

REGLAMENTO

Sucursal Andares Liga Femenil 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.**
2. Únicamente deben de estar en la banca las jugadoras del equipo y DT.
3. No podrán ingresar personas en estado inconveniente a las instalaciones o jugadoras a su partido. (Por motivo de haber ingerido alcohol o algún estupefaciente)
4. En el caso de que cualquier aficionad@ que esté viendo el partido realice algún comentario ofensivo al arbitraje o jugadoras, le pediremos que se retire de las instalaciones.

CLAUSULA 1.1 Lineamientos generales.

1. Se llevarán a cabo 20 jornadas como Torneo Regular con probable repetición de rivales.
2. El encuentro se llevará a cabo con siete (7) jugadoras. Conformados por seis (6) jugadoras en campo y una (1) portera, con sus respectivos cambios.
3. Se llevarán a cabo 2 tiempos de 20 min c/u y 1 min de descanso.
4. **Silbatazo del arbitraje:**
 1. Primer silbatazo es para que ingresen las jugadoras al terreno de juego.
 2. **Al segundo silbatazo si los equipos no están listas, el tiempo empezará a correr.**
5. Podrán inscribir hasta a 16 jugadoras como máximo.
6. Te recordamos que goles de una persona no registrada, los goles por tiempo y autogoles, no acumula en tabla de goleo.
7. En Referee PRO se agregaran 2 apartados en el registro de jugadoras 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 jugadoras.
8. **En los partidos se otorgará un tiempo de tolerancia de 5 min, al minuto 6 tendrá un gol a favor el equipo que llego en tiempo y forma y ya está listo para jugar. (alineado ya en terreno de juego y con su respectivo balón)**
9. Cada equipo tendrá derecho de iniciar el encuentro con al menos 5 jugadoras, tendrán todo el primer tiempo para poderse completar, en el caso de que los jugadoras número 6 lleguen después del primer tiempo (Durante medio tiempo o iniciando el segundo tiempo), podrán jugar en segundo tiempo, pero sólo de cambio, tendrán que seguir jugando con 5 jugadoras.
10. El equipo que no se complete puede pedir apoyo a otra jugadora, siempre y cuando, se lo comunique a la capitana del equipo rival con objetivo de pedir autorización junto al árbitro o si es necesario directora deportiva, en caso de que acepte dicha capitana el partido se llevara a cabo sin reportes, en caso de que sea lo contrario no se permitirá jugar a esa jugadora señalado como cachirul o sin registro.
11. **Recordar que los reportes proceden a partir de jornada 16**

12. No valen barridas (solo portera para achicar).
13. No vale jugar con el balón en el suelo (en caso de hacerlo se marcara solo como incorrección, no se acumula como falta y se concederá tiro libre a equipo rival)
14. Cuando cualquier jugadora necesite ser sustituida o reemplazada, deberá de:
 1. Salir por completo del terreno de juego.
 2. Los cambios son seguidos, no se necesita parar el partido.
 3. Jugadora que entre de cambio, no puede participar hasta en la segunda jugada.
 4. Solo se puede parar el partido cuando se trate cambio de guardameta.
 5. Todas las jugadoras, quedarán sometidas durante todo el partido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, estén tanto dentro de cancha como en banca.
 6. Todos los equipos tendrán un tiempo de tolerancia de 5 min.
 7. En el minuto 6 cuando el equipo rival este con mínimo 5 jugadoras 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 el equipo que llego en tiempo y forma. (Esto procede estando dentro del terreno de juego ya cambiadas y colocadas esperando al rival)
 8. 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 que en el que su partido fue asignado).
15. Si durante el desarrollo del encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueran, por expulsiones queda con 4 jugadoras dentro del terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, haciéndolo constar en incidencias en la cédula.
16. Si una jugadora sale expulsada no puede entrar otra al terreno de juego. El encuentro se llevará acabo con 6 jugadores.
- 17. 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.**
- 18. 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.**
19. 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.
20. Ambos equipos deberán liquidar el pago total de su arbitraje a más tardar a medio tiempo, presentando al árbitro el comprobante de pago.
21. Las faltas no se borran en medio tiempo.

CLAUSULA 2 Equipamiento de jugadoras.

1. En jornada 10 se sugiere que cada equipo tenga su uniforme completo, jersey (Preferentemente seriado), short, medias largas, espinilleras y zapatos multitacos o taquetes.

