

REGLAMENTO

Sucursal San Agustin Liga Varonil futbol 7

CLAUSULA 1 Instalaciones.

NOTA: Conforme al protocolo por el COVID-19 es necesario el uso de cubrebocas para entrar a las instalaciones. Solo jugadores que jueguen en campo pueden estar sin cubrebocas, jugadores de banca y DT debe portar su cubrebocas, acompañantes deberán de subir a las gradas en la zona de porra para la liga SHOOT OUT.

- 1. No se pueden cambiar fuera del área de vestidores o baño.**
- Únicamente deben de estar en la banca los jugadores del equipo y DT.
- 3. No está permitido jugar con taquetes.**
- No podrán ingresar personas en estado inconveniente a las instalaciones o jugadores a su partido. (Haber ingerido alcohol o algún estupefaciente)
- En el caso de que cualquier aficionado que esté viendo el partido realice algún comentario ofensivo al arbitraje o jugadores, le pediremos que se retire de las instalaciones.

CLAUSULA 1.1 Lineamientos generales.

- Se llevarán a cabo 20 jornadas como Torneo Regular con probable repetición de rivales.
- El encuentro se llevará a cabo con siete (7) jugadores. Conformados por seis (6) jugadores en campo y uno (1) portero, con sus respectivos cambios.
- Se llevarán a cabo 2 tiempos de 20 min c/u y 2 min de descanso.
- Silbatazo del arbitraje:**
 - a. Primer silbatazo es para que ingresen lo jugadores al terreno de juego.**
 - b. Al segundo silbatazo si los equipos no están listos, el tiempo empezará a correr.**
- Podrán inscribir hasta a 16 jugadores como máximo.
- Te recordamos que goles de una persona no registrada, los goles por tiempo y autogoles, si aparecen tabla de goleo. Por eso pedimos de preferencia que tengas a tu plantilla llena en el momento que tu equipo se inscribe a la liga.
- En Referee PRO se agregarán 2 apartados en el registro de jugadores que serán propiedad de la liga, no deben ser modificados, llamados gol por tiempo y gol cachirul. Se respetarán los 16 espacios para que inscribas a tus jugadores.**
- En los partidos se otorgará un tiempo de tolerancia de 5 min, al minuto 6 tendrá un gol a favor el equipo que llevo en tiempo y forma y está listo para jugar.**
- Cada equipo tendrá derecho de iniciar el encuentro con al menos 5 jugadores, tendrán todo el primer tiempo para poderse completar, en el caso de que los jugadores número 6 y 7 lleguen después del primer tiempo (Durante medio tiempo o en segundo tiempo), podrán jugar en segundo tiempo, pero sólo de cambio, tendrán que seguir jugando con 5 jugadores en todo momento.
- El equipo que no se complete puede pedir apoyo a otro jugador, siempre y cuando, se lo comunice el capitán del equipo rival con objetivo de pedir autorización junto al árbitro o si**

es necesario directora deportiva, en caso de que acepte dicho capitán el partido se llevara a cabo sin reportes, en caso de que sea lo contrario no se permitirá jugar a ese jugador señalado como cachirul o sin registro.

