

REGLAMENTO LIGA MUNICIPAL DE FÚTBOL 7 CLAUSURA 2026. (ZONA NORTE-CENTRO Y ZONA SUR)

OBJETIVO:

- El presente reglamento tiene como objetivo el homologar las reglas de juego para todas las categorías de la **Liga Municipal de Fútbol 7 Clausura 2026**.

CREDENCIALES DE JUGADORES Y GAFETE DE PRESIDENTE, ENTRENADOR Y AUXILIAR:

- Cada jugador tendrá que entregar los requisitos correspondientes para la entrega de su credencial, los documentos deberán de ser actualizados y entregados en físico
- Cada presidente, entrenador y auxiliar, deberá de cumplir con los requisitos para su gafete.
- Credencial y gafete tendrán un costo de \$10.00 pesos cada uno.
- Solamente en la Jornada 1, NO se pedirán las credenciales, a partir de la 2da Jornada es OBLIGATORIO EL USO DE LAS CREDENCIALES, NI GAFETE.

TERRENO DE JUEGO:

- Según la sede oficial.

EL BALÓN:

- Cada equipo estará obligado a presentar 1 balón del # 4 o 5 según su categoría, en buenas condiciones a cada partido que se les convoque.
- Si el equipo **NO** presenta el balón en buenas condiciones al inicio del encuentro (No perderá el partido, sino que iniciará **1 a 0** en contra (gol que no cuenta a ningún jugador)).
- Si ambos equipos no presentan balón el juego no se llevara a cabo y por lo tal no sumara para ninguno.

JUGADORES:

- El máximo de jugadores en cancha es de 7 jugadores (6 y un portero)
- Cada partido puede iniciar con al menos 5 jugadores, pudiéndose completar durante todo el juego.

- Si un equipo queda con menos de 5 jugadores durante el partido, se aplicará la ley de **walk over** (Si el marcador es en contra o empate del equipo no afectado, se le dará el por default, si el marcador va con más ventaja se quedará tal cual).
- Si un equipo se completa con el mínimo de jugadores (5 jugadores), el otro equipo alineará con sus 7 jugadores. (El equipo en desventaja tiene todo el encuentro para completarse).

UNIFORME:

- Los jugadores deberán vestir ropa deportiva consistente en shorts, medias y playeras.
- Cada equipo deberá de tener en su utilería **casacas deportivas**.
- En caso de que ambos equipos se confundan en los colores de los uniformes, el árbitro realizara un volado entre los 2 capitanes de equipo, y el ganador del volado decidirá qué equipo utiliza casacas.
- Uso de Espinilleras obligatorias para todos los jugadores en cada categoría convocada.

CALZADO DEPORTIVO:

- Tachones, Multitacos, tenis Deportivo, siempre y cuando no sea peligroso para él o demás jugadores. (Prohibido el uso de spikes).

ARBITRO:

- Será la máxima autoridad dentro del terreno de juego, y sus decisiones serán inapelables.
- Llevará el partido conforme a las reglas establecidas del futbol y fair play.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan al # 4 y 5, y que el equipamiento de los jugadores se cumpla.
- Tomará medidas contra la afición (porra) y/o los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y con respeto hacia jugadores, cuerpo arbitral, e inclusive dar por terminado el partido de ser necesario.
- **NO** permitirá que personas ni niños entren en el terreno de juego entre partidos ni en los medios tiempos, si no están acreditadas.
- **NO** permitirá que juegue ningún jugador sin credencial.
- **NO** permitirá que juegue ningún presidente, entrenador y auxiliar este dirigiendo una categoría sin gafete.

- **NO** permitirá que juegue ningún jugador sin espinilleras.

EL PORTERO:

- No podrá tocar el balón con las manos si viene cedido con el pie de un compañero (si la toca con las manos se cobrará un tiro libre directo).
Nota: no aplica para la categoría 2020-2019

CAMBIOS:

- Son ilimitados y se podrán de realizar en cualquier momento cuando lo autorice el árbitro y no interrumpan el juego.

TIROS LIBRES:

- Se colocarán a la distancia de **7 pasos** con 1 o varios jugadores en la barrera.
- Todas las faltas son tiros libres directos.
- En caso de que el jugador pida la barrera al árbitro, este deberá esperarse al silbatazo del árbitro.

FALTAS:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario (desde el lugar donde se cometió la falta)
- Si cada equipo acumula 5 faltas durante el partido será acreedor a un penalti en contra. (Estas faltas son acumuladas durante todo el partido).

