



REGLAMENTO



FÚTBOL



www.juegosbalconcausa.com.mx

Síguenos en: @juegosbal



REGLAMENTO DE FÚTBOL

I. LUGAR Y FECHA

Los encuentros se llevarán a cabo en las canchas del Club Peñoles. Los juegos comenzarán a partir del domingo 4 de mayo de 2025.

II. PARTICIPANTES

1. Los empleados podrán inscribirse en un equipo por rama (varonil) de 15 jugadores como máximo y 10 jugadores como mínimo.
2. Todos los participantes deberán estar debidamente registrados en la cédula que deberá contener la siguiente información:
 - Nombre completo
 - RFC
 - Número de empleado
 - Correo electrónico
 - Nombre del jefe inmediato
 - Póliza de GMM
 - Teléfono de contacto
 - Número de uniforme

Antes de iniciar el juego deberá entregarse a los árbitros una copia legible de la cédula por deporte y credenciales de cada miembro del equipo con los números de uniforme de sus integrantes (proporcionado por el Comité Organizador).

3. Participante que sea dado de baja de la institución, después de haber sido entregada la cédula de inscripción, no podrá continuar en estos juegos.
4. Sólo podrán participar colaboradores con nombramiento definitivo (base) de la institución donde presten sus servicios.

IV. CATEGORÍAS

- **Varonil libre**

V. SISTEMA DE COMPETENCIA

Será de acuerdo con el número de equipos inscritos en cada categoría.

La duración de los partidos será de 40 minutos, divididos en dos periodos de 20 minutos, con un descanso entre ambos de 5 minutos para el cambio de campo.

VI. CRITERIOS DE DESEMPATE

Si al concluir la etapa que se esté jugando terminaron empatados en puntos, dos o más equipos del mismo grupo, se aplicarán por su orden los siguientes criterios:

1. Resta de goles anotados a favor, menos goles en contra.
2. El equipo que tenga más goles anotados.
3. Marcador particular entre equipos empatados.
4. Sorteo.

Nota: Solamente se tomará en cuenta la etapa que se esté jugando.

VII. ÁRBITROS

1. Serán designados por el Comité Organizador.
2. Las decisiones de los árbitros son inapelables y no se admitirán protestas sobre jugadas de apreciación.

VIII. REGLAMENTO

La competencia se llevará de acuerdo con el reglamento vigente de la Liga de Fútbol 7 con sus modificaciones de fútbol de campo:

- En la rama varonil se contará con seis jugadores de campo y un portero.

1. El sistema de puntuación de la competencia será el siguiente:

- Juego ganado 3 puntos.
- Juego empatado 1 punto.
- Juego perdido 0 puntos.

2. Los capitanes adquieren el compromiso de asistir a las reuniones que se convoquen.
3. Los capitanes deberán presentar su cédula y credenciales al coordinador de la actividad y al árbitro auxiliar para poder participar.
4. El uniforme de los jugadores consta de playera de media manga o manga larga, short de fútbol sin bolsos, medias hasta las rodillas, zapatos o tachones, prohibido el uso de camisas sin mangas. El uso de espinilleras será de carácter obligatorio. El portero usará uniforme de color diferente a los otros jugadores, siendo permitido a éste el uso de una sudadera o suéter sin cierre o pants.

Nota: En caso de que algún equipo o jugador porte uniforme distinto al asignado no podrá participar en el encuentro.