11. No valen barridas (solo portero para achicar).
12. No vale jugar con el balón en el suelo (en caso de hacerlo se marcará solo como incorrección, no se acumula como falta y se concederá tiro libre a equipo rival)
13. Cuando cualquier jugador necesite ser sustituido o reemplazado, deberá de:
 - a. Salir por completo del terreno de juego.
 - b. Los cambios son seguidos, no se necesita parar el partido.
 - c. No puede participar hasta en la segunda jugada.
 - d. Solo se puede parar el partido cuando se trate cambio de guardameta, lesión grave o golpe en cabeza.
 - e. Todos los jugadores, quedarán sometidos durante todo el partido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, estén tanto dentro de cancha como en banca.
 - f. **Todos los equipos tendrán un tiempo de tolerancia de 5 min.**
 - g. **En el minuto 6 cuando el equipo rival este con mínimo 5 jugadores dentro de cancha, listos para jugar y el otro rival no se haya completado, no esté listo para jugar o llegue tarde tendrá 1 gol a favor al equipo que llego en tiempo y forma. (Esto procede estando dentro del terreno de juego ya cambiados y colocados esperando al rival)**
 - h. **En el caso de llegar a los 10 min, el equipo que llegó tarde perderá por default, si el equipo contrario acepta jugar con esos 10 min de retraso, se recortarán sus tiempos y no habrá descanso, si llegan en minuto 11 por reglamento el encuentro no tendrá validez y el marcador quedará 3 – 0 a favor del equipo que llego en tiempo y forma (se les podrá brindar el espacio para un amistoso durante el horario en el que su partido fue asignado).**
14. Si durante el desarrollo del encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueran, por expulsiones queda con 4 jugadores dentro del terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, haciéndolo constar en incidencias en la cédula.
15. Si un jugador sale expulsado no puede entrar otro al terreno de juego. El encuentro se llevará acabo con 6 jugadores.
16. **Equipos nuevos que entren después de J-1, tendrán todo el torneo regular para ponerse al corriente con sus jornadas en el caso de querer clasificar a liguilla.**
17. **Cada equipo debe de presentar su balón con el árbitro antes de iniciar su partido, de lo contrario el tiempo correrá sin poder dar inicio al partido, en caso de que el equipo rival cuente con su balón y se encuentren dentro del terreno de juego alineado en tiempo y forma, el equipo podrá solicitar su gol por tiempo que es al minuto 6.**
18. **La renta de balón tendrá un costo de \$35.00, así mismo, se tiene que presentar una identificación oficial y pagar el monto establecido para poder recibir el balón, si se llega a volar o ponchar deberán de cubrir el costo total del balón, restando los \$35.00 que se pagaron.**
19. **Ambos equipos deberán liquidar el pago total de su arbitraje a más tardar a medio tiempo, presentando al árbitro el comprobante de pago.**
20. **Si el partido se termina por integridad del arbitro se tiene que pagar arbitraje, en el caso de no hacerlo se aplica multa + arbitraje**

21. Si un rival no se presenta se tiene que pagar arbitraje para poder aplicar el gane de quien si se presento quedando el partido 3-0 pr default.en caso de no hacerlo aplica multa

22. Las faltas no se borran en medio tiempo.

CLAUSULA 2 Equipamiento de jugadores.

1. En jornada 10 se sugiere que cada equipo tenga su uniforme completo, jersey (Preferentemente seriado), short, medias largas, espinilleras (sugerencia) y zapatos multitacos, **no taquetes.**
2. Por motivos de seguridad ningún jugador podrá portar objetos que resulten peligrosos para ellos mismos o para los rivales como: joyas, aretes largos, anillos, relojes, cadenas o esclavas.
3. El guardameta deberá utilizar un color que la distinga de los demás jugadores y del árbitro.
4. **No se permiten jugar con jeans, lycras o pantalones largos, solo podrán utilizar mallas abajo del short.**
5. No se permiten blusas de resaque, o sea, sin mangas, o arremangadas.

CLAUSULA 3 Reglamentos en campo.

Inicio del partido y reanudación de juego.

1. Para el inicio del partido o jugada a balón parado, el balón debe estar sin movimiento en todo momento.
2. El balón estará en juego en el momento que el árbitro de el silbatazo y sea tocado con el pie por cualquier jugador que dé el saque inicial en el punto de media cancha hacia otro jugador de su mismo equipo o de tiro directo.
3. Saque de banda y esquina siempre son con pie.
4. En el caso de que el jugador realice cualquier saque de banda y toque el balón por segunda vez o de el balón en movimiento antes de que sea jugado por otro jugador: se le concederá el saque al equipo contrario, el cual se lanzará en el mismo punto que quedó.
5. En caso de realizar Fair Play el balón se dará raso al guardameta contrario.
6. **Las faltas son acumulables y no se borran en medio tiempo: si un equipo comete 6 (seis) faltas durante todo el partido se concederá un SHOOT OUT.**

3.1 Abandono de cancha

1. En caso de abandono de terreno de juego, el marcador quedará favoreciendo al equipo que se quede en la cancha, si el equipo que abandona terreno de juego va ganando o con un marcador de empate, perderá automáticamente 3-0.