2. Por motivos de seguridad ninguna jugadora podrá portar objetos que resulten peligrosos para ellos mismos o para los rivales como: joyas, aretes largos, anillos, relojes, cadenas o esclavas.
3. La guardameta deberá utilizar un color que la distinga de las demás jugadoras 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 en medio campo 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 jugadora que dé el saque inicial en el punto de media cancha hacia otra jugadora de su mismo equipo o de tiro directo.
3. Saque de banda se llevaran a cabo con **manos** (Pisar la línea con los dos pies, lanzar con ambas manos desde atrás por encima de la cabeza)
4. En el caso de que la jugadora realice cualquier saque de banda de manera incorrecta, se le concederá el saque al equipo contrario, el cual se lanzará en el mismo punto que quedó.
5. Tiro esquina siempre son con pie.
6. En caso de realizar Fair Play el balón se dará raso a la guardameta contrario.
7. **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.

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. **Las demás jugadoras de ambos equipos deberán de estar atrás de la línea de medio campo fuera del medio círculo central.**
3. La jugadora cobradora y demás jugadoras deberán esperar a que el árbitro de silbatazo, si no acatan la indicación, se repite.
4. La portera debe estar pisando la línea de meta, no adelantarse antes de silbatazo, en caso de no acatar la indicación se repite.
5. Las jugadoras podrán correr en el momento que el árbitro de el silbatazo

EL GOL MARCADO.

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

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, el 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.

Los saques de banda se realizarán con pie.

1. Es valido si el balon esta pisando linea (No vale gol directo este tendrá que ser a 2 toques).
2. En caso de que el tiro entre a porteria directo, el gol no será válido y se considerará saque de meta para la guardameta.
3. El balon debe estar estático. (en caso de que se juegue en movimiento el balon pasa el saque para el equipo contrario)
4. Si la jugadora no realiza el saque antes de los 6 segundos o por algún motivo lo juega dentro de la cancha o da un mal saque pasara automáticamente para el equipo adversario.

SAQUE DE META.

1. Este se realizará en cuanto el balón salga por la línea de meta, la guardameta siempre lo jugará con la mano.
2. Podrá realizar saque aéreo con pie en caso de tomar el balón dentro del mismo juego (si una compañera se lo sede de cabeza o lo tome ya sea en una misma jugada de tiro, por mala técnica de su jugadora o para cortar alguna jugada es válido saque aéreo).
3. Guardameta puede poner el balon en piso y jugarlo con pie, pero no puede volver a tomarlo una vez que lo pone en piso.
4. Si la guardameta tarda más de 6 segundos se concederá falta y tiro dos 2 toques en la línea del área grande.
5. Si la guardameta le da el balón aéreo a su jugadora y este se lo regresa con cabeza, válido que el guardameta juegue aéreo con pie.
6. Jugadora contraria debe permitir a la portera realizar el saque, en caso de no hacerlo y tapa el balón puede ser sancionada con tarjeta amarilla.

TIRO DE ESQUINA.

Este se realizara cuando salga por la línea de meta desde la esquina.

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:
2. Se encargara de aplicar el reglamento al pie de la letra.
3. Tomará nota de las incidencias.
4. Cuidara que el partido dure la hora reglamentaria.

5. Tendrá el poder de detener o terminar el juego dependiendo de la situación en el momento en el que un equipo o jugadora 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.
6. Desde que este dentro del terreno de juego tendrá el poder de sancionar a toda jugadora que observe con conductas incorrectas, llegando incluso a expulsar si la situación lo requiere.
7. No permitirá que personas no autorizadas ingresen al terreno de juego, sólo jugadoras.
8. Reanudará el juego tras una interrupción.
9. Interrumpirá el juego si alguna jugadora sufre de alguna lesión o golpe que considere necesite atención urgente.
10. Exigirá que toda jugadora abandone el terreno de juego en caso de sufrir alguna hemorragia. Dicha jugadora podrá ingresar solo con permiso del árbitro para que pueda
11. checar que está en óptimas condiciones de continuar.
12. Tomará medidas disciplinarias contra las jugadoras que cometan infracciones merecedoras de expulsión definitiva.
13. 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.
14. En la cedula pondrá todo tipo de incidencias existentes dentro del encuentro sobre todas las medidas disciplinarias tomadas sobre jugadoras y cuerpo técnico y sobre cualquier incidencia que pudiera ocurrir antes, durante y después de cada partido.
15. El árbitro tiene todo el derecho de expulsar a una jugadora 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 jugadoras.