5. Cada equipo deberá presentar, por lo menos, 1 balón del No. 5 para su encuentro.
6. Cada equipo se hará responsable de su balón o sus balones cuando se vuelen, siendo los integrantes de los equipos los que salgan para recuperarlos.
7. Apelamos al "Fair Play" en todos los casos y situaciones de partido.
8. Los capitanes están autorizados para verificar la autenticidad de las cédulas del equipo contrario antes de iniciar su juego.
9. Los acuerdos entre capitanes no serán reconocidos como válidos por el Comité Organizador.
10. El número de sustituciones es ilimitado, pudiendo el jugador que sale ingresar nuevamente, con la previa autorización del árbitro.
11. En el primer tiempo del partido, se permite un mínimo de 5 jugadores en el campo de juego. Sin embargo, si al inicio del segundo tiempo, el equipo no ha logrado completar la formación de 7 jugadores, se declarará automáticamente la pérdida del partido con dos goles en contra para dicho equipo, anulando el marcador hasta ese momento.
12. El entrenador o asistente que sea suspendido no podrá dirigir a ningún otro equipo con el que esté registrado; ningún entrenador o auxiliar podrá estar inscrito para dirigir a dos equipos, de comprobarse causará baja de la competencia y se hará acreedor a dos años de suspensión.
13. El jugador, entrenador o asistente que sea suspendido, deberá cumplir su sanción en estos juegos o en futuras competencias.
14. Los equipos, jugadores e invitados que no acaten las disposiciones o reglamento del lugar donde se esté efectuando el torneo, serán sancionados de acuerdo con la falta cometida, que puede ser desde amonestación hasta baja definitiva.
15. Cuando exista la descalificación de un equipo se recorrerán lugares para efecto de premiación.
16. Todos los participantes adquieren el compromiso de asistir a las ceremonias de inauguración y premiación con el uniforme deportivo asignado.
17. En la ceremonia de entrega de premios, únicamente se premiará a los equipos y jugadores que estén presentes, no a representantes.

X. PROTESTAS

Únicamente podrán realizarse por:

1. Que un jugador no pertenezca a la institución que lo haya registrado en el evento.
2. Hechos o situaciones no especificadas por este reglamento.
3. Las protestas podrán hacerse antes, durante o inmediatamente después del juego.
4. Deberán ser elaboradas en primera instancia por el capitán del equipo; deberán ser ampliadas y ratificadas por el entrenador respectivo, así como avaladas por el delegado correspondiente.
5. En cuanto a su procedimiento y tiempo, deberán ajustarse a lo que establece el Reglamento General de los Juegos en sus artículos VII y VIII. (Recordar que las decisiones de los árbitros son inapelables y no se admiten protestas sobre decisiones de apreciación).

XI. SANCIONES.

Serán sancionados con la pérdida del partido los equipos que:

1. No se presenten a la hora y cancha que les fue señalada (no hay tolerancia), la hora oficial será la del árbitro, de contar con reloj local será la hora oficial. (*)
2. Para iniciar un encuentro deberán estar como mínimo cinco jugadores dentro del terreno de juego; debidamente uniformados y acreditados ante el Cuerpo Arbitral. (*)
(*) En ambos casos el marcador será de 2-0 contra el infractor.
3. El juego se suspenderá si uno de los equipos se llega a quedar con menos de cinco jugadores, ya sea por lesión o expulsión y perderá con un marcador adverso de (2-0), excepto que el marcador al momento de la suspensión del encuentro favoreciera al equipo adversario, en este caso se respetará dicho marcador (si el encuentro está empatado, aplica también el 2-0).
4. No se presente antes del término del primer tiempo, la cédula debidamente elaborada.
5. Cuando se sospeche que existe suplantación de un jugador o jugadores. En este caso se procederá a recabar la firma del jugador en sospecha y se solicitará al árbitro que coteje la firma con la cédula antes de que termine el partido; si se niega a firmar o que sea cotejada su firma, estará aceptando la falta el jugador en sospecha.

XII. DE LOS JUGADORES:

1. Insultar a un compañero, señas obscenas: 2 partidos.
2. Insultar a un contrario: 2 partidos.
3. Abandonar la cancha de juego sin motivo: 1 partido.
4. Descalificado por juego brusco con o sin amonestación: 1 partido.
5. Ser expulsado por juego brusco grave: 3 partidos.
6. Intento de agresión a un contrario: 3 partidos.
7. Faltar al respeto a árbitros, contrarios, autoridades de los 3 partidos competencia con palabras altisonantes, y que sean reportados en la cédula arbitral.
8. Por consumir agresión física a un contrario y sea 4 partidos reportado en la cédula arbitral.
9. Por contestar una agresión y sea reportado en 3 partidos la cédula arbitral.
10. Agredir a un contrario cuando ha sido expulsado: baja de la competencia, además, el equipo perderá el partido por un marcador de 2 goles a 0.
11. El o los jugadores expulsados no podrán permanecer en la instalación, si se negaran a abandonar el área de juego, el árbitro suspenderá el partido y el equipo infractor perderá el partido.

