

Reglamento de Competencia – Torneo Ex Liceos

DISPOSICIONES GENERALES

Todos los equipos y sus integrantes deberán cumplir con este reglamento y con los requisitos establecidos en la convocatoria.

1. Canchas de Juego

1.1. Los partidos se jugarán en las canchas sintéticas oficiales de fútbol 7 del Liceo de Monterrey. (Cancha 1, 2 y 3)

2. Balón

2.1. Cada equipo debe llevar un balón en buen estado adecuado para el terreno de juego en cada partido, tanto en temporada regular como en liguilla.

2.2. Si no lo tienen al inicio, deberán llegar a un acuerdo con el capitán rival.

3. Jugadores

3.1. En el campo deben jugar 7 por equipo (1 portero y 6 jugadores de campo).

3.2. Mínimo para iniciar: 4 jugadores. No se podrá continuar con menos de 4, salvo acuerdo entre capitanes y autorización del árbitro.

3.3. Sustituciones:

- Ilimitadas.
- Solo con balón detenido y autorización del árbitro.
- El jugador entra por media cancha cuando su compañero haya salido o el árbitro lo indique.

3.4 La alineación de un jugador no registrado o que suplante identidad será sancionada con pérdida del partido por default (3-0) y posible suspensión del capitán por deshonestidad, según lo que el comité decida.

3.5 El capitán será el **único** autorizado para dirigirse al árbitro o al comité durante el partido. Cualquier conducta indebida de un jugador podrá ser imputada al capitán si no colabora en su control.

3.6 Solo jugadores registrados podrán permanecer en la banca. Está prohibido invadir el área de juego o interferir con el desarrollo del partido.

4. Registro de Jugadores y/o Refuerzos

4.1. Inscripción: vía lista digital con datos verificados, antes de la Jornada 2.

4.2. Máximo 15 jugadores por equipo.

4.3. Al menos 7 deben ser ex alumnos del Liceo de Monterrey, provenientes de alguna escuela Opus Dei, IPADE o residentes de Monterreal.

4.4. En cancha

Deben estar al menos **3 ex alumnos** (o de las instituciones mencionadas) durante todo el partido. Si no se cumple, el juego se detendrá hasta hacer el cambio, sin detener el reloj.

4.5. Participación mínima para finales:

- Para poder jugar semifinales o finales (Champions o Europa), el jugador debe haber participado en **mínimo 4 partidos de la temporada regular**.
- Se contará como participación cualquier partido en el que el jugador haya jugado al menos 1 minuto, y esta asistencia debe estar registrada por el comité.
- Un jugador que no cumpla este requisito no podrá ser alineado; de hacerlo, el equipo perderá el partido por marcador de 3-0 y el capitán podrá ser sancionado con suspensión de un partido.

4.6 Refuerzos

Todo refuerzo debe ser informado a los organizadores **con al menos 24 horas de anticipación**.

El aviso deberá incluir:

- Nombre completo
- Edad
- Relación con el jugador que lo invita

Condicionantes:

- El refuerzo no deberá estar registrado en otro equipo del mismo torneo.
- Se deberá justificar el motivo de su invitación (ejemplo: jugador lesionado, compromiso familiar, evento laboral, viaje u otra causa de fuerza mayor).
- Los refuerzos no registrados en tiempo y forma quedarán inhabilitados para jugar.
- En caso de falsedad en los datos, falta de justificación o incumplimiento en el aviso, el refuerzo **no podrá jugar** y el equipo podría perder el partido por default.
- No se permitirán avisos el mismo día del juego bajo ninguna circunstancia.

5. Indumentaria

- 5.1. Uniforme completo (camiseta y shorts iguales) a partir de la Jornada 3.
- 5.2. Calzado: tenis suela lisa o multitaco y spikes.
- 5.3. No se permite usar joyas, relojes, cadenas o accesorios peligrosos.

6. Árbitros

- 6.1. Serán designados por el comité organizador.
- 6.2. Sus decisiones son definitivas e inapelables.