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 una adversaria.
- b) Poner una zancadilla a una jugadora.
- c) Saltar sobre una adversaria.
- d) Cargar violentamente o peligrosamente a una adversaria.
- e) Golpear o intentar golpear a una adversaria.
- f) Empujar por la espalda a una adversaria.
- g) Realizar una entrada a una adversaria para ganar la posesión del balón colocándola antes que al balón.

- h) Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo la portera dentro de su área)
- i) Sujetar a una adversaria.
- j) Escupir a una adversaria.
- k) Obstaculizar el avance de una adversaria.
- l) Impedir a la guardameta sacar con las manos.

Se concederá un lanzamiento de penalti si una jugadora comete una de las diez infracciones antes mencionadas dentro de su área de penalti.

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 una adversaria.
9. Saltar sobre una adversaria.
10. Obstaculizar el avance de una adversaria.
11. Empujar por la espalda a una adversaria.

MOTIVOS DE TARJETAS ROJAS.

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

1. **No puede ser reemplazado jugadora expulsada.**
2. Si se dirige de manera violenta u ofensiva a una jugadora o árbitro
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 una adversaria.
6. Cargar violentamente o peligrosamente a una adversaria.
7. Escupir a una adversaria.
8. Saltar sobre una adversaria con la intención de pegar o lastimar.
9. Tocar el balón deliberadamente con las manos dentro del área (excepto la guardameta).
10. Doble amarilla en el partido por algunas de las infracciones corresponderá a tarjeta roja.

FALTAS DE LA GUARDAMETA.

1. a) Si tarda más de 6 segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con las manos.
2. 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)
3. c) Si realiza una salida temeraria con la intención de lesionar a una adversaria.

CLAUSULA 6 Sanciones a jugadoras por obtener en un partido 2 tarjetas amarillas y rojas directas.

1. En caso de que una jugadora obtenga 2 tarjetas amarillas en un partido se le suspenderá 1 jornada.
2. En caso de obtener una tarjeta roja directa se le suspenderán de 3 a 5 jornadas dependiendo de la gravedad de la expulsión.

CLAUSULA 7 Infracciones y sanciones de riña o cualquier tipo.

JUGADORAS O SUSTITUTAS EXPULSADAS.

- Si una jugadora o sustituta es expulsada 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 dicha jugadora acate la indicación de abandonar el terreno de juego y retirarse al área de gradas.
- Se sancionará con tarjeta roja aquella jugadora que agrede al árbitro. Existen altas probabilidades de perder el derecho a jugar los partidos restantes.

SANCIONES POR RIÑAS.

- En caso de que las jugadoras 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 miércoles por medio del grupo a las 9:00 AM se les preguntara a las capitanas 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 jueves exclusivamente al grupo de capitanas, es obligación de capitanas 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 jueves a más tardar las 5:00 PM vía WhatsApp, por lo tanto, por haber cambios se mandarían día viernes ya corregidos los roles de juego.
- 3- Pedimos a capitanas, que si van a solicitar una cancelación lo hagan con tiempo de anticipación, de preferencia antes de armar el rol de juego (miércoles), o ya sea el mismo Lunes después de sus partidos, 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.
- 4- Si se lleva a cabo una cancelación de partido el viernes o sábado de esa misma semana el equipo perderá automáticamente por default y tendrá que pagar su arbitraje de \$499 a más tardar el miércoles a las 12:00 PM para poderles programar jornada.
- 5- Si la cancelación la realizan el domingo o lunes del partido, además de perder por Default 3 - 0, tendrán una multa de \$499 pesos, junto con el pago de su jornada de \$499 para poder programarles partido, o sea \$998 pesos, los cuales deberán de ser liquidados a más tardar el miércoles a las 12:00 PM.
- 6- Equipo que de última hora no asista a su partido programado será penalizado con \$499 de multa y perderá su partido por default 3 - 0, tendrá que hacer el pago de su multa \$499 + Jornada \$499 a más tardar el Miércoles 12:00 PM, para así tener derecho a la programación de su siguiente jornada.

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 miércoles a las 12:00 PM.

CLAUSULA 9 Registro de jugadoras.

