

Reglamento interno de competición temporada 2022/2023

Enero 2023

Ligas de Futbol hm deportes corsarios 2000.

1.- REGLAS DE JUEGO

Reglamento que regirá esta competición, con los siguientes matices:

- Será sancionado con 1 partido de suspensión o más, cualquier tipo de agresión (roja directa) verbal o física, tanto al árbitro del partido como a cualquier integrante del equipo rival, directivos, cuerpo de staff. la directiva de la asociación, así como el cuerpo de staff podrán dar conocimiento de ello al árbitro principal en caso de ser agredidos en las formas expresadas, para la ejecución de dicha sanción.
- Si algún jugador agrede físicamente a otro jugador, compañero, árbitros, organizadores será vetado de toda competencia realizada por esta organización.
- Jugador o técnico expulsado, deberá abandonar la banca y retirarse a las gradas y permanecer en ellas hasta el final de su partido, todo lo que manifieste la persona expulsada dentro y fuera del terreno de juego será tomado en cuenta por el cuerpo arbitral para su sanción pertinente.
- Doble amarilla un juego de sanción, tarjetas rojas y sanciones, no se borran al avanzar la fase de grupos.
- Prohibido todo conato de bronca o riña, el árbitro suspenderá el partido y se descalificará a los dos equipos, y los jugadores serán suspendidos de futuras competiciones.
- **INVASION DE CANCHA POR PARTE DE JUGADORES DE LA LIGA, SERAN SANCIONADOS DE ACORDE AL REGLAMENTO ESTABLECIDO PARA ELLOS. INVASION POR PARTE DEL PÚBLICO, SE TOMARÁ LAS MEDIDAS PERTINENTES PARA SU POSIBLE VETO DE LAS INSTALACIONES.**

- No hay fuera de lugar (futbol 7 y futbol 8)
- No hay barridas de ningún tipo (barrida es deslizarse). (futbol 8)
- Toda barrida genera amonestación. (futbol 8)
- Jugador amonestado deberá salir del campo 5 min y podrá ingresar otro jugador en su lugar, aplica para portero. (futbol 7 y 8)
- Barrida en el área amonestación y penal. (futbol 7 y 8)
- Cambios ilimitados en el centro del campo de lado de las bancas de jugadores previo aviso al árbitro. (futbol 7 y 8)
- Jugador con aliento alcohólico o, en estado de ebriedad se le invitará a abandonar el terreno de juego y banca, de no hacerlo será expulsado.
- LAS SANCIONES SON IMPUESTAS DE ACUERDO AL REGLAMENTO DE LA COMISION DISCIPLINARIA, Y PODRAN SER EJECUTADAS CON AGRAVANTES SEÑALADAS DE ACUERDO AL MISMO.

2.-ÁRBITROS

Los árbitros serán designados por el delegado de árbitros del evento.

3.- SISTEMA DE COMPETICIÓN

Fase de grupos y liguilla (primera fuerza y segunda fuerza según el número de equipos inscritos (DOMINICAL LIBRE) RECOPA entre equipos eliminados en la primera fase de liguilla). (según el número de equipos).

Todos los partidos se jugarán en el campo designado por el comité organizador.

Los equipos deberán presentar balón No 5. Molten, voit, gaser, en condiciones de juego. Si un equipo no presenta balón en condiciones el árbitro deberá sancionar como default dicho partido en favor de quien si lo presentó

No hay acuerdo entre capitanes, el árbitro deberá aplicar el reglamento

5.- EMPATES

En partido de jornada regular, se dará un punto a cada equipo en caso de empate. **(no hay penales). (no aplica a gaf7)**

En caso de empate a puntos entre dos o más equipos en la fase de grupos, a efectos de clasificación final, se tendrían en cuenta, según orden, los siguientes aspectos:

Dos equipos:

- 1º. mayor diferencia de goles, según el resultado del partido jugado por ambos equipos, exclusivamente.
- 2º. mayor diferencia de goles con la intervención de todos los equipos.
- 3º. mayor número de goles marcados interviniendo todos los equipos.
- 4º. fair play. (rojas /amarillas)
- 5º. sorteo

Más de dos equipos:

- 1º. puntos resultantes de una clasificación particular entre los equipos empatados.
- 2º. mayor diferencia de goles entre ellos, exclusivamente.
- 3º mayor número de goles marcados entre ellos, exclusivamente.
- 4º. mayor diferencia de goles con la intervención de todos los equipos.
- 5º. mayor número de goles marcados interviniendo todos los equipos.
- 6º. fair play
- 7º . sorteo.

Se presentan antes del inicio del partido 4ª jornada (**nadie podrá estar en la banca si no cuenta con credencial de la liga**).

Cuerpo técnico 2 personas (22 personas máximo en banca)

Ningún jugador podrá entrar al campo de juego sin la credencial correspondiente.

Si un equipo no presenta credenciales plastificadas con fotografía y sello correspondiente **al inicio del partido** (4ª jornada) el árbitro pitará el default a favor de quien si lo presentó en tiempo y forma.

No existe para tal efecto acuerdo entre capitanes.

Si ninguno de los dos equipos presenta credenciales, se reporta en cédula y quedan sin sumatoria de puntos ambos equipos.

7.- TOLERANCIA DE INICIO DE JUEGO

Por juego 10 min, descontables del tiempo regular, a partir de que silbe el árbitro.

8.- EL EQUIPO DE VUELA EL BALÓN

Será el responsable de ir por él, es decir el que pateo o despeja va por el balón, esto con la finalidad de evitar hacer tiempo de manera deliberada mandando el balón lo más lejos posible, y evitar ocasionar un detrimento por la pérdida del balón.