TIRO SHOOT OUT

Se sancionará con Shoot Out en caso de cometer 6 (seis) faltas durante el encuentro.

1. El tiro se realizará desde la mitad de media cancha frente a la portería.

- 2. Los demás jugadores de ambos equipos deberán de estar atrás de la línea de medio campo fuera del medio círculo central.**
3. El jugador cobrador y demás jugadores deberán esperar a que el árbitro de silbatazo, si no acatan la indicación, se repite.
4. Los demás jugadores que se encuentran atrás de la línea del medio campo afuera del semicírculo central podrán salir corriendo en el momento que el árbitro de el silbatazo.
5. El portero debe estar pisando la línea de meta, no adelantarse antes de silbatazo, en caso de no acatar la indicación se repite.

EL GOL MARCADO.

Valido el gol de tiro directo a balón parado, tanto en falta, saque de medio campo y banda.

1. Se marcará gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre y cuando equipo que mete el gol no haya cometido alguna infracción o falta.
2. Después del gol, se realiza saque de medio campo.

SAQUE DE BANDA.

El saque de banda se realizará con pie, valido que el balón esté fuera de la línea del terreno de juego y sin movimiento.

1. **Si el jugador no realiza el saque antes de los 6 segundos o por algún motivo lo juega dentro de la cancha en automático el saque será para el equipo adversario.**
2. **El jugador que realice el saque de banda debe pedirle al árbitro que retire a quien este de barrera para contar los 7 pasos reglamentarios, es importante recordar que jugador que esté en la barrera debe irse recorriendo, aunque el jugador contrario no pida distancia. (En caso de no acatar la indicación y toca el balón en el saque se sancionará con tarjeta amarilla)**
3. El balón debe estar totalmente detenido fuera de la línea de banda.
4. En caso de no acatar la indicación anterior pasa en automático el saque al equipo adversario.

SAQUE DE META.

1. Este se realizará en cuanto el balón salga por la línea de meta, el guardameta siempre lo jugará con la mano.
2. **Podrá realizar saque aéreo con pie en caso de tomar el balón dentro del mismo juego, ósea, si un compañero se lo sede únicamente de cabeza o lo tome ya sea en una misma jugada de tiro o para cortar alguna jugada.**
3. Si el guardameta tarda más de 6 segundos se concederá falta y tiro dos 2 toques en la línea del área grande.
4. **Si el guardameta da el balón aéreo a su jugador y este se lo regresa con cabeza, válido que el guardameta juegue aéreo con pie.**

5. Jugador contrario debe permitir a portero realizar el saque, en caso de no hacerlo y tapa el balón puede ser sancionado o sancionada con tarjeta amarilla.

TIRO DE ESQUINA.

1. Este se realizará cuando salga por la línea de meta desde la esquina tocando el semicírculo pintado.

CLAUSULA 4 Arbitraje.

La asignación será de 1 (un) árbitro, para poder dirigir los encuentros, realizando las funciones que le son propias, desde el momento en que entra al terreno de juego hasta que este finaliza.