XIII. DE LOS CAPITANES:

1. Contestar incorrectamente las decisiones del árbitro: 1 partido.
2. Negarse a firma la cédula del partido en que actúe: 1 partido.

3. Hacer causa con los jugadores para abandonar la cancha: 1 partido.

C. SE DARÁ DE BAJA DE LOS JUEGOS A LOS JUGADORES, ENTRENADORES O AUXILIARES QUE:

1. Por consumir agresión física a un árbitro o autoridad deportiva y que sea reportado en la cédula arbitral.
2. Sean reportados en la cédula arbitral por haber jugado en estado inconveniente (aliento alcohólico).
3. Se inscriba o juegue en dos equipos.

D. SE DARÁN DE BAJA A LOS EQUIPOS QUE:

1. Inscriban a un elemento ajeno a su institución y sea comprobada, que sean presentadas las pruebas por el equipo que presenta la protesta.
2. Acumulen dos ausencias consecutivas en cualquiera de las etapas de competencia eliminatoria, semifinal o final. Los marcadores de los juegos celebrados antes de su baja se respetarán y los equipos que no hubiesen jugado con él, ganarán de acuerdo con el reglamento del deporte (2-0).
3. La falta de presentación de cédula no se considera como ausencia del equipo, siempre y cuando se haya celebrado el primer tiempo del juego.
4. Acumulen dos amonestaciones por participar en intento de riña.

E. ENTRENADORES, DIRECTIVOS Y DELEGADOS:

1. Se castigará con amonestación escrita con copia al jefe inmediato superior por:
 - Alinear jugadores incorrectamente teniendo conocimiento de esto.
 - Azuzar a juego rudo, brusco, mal intencionado o agresivo a su equipo, o a la porra a ser grosera, agresiva o intentar que se pierda el control de ésta.
 - Insultar al árbitro o cualquier miembro arbitral o jugadores del equipo contrario.
 - Aconsejar a jugadores a tener conducta antideportiva.
2. Doble amonestación:
 - Se castigará con suspensión de la dirección del equipo hasta tener el fallo del Comité Organizador, no teniendo derecho a estar en ningún juego.
3. Triple amonestación:
 - Se castigará con suspensión de la dirección del equipo hasta tener el fallo del Comité Organizador, no teniendo derecho a estar en ningún juego.
 - En caso de ser directivo jugador y sea acreedor a una sanción, se le dará la pena como jugador, además de tomarse en cuenta según la gravedad de la falta para aplicar la sanción de directivo.

F. GENERALIDADES:

a) Las faltas cometidas por el cuerpo técnico y representantes de los equipos serán sancionadas con el mismo código de sanciones en las categorías en que estén registrados, y no podrán dirigir dentro y fuera de las instalaciones.

b) El cohecho comprobado a través de un directivo, delegado, capitán o del cuerpo técnico hacia el árbitro para que éste altere el marcador final del juego que sancionó, así como alterar el reporte de incidentes ocurridos, será motivo de sanción para el equipo con la pérdida del juego, descalificado de la competencia y suspendido del torneo, perdiendo todos sus derechos. Además de que los jugadores no podrán ser registrados en ningún otro equipo.

La sanción se aplicará de acuerdo con la falta cometida, que podrá ser desde amonestación hasta baja definitiva (en todos los casos de sanciones graves, se hará previa investigación).

G. INSTALACIONES:

En todo momento (antes, durante o después de su juego) podrá ser sancionado cualquier persona, jugador, entrenador, acompañantes de equipo, etc., que no respeten los reglamentos o al personal interno de la instalación donde se esté jugando.

XII. PREMIOS

De acuerdo con la clasificación final se otorgarán los siguientes premios:

Jugadores: Medalla al primer, segundo y tercer lugar. Sólo se premiará a los presentes en la ceremonia de clausura, no representantes.

NOTA: La organización no se responsabiliza por puntos no computados a los jugadores, si durante la competencia, cambian de números en su camiseta de juego.

XIII. TRANSITORIO

Los casos no previstos en los documentos oficiales que norman estos juegos, como son: Convocatoria, Reglamento General, el Reglamento de Fútbol 7 y este instructivo, serán resueltos por el Comité Organizador de los Juegos BAL.