

REGLAMENTO

Liga Mixt@ Futbol 7 Porter@ Mujer/Hombre

CLAUSULA 1 Instalaciones.

NOTA: Conforme al protocolo por el COVID-19 es necesario el uso de cubrebocas para entrar a las instalaciones. Solo jugadoras que jueguen en campo pueden estar sin cubrebocas, jugadoras 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 los jugadores del equipo y DT.
3. **No está permitido jugar con taquetes.**
4. No podrán ingresar personas en estado inconveniente a las instalaciones ni jugadoras o jugadores a su partido (Haber ingerido alcohol o algún estupefaciente).
5. En el caso de que cualquier aficionado que esté viendo el partido realice algún comentario ofensivo al arbitraje o a las jugadoras o jugadores, le pediremos que se retire de las instalaciones.

CLAUSULA 1.1 Lineamientos generales.

1. Se llevaran a cabo 20 jornadas como Torneo Regular con probable repetición de rivales.
2. El encuentro se llevara a cabo con siete (7) jugadores ,conformados por cuatro (4) mujeres y tres (3) hombres. Con sus respectivos cambios.
3. Puede ponerse portero o portera, esta es decisión de cada equipo pero tiene sus reglas y se especifican en la cláusula de guardameta saque de meta.
4. Se llevarán a cabo 2 tiempos de 20 min c/u y 2 min de descanso.
5. **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.**
6. Podrán inscribir hasta a 16 jugadores como máximo.
7. Te recordamos que goles de una persona no registrad@, los goles por tiempo y autogoles, no acumulan en tabla de goleo.
8. **En Referee PRO se agregaran 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.**
9. **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 ya está listo para jugar. (alineado ya en terreno de juego y con su respectivo balón en condiciones para jugar)**
10. 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 o jugadoras número 6 y 7 lleguen después del primer tiempo (Durante medio tiempo o al inicio del segundo tiempo),

podrán jugar en segundo tiempo pero sólo de cambio, tendrán que seguir jugando con 5 jugadores y jugadoras.

11. El equipo que no se complete puede pedir apoyo a otro jugador o jugadora, siempre y cuando, se lo comunique a la capitana o capitán del equipo rival con objetivo de pedir autorización junto al árbitro o si es necesario directora deportiva, en caso de que acepte dich@ capitán el partido se llevara a cabo, en caso de que sea lo contrario no se permitirá jugar a ese o esa jugadora señalado como cachirul o sin registro.

12. Recordar que los reportes proceden a partir de jornada 16

13. No valen barridas (solo portero para achicar).

14. 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)

15. Cuando cualquier jugadora o 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.
- e. Todas las jugadoras y jugadores, quedarán sometidas durante todo el partido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, estén tanto dentro de cancha como en banca.

16. En los partidos a partir de las 4:00 PM procede de la siguiente manera:

- a. Todos los equipos tendrán un tiempo de tolerancia de 5 min.
- b. 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 con su balón en buenas condiciones ya cambiados y colocados esperando al rival)
- c. 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).

17. 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 cedula.

18. 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.

19. 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 en el minuto 6.

20. 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.

21. Ambos equipos deberán liquidar el pago total de su arbitraje a más tardar a medio tiempo, presentando al árbitro el comprobante de pago.
22. Las faltas no se borran en medio tiempo.
23. El arbitraje lo deberán de pagar **COMPLETO** en el área de caja antes de su partido o más tardar en el tiempo de descanso, si el pago no se realiza completo no se podrá iniciar el 2do tiempo del partido, si el árbitro da su segundo silbatazo se dará inicio al cronometro, por lo que, existirá el riesgo de que el tiempo se recorte.

CLAUSULA 2 Equipamiento de jugadoras y 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 o jugadora podrá portar objetos que resulten peligrosos para ellos mismos como: joyas, aretes largos, anillos, relojes, cadenas o esclavas.
3. El o la 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 o jugadora que dé el saque inicial en el punto de media cancha hacia otro jugador de su mismo equipo.
3. Saque de banda y esquina siempre son con pie.
4. En el caso de que la jugadora o 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 otra jugadora o 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 o la guardameta contrari@.
6. **Las faltas son acumulables y no se borran en medio tiempo: si un equipo comete 6 (seis) faltas durante 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 y los demás jugadores de ambos equipos deberán de estar atrás de la línea de medio campo fuera del medio círculo central.**
3. La jugadora o jugador cobrador y demás jugadoras o jugadores deberán esperar a que el árbitro de silbatazo, si no acatan la indicación, se repite.
4. El portero debe estar pisando la línea de meta, no adelantarse antes de silbatazo, en caso de no acatar la indicación se repite.
5. Las y los jugadores 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, 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. **Los hombres pueden cobrar cualquier tiro directo pero si esta de barrera una mujer y la contacta o golpea aunque sea sin fuerza, se sancionará automáticamente como incorrección al jugador , en caso de que el árbitro note que fue con alevosía y ventaja, con intención o por segunda ocasion, se sancionara con tarjeta amarilla o roja dependiendo la magnitud.**
3. **Hombre no puede tirar atrás de media cancha, puede tirar pasando media cancha, siempre y cuando no ponga en riesgo la integridad de la mujer.**
4. **Hombre no puede realizar por ningún motivo carga hacia mujeres, en caso de realizar una con fuerza excesiva, por la espalda o ilegal marcarla y se sancionara al jugador hombre de inmediato con tarjeta roja.**
5. **Se sancionará con una falta o tarjeta al jugador hombre que en una jugada ponga en riesgo la integridad física de una mujer ya sea con intención o sin intención.**
6. **Todo balón dividido o taponazo donde compita mujer vs hombre se le concederá la falta a favor a la mujer.**
7. **En caso de que el hombre tenga dominado el balón y una mujer vaya al taponazo no se realizara ninguna sanción, mismo caso si el balón es cubierto por un hombre y la mujer va a buscarlo, siempre y cuando realice la jugada limpia, sin levantar codos o manotazos.**
8. Después del gol, se realiza saque de medio campo.