1. **Además:**
 - a) Se encargará de aplicar el reglamento al pie de la letra.
 - b) Tomará nota de las incidencias.
 - c) Cuidara que el partido dure la hora reglamentaria.
 - d) Tendrá el poder de detener o terminar el juego dependiendo de la situación en el momento en el que un equipo o jugador incumpla reglamentariamente ya sea: Por agresión, intervención de espectadores o por otros motivos que considere ponga en riesgo la integridad de los jugadores o árbitro.
 - e) Desde que este dentro del terreno de juego tendrá el poder de sancionar a todo jugador que observe con conductas incorrectas, llegando incluso a expulsar si la situación lo requiere.
 - f) No permitirá que personas no autorizadas ingresen al terreno de juego sólo jugadores.**
 - g) Reanudara el juego tras una interrupción.
 - h) Interrumpirá el juego si algún jugador sufre de alguna lesión o golpe que considere necesite atención urgente.
 - i) Exigirá que todo jugador abandone el terreno de juego en caso de sufrir alguna hemorragia. Dicho jugador podrá ingresar solo con permiso del árbitro para que pueda checar que está en óptimas condiciones de continuar.
 - j) Tomará medidas disciplinarias contra los jugadores que cometan infracciones merecedoras de expulsión definitiva.
 - k) Tomará medidas contra los encargados de los equipos que no se comporten de la manera correcta y si es necesario podrá expulsarlos de las instalaciones.
 - l) En la cedula pondrá todo tipo de incidencias existentes dentro del encuentro sobre todas las medidas disciplinarias tomadas sobre jugadores y cuerpo técnico y sobre cualquier incidencia que pudiera ocurrir antes, durante y después de cada partido.
 - m) El árbitro tiene todo el derecho de expulsar a un jugador si es necesario, aunque haya terminado el partido, pues sigue dentro del terreno de juego y por ende de la jurisdicción del árbitro.**

CLAUSULA 5 Faltas e incorrecciones de jugadores.

INCORRECCIONES: No son acumulables como faltas.

Se considerará incorrección si un equipo comete las siguientes acciones:

- a) **Tocar el balón estando en el suelo**
- b) **Si se barre (dependiendo si el árbitro ve que fue con alevosía y ventaja puede ser sancionado como falta y dependiendo de la gravedad con tarjeta amarilla o roja)**

Se considerará falta si un equipo comete las siguientes infracciones:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario
- b) Poner una zancadilla a un jugador
- c) Saltar sobre un adversario
- d) Cargar violentamente o peligrosamente a un adversario.
- e) Golpear o intentar golpear a un adversario.
- f) Empujar por la espalda a un adversario.
- g) Realizar una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón colocándola antes que al balón.
- h) Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo el portero dentro de su área)
- i) Sujetar a un adversario.
- j) Escupir a un adversario.
- k) Obstaculizar el avance de un adversario.
- l) Impedir al guardameta sacar con las manos.

1. Se concederá un lanzamiento de penalti si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas dentro de su área de penalti.
2. Se considerará falta si un equipo tarda más de 6 segundos ya sea en saque de meta, saque de banda o saque inicial en donde se sancionará con darle al equipo contrario el saque. (si es que lo realiza con toda la alevosía y ventaja)

MOTIVOS DE TARJETAS AMARILLAS.

1. Infringir persistentemente al árbitro las reglas del juego.
2. Desaprobar con gestos o palabras las decisiones arbitrales.
3. Dar zancadillas, barridas con plancha, empujones por la espalda, etc.
4. Jugar el balón con las manos.
5. Impedir el desarrollo del juego interrumpiéndolo.
6. Actuar de cualquier forma antideportiva.
7. Impedir que el guardameta realice su saque de meta.
8. Sujetar a un adversario.
9. Saltar sobre un adversario.
10. Obstaculizar el avance de un adversario.

11. Empujar por la espalda a un adversario.

MOTIVOS DE TARJETAS ROJAS.

NOTA: Conforme al protocolo por el COVID-19 hasta nuevo aviso, se aplicará esta sanción a jugador que escupa dentro del terreno de juego.

