su reincorporación será evaluada por el Comité Organizador de exalumnos y el Liceo de Monterrey.

10.1.2.2. Si un jugador es expulsado del encuentro por doble amarilla o roja directa, tendrá que cumplir con la cantidad de partidos de suspensión que se asigne.

10.1.2.3. La tarjeta roja podrá evaluarse con el Comité Organizador de Exalumnos para que sea revocada dicha suspensión. (Siempre y cuando esté de acuerdo la Comisión de Árbitros)

### 10.2. Protestas:

Para cualquier protesta de un partido oficial: Ya sea de tipo de papelería, de jugadores o de árbitros deberá ser por escrito. Esta será evaluada por el comité organizador según su contexto y resuelto según convenga.

### 10.3. Tabulador de Sanciones.

1	Juego Brusco	1 partido
2	Detener a un rival c/opción clara a gol	1 partido
3	Reclamar al cuerpo arbitral	1 partido
4	Intento de Agresión	2 partidos
5	Expulsión por amenazar o insultar.	2 partidos
6	Conducta Antideportiva	2 partidos
7	Contestar una agresión	2 partidos
8	Insultar al cuerpo arbitral	2 partidos
9	Juego Brusco Grave	2 partidos
10	Conato de Bronca	3 partidos
11	Conducta Violenta	3 partidos
13	Agresión física	4 partidos
14	Agresiones diversas al espectador	4 partidos
15	Agredir a un árbitro (física o verbalmente)	Fuera del torneo
16	Batalla Campal	Fuera del torneo
17	Insultar autoridades de la liga	Fuera del torneo
18	Riña entre dos	Fuera del torneo, ambos

### 10.4. Batalla Campal:

Toda aquella acción de violencia que se lleve a cabo antes, durante y después del partido y que llega a los golpes en donde participen 2 ó más integrantes de un equipo (jugadores, porra, jugadores de banca). Ambos equipos estarán fuera del torneo no teniendo derecho a reembolso del pago, la premiación en caso de que dicha acción sea en semifinales, finales, torneos de copa etc. El comité organizador no se hará responsable de las lesiones que deriven de estos actos de violencia.

## **11. Servicio Médico**

- 11.1. Todo jugador inscrito dentro del torneo podrá utilizar el servicio médico prehospitalario y de primera respuesta sin ningún costo alguno. El servicio médico es prehospitalario y de primera respuesta, el cual no hace procedimientos quirúrgicos o procedimientos que se tengan que realizar en un nosocomio.
- 11.2. Es responsabilidad de todos los jugadores inscritos e invitados contar con un seguro médico de gastos mayores, el cual se encuentre vigente y pueda utilizar en caso de accidente.
- 11.3. La entrada de asistencias médicas a la cancha en caso de accidente o lesión de un jugador solamente podrá ser dada por el juez (arbitro).
- 11.4. En el caso de que se autorice la entrada de las asistencias al campo de juego, el jugador o jugadores lesionados deberán abandonar el campo de juego y podrán ingresar nuevamente por la parte media de la cancha con la autorización del árbitro. No aplica para porteros.
- 11.5. En caso de algún accidente o lesión que amerite el uso de algún servicio médico de urgencia externo (Ambulancia) será solicitado por medio del responsable del servicio médico o algún miembro del STAFF del torneo.
- 11.6. El servicio médico de emergencias que se utilizará en caso de alguna lesión o accidente que amerite traslado, será la Cruz Roja Mexicana, en caso de que se decida pedir otra dependencia privada el costo será absorbido por el jugador o persona solicitante.
- 11.7. En caso de que el servicio médico preste algún objeto al lesionado, éste deberá ser regresado en el menor tiempo posible, como máximo la jornada posterior al incidente. En caso de no regresar o extraviarse, el costo (marcado por el personal del servicio médico) deberá ser cubierto por la persona lesionada.
- 11.8. La máxima autoridad y quien tomará decisiones en caso de algún accidente mayor, o evaluación de riesgos será el personal del Servicio Médico junto con los organizadores del evento y éstos podrán cancelar el evento y evacuar a la gente en caso de contingencia.

## **12. Transitorios**

- 12.1. El comité organizador, y su estructura administrativa, no se hacen responsables por lesiones, daños a jugadores, a terceros o pertenencias que extravíen antes, durante o después de los partidos. (Es responsabilidad asumida por los propios equipos y jugadores, o el personal involucrado en dichos actos)

## **13. Sistema de Pago**

- 13.1. El torneo tiene un costo de \$5,500 pesos, los cuales tendrán que ser pagados

para antes de la Jornada 2, de lo contrario pagará \$6,000 El equipo que no complete el pago para la fecha establecida podrá seguir en el torneo, pero cada Jornada se le tomará como pérdida por 3 goles.

#### **14. Imprevistos**

- 14.1. Todo lo no previsto en el presente reglamento y sea motivo de discrepancia entre los participantes, el comité organizador resolverá conforme a las reglas oficiales de la modalidad de fut-7 de la FEMEXFUT y sus decisiones serán inapelables.

*He leído este reglamento y estoy de acuerdo en asumir los riesgos mencionados.  
Comprendo completamente sus términos y entiendo que estoy renunciando a derechos importantes al firmar, aun así, la firmo voluntariamente y sin presión de ningún tipo.*