TARJETAS:

- Se aplicarán a criterio del árbitro tarjeta roja y/o amarilla.
- Si se le aplicara tarjeta amarilla a un jugador este en automático tendrá que salir y tendrá un castigo de **3 minutos** en la banca sin que nadie entre a completar el cuadro de inicio (es decir si son 7 jugadores en cancha y uno es amonestado tendrá que salir 3 minutos de castigo y su equipo estará jugando con 6 jugadores en ese lapso de tiempo)
- Tarjeta roja expulsión del partido, dos amarillas acumuladas en el partido expulsión del partido.
- Un jugador que resulte expulsado no podrá regresar al partido y no puede ser sustituido por un jugador de banca, y este a su vez ya no podrá permanecer en la cancha de juego.
- En caso de que al portero se le amoneste, saldrá un compañero de cancha, en caso de que se expulsión por dos amarillas un compañero

saldrá expulsado, en caso de que al portero se le saque tarjeta roja directa, tendrá que salir y ser sustituido por un jugador en cancha o banca

SANCIONES:

- **Tarjeta roja: Un partido de suspensión.**
- **3 tarjetas amarillas acumuladas en el transcurso de la Liga Municipal de Fútbol 7 Clausura 2026: Un partido de suspensión. Y se publicará mediante un comunicado oficial los amonestados y expulsados para llevar a cabo el control de las sanciones.**

TIRO PENAL:

- Se ejecutará según el punto de penal de cada chacha, a balón parado sin que el balón este en movimiento el resto de los jugadores se colocaran afuera del área detrás del balón o donde el árbitro lo indique.

TIEMPO DE JUEGO:

- Se jugarán dos tiempos de 20 min y tendrán 5 min descanso en la mitad del medio tiempo.
- Si en caso de que un equipo no se presentara a tiempo, se dará 10 min de prórroga. Si el equipo llegara dentro del tiempo de prórroga **se iniciará perdiendo 1-0 por retrasar el partido** y el arbitro descontara el tiempo de demora entre el 1er y 2do tiempo, esto con el fin de no retrasar los demás partidos programados en la Jornada.
- Después de los **10 minutos** de prórroga el árbitro declara partido por default a favor del equipo presente (siempre y cuando este con el mínimo de jugadores).

INICIO DE PARTIDO:

- Se efectúa mediante un volado, ya definido quien inicia con el balón este podrá se jugado hacia el adelante o hacia atrás.

EL GOL:

- Es válido desde cualquier distancia del campo.
- En tiros directos, penales, tiros de esquinas.
- **NO es válido en el saque inicial en el 1er tiempo o en el 2do tiempo de ninguna manera.**

SAQUE DE BANDA:

- *Se realizan con la mano, y es obligatorio 7 pasos.*

BARRIDAS:

- *Sí están permitidas.*
- *Si el arbitro considera que es falta la barrida dependiendo del lugar solo será acumulada para el castigo de las 5 faltas.*

FUERAS DE JUEGO:

- *En el futbol 7 No existe el fuera de juego.*

EMPATES EN LAS FASES FINALES:

- *Serán 3 penales para cada equipo, con muerte súbita si persiste el empate. Cabe mencionar que aplica para Cuartos, Semifinal y Final, en todas las categorías convocadas en ambas Zonas.*

CÓDIGO DE SANCIONES:

El presente Código de Sanciones será aplicable para aquellos equipos, jugadores o personas que con cualquier carácter que participen, actúen o lleven a cabo alguna función, cualquiera que sea ésta antes, durante o después del desarrollo de la **Liga Municipal de Fútbol 7 Clausura 2026**, se aplicarán las sanciones de este código a:

- a) Jugadores.
- b) Responsables de Equipos.
- c) Porras

Las faltas cometidas por los equipos o personas se clasificarán en **leves, graves y muy graves**.

Las sanciones serán determinadas y aplicadas por el Comité Organizador de la **Liga Municipal de Fútbol 7 Clausura 2026**.

Cualquier situación o acción no prevista en el presente código de sanciones será resuelto por el Comité Organizador.

LEVES		
Conducta Sancionable	Descripción	Sanción
Partidos por default	Por default “Avisado” es cuando el equipo avisa con al menos 5 días de anticipación que no asistirá a su encuentro, con lo cual se le avisa el otro equipo que no se presente a su partido.	3 partidos por default Avisado será baja automática de la Liga Municipal de Fútbol 7 Clausura 2026: (Partido por default 2 a 0)
	Por default “Sorpresa” es cuando el equipo no avisa (por lo menos 5 días antes) que no va a llegar o a completarse para el partido, con lo cual el equipo contrario se queda “plantado” en la cancha.	2 partidos por default Sorpresa será baja automática de la Liga Municipal de Fútbol 7 Clausura 2026: (Partido por default 2 a 0)
	Por default “Avisado” más default “Sorpresa”	2 “Avisados” y 1 “Sorpresa” será baja automática del Liga Municipal de Fútbol 7 Clausura 2026: (Partido por default 2 a 0)

Nota: Los goles por default no se sumarán a ningún jugador, solo en las estadísticas de resultado.