1. **No puede ser reemplazado jugador expulsado.**
2. Si se dirige de manera violenta u ofensiva a un jugador o arbitro
3. Pronunciar palabras o frases que resulten ser intolerantes, racistas o xenófobas
4. Realizar una entrada a un adversario con fuerza excesiva para ganar la posesión del balón colocándolo antes que al balón ya sea de frente o por la espalda, según considere el árbitro la gravedad y malicia de dicha falta.
5. Dar o intentar dar un golpe a un adversario.
6. Cargar violentamente o peligrosamente a un adversario.
7. Escupir a un adversario.
8. Saltar sobre un adversario con la intención de pegar o lastimar.
9. Tocar el balón deliberadamente con las manos dentro del área. (excepto guardameta)
10. Doble amarilla en el partido por algunas de las infracciones de tarjeta amarilla.

FALTAS DE GUARDAMETA.

- a) Si tarda más de 6 segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con las manos.
- b) **Si toma el balón con las manos después de que el jugador de su equipo se lo haya cedido con los pies. (Se concede tiro 2 toques)**
- c) Si realiza una salida temeraria con la intención de lesionar a un adversario.

CLAUSULA 6 Sanciones de tarjetas amarillas y Tarjetas rojas.

1. **En caso de tener una tarjeta roja dentro del encuentro por doble amarilla se le suspenderá 1 jornada.**
2. **En caso de tarjeta roja directa se le suspenderán 2 a 5 jornadas dependiendo de la gravedad de la expulsión.**
3. **Si la tarjeta roja es por agresión es baja definitiva de todas las ligas varoiles.**

CLAUSULA 7 Infracciones y sanciones de riña o cualquier tipo.

JUGADORES O SUSTITUTOS EXPULSADOS.

- **Si un jugador o sustituto es expulsado por infringir en el reglamento, deberá abandonar inmediatamente el terreno de juego, si no acata la indicación del árbitro el partido podrá ser detenido hasta que dicho jugador acate la indicación de abandonar el terreno de juego.**

- No se puede meter otro jugador cuando existe una expulsión por lo que se quedarán con 6 jugadores durante todo el partido.
- Se sancionará con tarjeta roja aquel jugador que agrede al árbitro. Existen altas probabilidades de perder el derecho a jugar los partidos restantes.

SANCIONES POR RIÑAS.

- En caso de que los jugadores o cuerpo técnico sean culpables de agresiones físicas hacia otro equipo, quedaran directamente eliminados de la Liga Shoot Out, obligados a abandonar tanto el terreno de juego como las instalaciones, con el fin de cuidar la integridad o seguridad del equipo contrario.
- En caso de que la riña sea causada en un partido de 4tos de final y semifinal automáticamente queda eliminado el equipo que sea causante de agresiones físicas y pasa directamente el equipo que este enseguida de la tabla general.
- Si sucede en final automáticamente gana el equipo que no respondió agresiones.
- En caso de que los 2 equipos respondan a las agresiones, se da por terminado el partido y automáticamente quedan eliminados sin derecho a premiación y fuera de liga Shoot Out.

CLAUSULA 8 Roles de juego y cancelaciones.

- 1- Los **martes** por medio del grupo les preguntamos a los capitanes que quieran que les asignemos partido, tendrán hasta las 5:00 PM para pedir partido, en el caso de no pedirlo se armará el rol de juegos sin ese equipo.
- 2- Los roles de juego se mandarán los días **miércoles** exclusivamente al grupo de capitanes, es obligación de capitanes confirmar su asistencia basada en el rol de juegos a más tardar los días jueves, en el caso de solicitar cambio de horario lo deberán solicitar el mismo **miércoles** a más tardar las 5:00 PM vía WhatsApp, por lo tanto, por haber cambios se mandarían día **jueves** ya corregidos los roles de juego.
- 3- Solicitamos a capitanes, que si van a solicitar una cancelación la pidan con anticipación, de preferencia antes de armar el rol de juego, ya sea el mismo domingo después de sus partidos o martes, todos los equipos tienen derecho a **4 cancelaciones anticipadas** durante TODO el torneo, tomando en cuenta que el partido queda como "Pendiente".
- 4- **Cancelación anticipada** es antes de asignar el rol de juego o a más tardar el miércoles antes de las 5:00 PM.
- 5- Si se lleva a cabo una **cancelación de partido el jueves** Sería una cancelación anticipada.
- 6- Si la **cancelación la realizan el viernes, sábado o el domingo del partido**, además de perder por Default 3 - 0, tendrán una multa de \$500 pesos, junto con el pago de su jornada \$500 para poder programarles partido, o sea \$1,000 pesos, los cuales deberán de ser liquidados a más tardar el Lunes a las 12:00 PM.
- 7- Equipo que de última hora **no asista a su partido programado** será penalizado con \$500 de multa y perderá su partido por default 3 – 0, tendrá que hacer el pago de su multa \$500 + Jornada \$500 a más tardar el lunes 12:00 PM, para así tener derecho a la programación de su siguiente jornada.