1. Cada equipo deberá proporcionar la información de sus jugadoras como fecha límite, **dos días antes de la Jornada 16**, es un decir en sábado previo a la jornada que se llevará a cabo en lunes. Proceso de registro a tus jugadoras:

PASO A) Registro Individual, se llevará a cabo por medio de la plataforma de Referee Pro donde se le concederá el acceso a la capitana con su e-mail y deberá checar en correo no deseado, para empezar a llenar los registros de sus jugadoras con su información personal. (El correo para empezar

registro en Referee pro se mandará a partir de J-1, se debe tener todo lleno en digital en la J-12 como fecha límite) En dado caso que se necesite apoyo de la administración porque no alcancen a registrar a sus jugadores en tiempo y forma, tendrá un costo de \$20.00 pesos por jugadora.

En caso de llegar a tener un accidente o lesión grave dentro del encuentro o instalaciones nos brindas la facilidad de poder accionar al saber a dónde podemos realizar la hospitalización, alergias a medicamentos que se tenga, etc.

PASO B) Sabana de equipo, Referee Pro en automático generará la sábana de jugadoras al llenar paso A.

La aplicación se encargará de tener las Sabanas digitales de equipos, en el caso de tener errores favor de indicarnos ese día para poder tener los documentos digitales con correcciones para la J-16.

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.

Los reportes por jugadoras que no están registradas o jueguen en otros equipos procederán de la siguiente manera:

1. A partir de la Jornada 16 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 las capitanas o subcapitanas, podrán revisar la Sabana digital del equipo rival para cerciorarse del registro de jugadoras.
2. El reporte lo deberán de realizar antes de empezar el partido o en medio tiempo, en caso de que se identifique a una jugadora cachirul al finalizar el segundo tiempo, será válido el reporte. Es importante que especifiques a cual 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.
3. 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, en caso de meter cachirul en segundo tiempo es válido reportar terminando el partido antes de retirarse del terreno de juego, acercándose a árbitro central.
4. En el remoto caso de que el reporte proceda, el equipo con la jugadora no registrada perderá automáticamente el partido 3 – 0.
5. En el caso de que un equipo no se complete y decida pedir apoyo a jugadoras no registrados, deberá de consultarlo primero con la capitana 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 la jugadora no registrada pueda jugar con el otro equipo.
6. Para poder definir que es un jugador **“Cachirul”** significará que es una chica que no está registrada en el formato de la Sabana digital del equipo con el que jugó en el sistema de referee pro.
7. 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, en caso de meter cachirul en segundo tiempo es válido reportar terminando el partido antes de retirarse del terreno de juego, acercándose a árbitro central.

8. En el remoto caso de que el reporte proceda, el equipo con la jugadora no registrada perderá automáticamente el partido 5 – 0.
9. En el caso de que un equipo no se complete y decida pedir apoyo a jugadoras no registrados, deberá de consultarlo primero con la capitana 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 la jugadora no registrada pueda jugar con el otro equipo.
10. 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.
11. 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 cachirul, los cuales si se reflejan en la tabla más no en tabla de goleo.
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 tomara 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.

Liga Shoot Out no se hace responsable de lesiones.

Liga Shoot Out, cuenta con un protocolo de emergencia, nos basamos en el registro individual de cada jugadora. Es un decir, se trasladara a la jugadora a través de una ambulancia al hospital indicado, dependiendo de la emergencia, consecuentemente contactaremos a la persona indicada en su registro en el caso de venir solo.

CLAUSULA 13 Torneo de Liguilla.

Cualquier jugadora podrá cambiar su puesto con la guardameta siempre y cuando dicho jugadora termine dentro del partido, siendo informado el árbitro antes de llevarse a cabo los PENALES.

En caso de empate se realizaran tanda de tiros penal, los cuales se cobraran de la siguiente manera:

16. Se tiraran 3 penales.
17. Las 7 jugadoras que terminaron el partido podrán ser elegidas para tirar los 3 penales.
18. 4to penal es considerado como muerte súbita.
19. En caso de llegar a muerte súbita se repite con el orden cronológico de cómo se iniciaron los tiros.

CLAUSULA 14 Pagos y depositos.

1. No damos reembolsos de cualquier tipo.
2. El deposito sera reembosable solo al terminar la temporada completa y sin tener ningun adeudo.
3. En el caso de ser motivo de baja por tema reglamentario no se devolvera el deposito.

CLAUSULA 15 Nos reservamos el derecho de admisión.