GRAVES		
Conducta Sancionable	Descripción	Sanción
Jugador no registrado; no haber cumplido con la temporalidad de registro ni la documentación del mismo.	Si el Comité Organizador, Arbitro, Equipos o Jugadores, detectaran a un jugador no inscrito.	Ese jugador ya no podrá participar, ni se puede inscribir con ningún equipo participante, en automático se da por default al equipo contrario, los partidos donde halla alineado o echo presencia en la banca.

Agresión Verbal. (Sera a consideración de Arbitro y será escrito en la cedula de juego)	Si un jugador o jugadores abusan de la confianza, y agrede verbal a cualquier Jugador, Capitán, Responsable, Arbitro, o Comité Organizador	El o los jugadores implicados serán sancionados con 1 partido sin jugar con su respectivo equipo (2 partidos con esta agresión) serán baja inmediata, el jugador o los jugadores de la Liga Municipal de Fútbol 7 Clausura 2026 .
Alinear a otro jugador ya inscrito con otro equipo	Si el Comité Organizador, Arbitro, Equipos o Jugadores, detectaran a un jugador que ya está inscrito	El equipo que cometa este acto, el partido o partidos llevados a cabo serán por default y el o los jugadores que se presten a esto serán sancionados con 3 partidos sin jugar con su equipo original.

MUY GRAVES		
Conducta Sancionable	Descripción	Sanción
Agresión Física.	Si un jugador o jugadores abusan de la confianza, y agrede físicamente a cualquier Jugador, Capitán, Responsable, Arbitro, o Comité Organizador	El o los jugadores implicados serán sancionados dándolos de baja automáticamente de la Liga Municipal de Fútbol 7 Clausura 2026 .
Pelea campal	Si uno o varios equipos se involucran en un acto de pelea campal	El o los equipos implicados serán sancionados dándolos de baja automáticamente de la Liga Municipal de Fútbol 7 Clausura 2026 . Y su participación en la edición posterior quedara sin participación en la categoría donde se efectuó la conducta sancionable.

CABE MENCIONAR QUE CUALQUIER SITUACION DEL CODIGO DE SANCIONES EL CASTIGO SERA EN SU DEFECTO TAMBIEN APLICABLE PARA PRESIDENTES, ENTRENADORES Y AUXILIARES, Y LOS CASTIGOS NO ESCRITOS EN EL PRESENTE REGLAMENTO SERAN A CONSIDERACION DEL COMITÉ ORGANIZADOR Y EL COMITÉ DE HONOR Y JUSTICIA.

IMPORTANTE:

- **JUGADOR QUE AGREDA A COMPAÑEROS DE SU PROPIO EQUIPO, JUGADORES RIVALES, ARBITROS, PORRAS Y/O STAFF DEL COMITÉ ORGANIZADOR, SERA DADO DE BAJA AUTOMATICAMENTE.**
- **EQUIPO Y/O EQUIPOS QUE PARTICIPEN EN UNA RIÑA CAMPAL ANTES, DURANTE Y/O DESPUES DEL PARTIDO , DENTRO O EN LOS ALREDEDEORES DE LA SEDE EN TURNO, SERAN DADOS DE BAJA Y SERAN PUESTOS A DISPOSICION DE LAS AUTORIDADES COMPETENTES**

AVISO IMPORTANTE DEL COMITÉ ORGANIZADOR:

EN DADO CASO DE QUE EL CLIMA AFECTARA EN LA OPERATIVIDAD DEL TORNEO SERAN AVISADOS DE UN POSIBLE CAMBIO DE ESTRATEGIA DE SEDES Y TIEMPOS DE LOS PARTIDOS.....

Transitorios: Todo lo no previsto en el presente Reglamento Clausura 2026, será resuelto únicamente el Comité Organizador de la **Liga Municipal de Fútbol 7 Clausura 2026**, (Zona Norte-Centro y Zona Sur) y su fallo es inapelable.

Atte.

Secretaría de Deporte y Recreación

Dirección de Clubes Deportivos

Coordinación de Fútbol 7 Municipal

Gracias por su participación como Club Deportivo....