- 8- Equipo que presente **adeudo** y no lo liquide a más tardar en las siguientes 3 jornadas, será dado de baja de manera automática y **ninguno** de sus jugadores podrá ser parte de algún otro equipo, así mismo **no** se regresará el depósito e inscripción.
- 9- Cada equipo al inscribirse a la temporada deberá de realizar un depósito de \$200.00 pesos, el cual se regresa a fin de temporada, siempre y cuando el equipo haya concluido con la temporada en curso y sin ningún adeudo o problema.
- 10- Todos los equipos deberán de rotar en todos los horarios, ya que, si no es así, la liga no se hará responsable de que no jueguen contra todos los equipos.**

8.1 Cancelación por situación de COVID

1. Se deberá presentar 7 pruebas positivas de COVID, deberán de tener los datos del jugador, los cuales, deben de estar debidamente registrados en RefereePro. Como fecha límite el día lunes a las 12:00 PM.

CLAUSULA 9 Registro de jugadores.

1. Cada equipo deberá proporcionar la información de sus jugadores como fecha límite, **dos días antes** de la Jornada 14, es un decir en viernes previo a la jornada que se llevará a cabo en domingo. **Proceso de registro a tus jugadores:**

PASO A) Registro Individual, se llevará a cabo por medio de la plataforma de Referee Pro donde se el debe mandar foto visible de cara, fecha de nacimiento, nombre y apellido completo al número de la liga, para empezar a llenar los registros de sus jugadores con su información personal. Para poderlos dar de alta, se tendrá que mandar el ticket de pago de \$20.00 por jugador.

PASO B) Sabana de equipo, Referee Pro en automático generará la sábana de jugadores

La aplicación se encargará de tener las Sabanas de equipos, en el caso de tener errores favor de indicarlos para tenerlos corregidos en la J-14.

No se permitirá jugar en 2 (dos) equipos distintos de la liga, en caso contrario los reportes procederán y el partido se perderá automáticamente por default 3-0.

CLAUSULA 10 Reportes.

2. Los reportes por jugadores que no están registrados o jueguen en otros equipos procederán de la siguiente manera:
 - a. **A partir de la Jornada 15 los reportes procederán y tendrán que ser basados en la Sabana digital de equipos de referee pro. Antes o en medio tiempo de sus partidos los capitanes o subcapitanes, podrán revisar la Sabana digital del equipo rival para cerciorarse del registro de jugadores.**
 - b. El reporte lo deberán de realizar antes de empezar el partido o en medio tiempo a más tardar. Es importante que especifiques a cuál persona estás reportando, a través del árbitro y Directora Deportiva podrás investigar su nombre y número de jersey para evitar riñas, en nuestro sistema referee pro.