7. Duración del Partido

- 7.1. Dos tiempos de 25 minutos, descanso de 5 minutos.
- 7.2. Empates en liguilla: tanda de penales (3 por equipo y luego muerte súbita).
- 7.3. Default: marcador 2-0 a favor del rival.
- 7.4. Partidos suspendidos por clima o causa mayor podrán reprogramarse según tiempo jugado y decisión del comité.
- 7.5. Puntualidad
 - El equipo que no esté listo para jugar 10 minutos después de la hora a criterio del árbitro se restarán minutos
 - Si ambos equipos se retrasan, el tiempo de juego podrá reducirse a criterio del árbitro.

8. Rol de Juegos

- 8.1. El calendario **se dará a conocer jornada por jornada al inicio del fin de semana previo a la fecha de los partidos.**
- 8.2. **Cambios de horario:**

- Se debe hablar primero con el encargado del torneo para analizar opciones de reprogramación.
- Se revisarán horarios para otro día; si no es viable ninguna opción, el equipo que no pueda presentarse perderá **por default**.

9. Sistema de Competencia

- 9.1. Fase regular: todos contra todos a una vuelta (7 partidos por equipo).
- 9.2. Liguilla:
 - Los 4 primeros → Champions League.
 - Los 4 siguientes → Europa League.

9.3. Puntaje:

- Victoria: 3 puntos.
- Empate: 1 punto.
- Derrota: 0 puntos.

9.4. Desempates: diferencia de goles, goles anotados, goles recibidos, enfrentamiento directo, menos tarjetas rojas.

10. Tribunal de Penas o Sanciones

10.1. Tarjetas amarillas y rojas:

- Amarilla: amonestación y el jugador tendrá que dejar el campo 3 minutos.
- Dos amarillas en el mismo partido = roja. (En caso de ser portero, el portero sale de igual manera)
- Roja Directa: expulsión y suspensión automática. (Será evaluada para decidir la cantidad de juegos suspendidos)
- Con 3 rojas en el torneo, la reincorporación será evaluada por el comité.

10.2. Protestas: deben ser presentadas por escrito al comité.

10.3. Tabulador de sanciones:

FALTAS	SANCIÓN
Juego Brusco	1 partido
Detener a un rival con opción clara de gol	1 partido
Reclamar al cuerpo arbitral	1 partido
Intento de agresión	2 partidos
Amenaza o insulto	2 partidos
Conducta antideportiva	2 partidos
Insultar al cuerpo arbitral	2 partidos
Juego brusco grave	2 partidos
Conato de bronca	3 partidos
Conducta violenta	3 partidos
Agresión física	4 Partidos

Agresiones diversas al espectador	4 Partidos
Agredir a un árbitro	Fuera del Torneo
Batalla campal	Fuera del Torneo
Insultar a las autoridades de la liga	Fuera del Torneo
Riña entre dos	Fuera del Torneo

10.4. Juego antideportivo: prohibido y sancionado según tabulador.

10.5. El equipo será responsable de la conducta de sus acompañantes y porra. Insultos, amenazas o invasión de cancha por parte de terceros podrán derivar en sanciones al equipo, incluida la pérdida del partido.

10.6. Protestas: Toda protesta deberá presentarse por escrito dentro de las 24 horas posteriores al partido. Fuera de este plazo no será recibida bajo ninguna circunstancia.

11. Servicio Médico

11.1. Es responsabilidad de cada jugador contar con un seguro médico vigente.

11.2. En caso de lesión o accidente grave, se llamará a la Cruz Roja Mexicana, salvo que el jugador pida un servicio privado y cubra el costo. *(Sin excepciones)*

12. Transitorios

12.1. El comité organizador **no se hace responsable** por lesiones, daños, pérdidas o robo de pertenencias. *(Sin excepciones)*

13. Pago

Pago antes de la Jornada 3. Después de no pagar antes de la Jornada 4 implica perder por default 3-0 el resto de los partidos.

14. Imprevistos

14.1. Las decisiones del comité son definitivas. No existe instancia externa de apelación. La inscripción en el torneo implica la aceptación total de este reglamento.

14.2. Cualquier situación no prevista será resuelta por el comité conforme a las reglas de Fut-7 FEMEXFUT. Sus decisiones serán **inapelables y sin excepciones**.