En caso de que se pierda dicha pelota y el árbitro, aplicara sanción correspondiente para el pago o reposición de dicho balón, comunicándolo en la cedula correspondiente.

9.- PROTESTAS

Los capitanes podrán manifestar de manera pacífica su inconformidad con algún arbitraje, deberán hacerlo mediante escrito firmado, que se anexe a la cedula arbitral. Para admitir dicha protesta deberá anexar un pago de \$500.00 No reembolsables, y recibirá respuesta antes de la siguiente jornada según la solicitud plasmada.

Los delegados y capitanes, deberán verificar que las credenciales se presenten en tiempo y forma al inicio del partido. Una vez iniciado el partido no se suspende, y No aplica protesta alguna para el caso de las credenciales. Por lo que cada delegado antes del juego deberá corroborar que se aplique el reglamento.

10.- PUNTAJE POR JUEGOS

Partido ganado 3 puntos

Partido empatado un punto

Partido perdido 0 puntos

11.- DEFAULT

Cada equipo paga su arbitraje. Se pierde 2 a 0, (goles no cuentan para goleo).

Abandono de partido el equipo deberá cubrir una multa de \$300.00 pesos y perderá su partido por marcador de 5 goles más los que ya haya recibido. (no cuentan para goleo)

12.- ALTAS Y BAJAS DE JUGADORES

Cierre de registros y entrega de nómina 3ª jornada

Jornada 4 se juega con credenciales.

Altas y bajas (después de la credencialización) solo durante la temporada regular (costo \$200.00 SOLO JUGADOR NUEVO).

Jugador que haya jugado un partido con un equipo, no podrá cambiar de equipo, aunque no haya sido registrado en sistema.

Jugador con doble registro, se tomará como válido su registro con el equipo que juegue primero.

En los torneos de dos vueltas, al finalizar la primera de ellas, se abrirá el régimen de transferencias interclubes (una semana previa al inicio de la 2ª vuelta), es decir, que aquel jugador que quiera cambiar de equipo, podrá hacerlo, debiendo notificar su equipo dicha petición, y cubriendo el pago de \$800.00 mx por dicho movimiento. Ningún jugador podrá militar con mas de 2 equipos durante una misma temporada.

Durante dicha apertura, los clubes podrán realizar movimientos de manera gratuita siempre y cuando sean jugadores nuevos que no hayan militado en algún club de la competencia.

No hay mínimo de partidos, todo jugador dado de alta y credencializado puede jugar liguilla.

13.- GENERALES

Los equipos deberán llegar con anticipación a sus partidos, así como elegir el color y su color alterno de uniforme o playera a usar durante el torneo.

14.- SUSPENSION DE JORNADA

Días de puente se programará jornada a excepción de días de **inminente** asueto.

El comité organizador, suspenderá la jornada o partido en caso de alguno de los equipos acredite la imposible presentación a su partido correspondiente, en caso de empalme con otros eventos deportivos a nivel estatal, regional, nacional o internacional. De no haber acuerdo de



capitanes, el comité organizador fijará la fecha y hora para la realización de su partido, en beneficio del juego limpio y deportivismo.

Horario de aviso de suspensión de partidos o jornada por caso fortuito, domingos 7:00 am. O UNA HORA ANTES DE SU PARTIDO

Horarios de juego 8 am a 4 pm. DOMINGOS

SUSPENSION DE PARTIDOS EN JUEGO solo será considerado como partido jugado o partido válido, una vez iniciado el 2º tiempo del partido en curso, si se suspendiera al medio tiempo antes del medio tiempo, se volverá a realizar dicho partido desde el inicio del 1er tiempo, con marcador de 0 goles para ambos equipos.

15. DATOS PERSONALES

Los delegados firmaran de enterado el presente reglamento bajo rubrica de cada una de sus páginas, así como la carta de No responsabilidad en caso de lesiones.

Se autoriza al comité organizador, el uso de datos personales en plataforma de registros de jugadores.

En caso de riña o bronca, el comité organizador, pondrá a disposición de las autoridades los videos y carnets correspondientes para las investigaciones pertinentes.

16.- VETO DE JUGADORES

HM sport Group, siempre velará por un deporte sin violencia, por lo que, de manera discrecional, podrá adherirse a sanciones impuestas a jugadores o personas involucradas en actos de violencia en otras ligas, sin que nuestra organización forme parte de ellas.

EQUIPO O JUGADORES QUE HAGAN CASO OMISO A LAS INDICACIONES DEL STAFF SERAN REPORTADOS Y PODRAN SER SUSPENDIDOS DE LA LIGA.

PROTOCOLOS Y AFORO REQUERIDOS POR SECTOR SALUD.

NOS RESERVAMOS EL DERECHO DE ADMISION.



NOS RESERVAMOS EL DERECHO DE PROSELTISMO DENTRO DE LAS INSTALACIONES.

SE PROHIBE LA ENTRADA DE BEBIDAS ALCOHOLICAS. (EQUIPOS QUE SE SOPRENDA BEBIENDO EN EL ESTACIONAMIENTO PODRÁ SER VETADO, SUSPENDIDO, O RESTAR 3 PUNTOS EN SU COMPETENCIA).

NO NOS HACEMOS RESPONSABLES DE PERDIDAS O DAÑOS Y PERJUICIOS DENTRO DE LAS INSTALACIONES, TANTO EN OBJETOS PERSONALES, Y/O VEHICULOS.

SE PROHIBE CUALQUIER ACTO COMERCIAL DENTRO DE LAS INSTALACIONES SIN LA AUTORIZACIÓN DE LA GERENCIA.

HM SPORTS & MANAGEMENT