- c. Para poder definir que es un jugador “Cachirul” significará que es un chico que no está registrada en el formato de la Sabana digital del equipo con el que jugó en el sistema de referee pro.
- d. **Los reportes no procederán si se hacen fuera de tiempo o al siguiente día por WhatsApp o llamada, para evitar conflictos o confusiones siempre se deberán de hacer de manera personal a más tardar en medio tiempo.**
- e. En el remoto caso de que el reporte proceda, el equipo con el jugador no registrado perderá automáticamente el partido 3 – 0, recuerden que tienen tolerancia hasta medio tiempo para poder reportar cachirules.
- f. En el caso de que un equipo no se complete y decida pedir apoyo a jugadores no registrados, deberá de consultarlo con capitán rival estando presente el árbitro como testigo, y si acepta jugar así de esta manera los reportes no procederán, siempre y cuando el capitán rival esté de acuerdo en que el jugador no registrado pueda jugar con el otro equipo.
- g. No se permitirá que ningún equipo le levante falsos a otro con objetivo de perjudicarlas, en caso contrario existirán penalizaciones, con el fin de evitar malos entendidos.
- h. Los reportes deberán ser objetivos y claros.

CLAUSULA 11 Estadísticas.

- 1- Los partidos que se ganen por default no son acumulables en tabla de goleo, pero si se acumularan los 3 pts. en diferencia de goles.
- 2- Autogoles no son acumulables en tabla de goleo.
- 3- Se tendrán 2 apartados en el registro de jugadores llamados gol por tiempo y gol jugador cachirul, los cuales si se reflejan en tabla de goleo en caso de no haber llenado su registro desde J-1.
- 4- En caso de que un equipo se dé de baja los puntos acumulados se respetaran en tabla general y de goleo.
- 5- Equipo nuevo que se inscriba a la liga tomará un nuevo lugar dentro de la tabla general, sin importar la etapa de Torneo Regular, no hay restricciones para inscripción, en caso de querer aspirar a liguilla deberá de cumplir con la planeación del torneo.

CLAUSULA 12 Seguridad y lesiones.

- 1. Liga Fut 7 San Agustin no se hace responsable de lesiones.
- 2. Liga Fut 7 San Agustin cuenta con un botiquin y hielo.

CLAUSULA 13 Torneo de Liguilla.

- 1- Recordar que para llegar a esta fase el primer criterio es que tengan sus 20 jornadas jugadas de torneo regular.
- 2- Pasan los primeros 8 equipos de la tabla general.

- 3- En el caso de que el 8vo equipo no cumpla con sus 20 jornadas, pasará como último lugar el equipo que tenga mayores jornadas jugadas sobre la tabla general.

CLAUSULA 13.1 Torneo de Finales.

1. Solo los partidos de 1er Lugar de liga y 3er Lugar de liga serán programados con ida y vuelta
2. En el caso de que un equipo no pueda jugar la final o el 3er lugar pasará en automático el equipo que este mejor posicionado en tabla general.
3. En el caso que un equipo no se presente a su partido de ida en fase final o de tercer lugar, se le otorgará el gane de 3-0 al equipo que si asistió a su partido de ida y se jugara la vuelta con el equipo que esté mejor posicionado en tabla general.

En caso de tanda de tiros penal:

1. Cualquier jugador podrá cambiar su puesto con el guardameta siempre y cuando dicho jugador termine dentro del partido, siendo informado el árbitro antes de llevarse a cabo los PENALES.
2. la tanda de tiros penal se cobrará de la siguiente manera:
 - a) Se tirarán 3 penales.
 - b) Los 7 jugadores que terminaron el partido podrán ser elegidos para tirar los 3 penales.
 - c) 4to penal es considerado como muerte súbita.
 - d) En caso de llegar a muerte súbita se repite con el orden cronológico de cómo se iniciaron los tiros.

CLAUSULA 14 Torneo de Recopa.

La recopa se juega por puntos y jugarán 2 partidos de Torneo Regular.

1. Partido por el 1er Lugar: Lo pelearán los que queden en tabla general en 1er y 2do lugar.
2. Partido por el 3er Lugar: Lo pelearán los que queden en tabla general en 3er y 4to lugar.

También participarán en automático los 4 equipos que queden descalificados de los cuartos de final.

CLAUSULA 15 Pagos. No damos reembolsos de cualquier tipo.

CLAUSULA 16 Nos reservamo el derecho de admision.