SAQUE DE BANDA.

El saque de banda se realizaran con pie, valido que el balón esté fuera del terreno de juego y estático.

1. Si la jugadora o 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 o jugadora 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 se sancionara con tarjeta amarilla)
3. El balón debe estar totalmente detenido en la línea de banda.
4. En caso de no acatar la indicación anterior pasa en automático el saque al equipo adversario.
5. **Hombres no pueden tirar con fuerza si esta de barrera una mujer, en caso de así hacerlo y golpea a la jugadora, se sancionara al jugador con una falta y en caso de que el árbitro note que fue con alevosía y ventaja o con intención se sancionara también con tarjeta amarilla o roja dependiendo la magnitud.**

GUARDAMETA / SAQUE DE META:

1. Este se realizará en cuanto el balón salga por la línea de meta, el o la guardameta siempre lo jugara con la mano.
2. **Podrá realizar saque aéreo con pie en caso de tomar el balón dentro del mismo juego, ósea, si una compañera o compañero se lo sede únicamente de cabeza o lo tome ya sea en una misma jugada de tiro o para cortar alguna jugada.**
3. Guardameta puede bajar el balón y jugar con pie, pero no puede volver a tomarlo con las manos. (Ojo no es válido que el gurdameta bote el balón y le pegue con pie)
4. Si él o la guardameta tarda más de 6 segundos se concederá falta y tiro dos 2 toques en la línea del área grande.
5. Si él o la guardameta da el balón aéreo a su jugador y este se lo regresa con cabeza, válido que el guardameta juegue aéreo con pie.
6. 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.

Es válido que juegue como guardameta una mujer en este caso se deberá tomar en cuenta:

1. **Hombres no pueden tirar a portería, el gol es válido solo si dan un pase a una mujer.**
2. **En caso de que entre el gol por un tiro que venga de un hombre, este se anulara y se marcara como saque de meta, si el árbitro nota que fue con alevosía y ventaja o con intención se sancionara también con tarjeta amarilla o roja dependiendo la magnitud.**
3. **Si en una salida un hombre contacta a la portera se marcara como falta.**
4. **Cualquier situación o entrada que ponga en riesgo la integridad de la guardameta se marcará como falta.**
5. **Todo balón dividido o taponazo donde compita mujer guardameta vs hombre se le concederá la falta a favor a la guardameta.**

6. En caso de que un hombre cubra el balón y la guardameta vaya a buscarlo no se marcará falta, siempre y cuando realice la jugada limpia, sin levantar codos, empujones o manotazos.

TIRO DE ESQUINA.

1. Este se realizara 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 encargara de aplicar el reglamento al pie de la letra.
 - b) Tomara 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, jugadora o jugador incumpla reglamentariamente ya sea: Por agresión, intervención de espectadores o por otros motivos que considere ponga en riesgo la integridad de las jugadoras, jugadores o árbitro.
 - e) Desde que este dentro del terreno de juego tendrá el poder de sancionar a toda jugadora o 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 jugadoras y jugadores.
 - g) Reanudara el juego tras una interrupción.
 - h) Interrumpirá el juego si alguna jugadora sufre de alguna lesión o golpe que considere necesite atención urgente.
 - i) Exigirá que toda jugadora y jugador abandone el terreno de juego en caso de sufrir alguna hemorragia. Dicha jugadora podrá ingresar solo con permiso del árbitro para que pueda checar que está en óptimas condiciones de continuar.
 - j) Tomará medidas disciplinarias contra las jugadoras o 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 jugadoras, jugadores y cuerpo técnico y sobre cualquier incidencia que pudiera ocurrir antes, durante y después de cada partido.

CLAUSULA 5 Faltas e incorrecciones de jugadoras y jugadores.

INCORRECCIONES: No son acumulables como faltas.

Se considerará incorrección si un equipo comete las siguientes acciones:

- a) Que un hombre golpee con el balón a una mujer, ya sea sin ver de manera noble en juego o a balón parado. Si el golpe llega a ser un balonazo con alevosía y ventaja o por segunda ocasión se sancionará con tarjeta amarilla o roja.
- b) Tocar el balón estando en el suelo
- c) 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 una jugadora o jugador
 - c) Saltar sobre un adversario
 - d) Cargar violentamente o peligrosamente a una adversaria o adversario.
 - e) Golpear o intentar golpear a una adversaria o adversario.
 - f) Empujar por la espalda a una adversaria o adversario.
 - g) Realizar una entrada a una adversaria o 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 una adversaria o adversario.
 - j) Escupir a una adversaria o adversario.
 - k) Obstaculizar el avance de una adversaria
 - l) Impedir al guardameta sacar con las manos.
1. Se concederá un lanzamiento de penalti si una jugadora o jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas dentro de su área de penalti.
 2. Se considerara falta si un equipo tarda más de 6 segundos ya sea en saque de meta, saque de banda o saque inicial en donde se sancionara con darle al equipo contrario el saque.

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, evitando una clara ocasión de gol.
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 o adversario.
9. Saltar sobre una adversaria o adversario.
10. Obstaculizar el avance de una adversaria o adversario.

11. Empujar por la espalda a una adversaria o adversario.
12. Dar balonazo a una mujer con alevosia y ventaja dependiendo la magnitud

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 reemplazada la jugadora o jugador expulsado.**
2. Si se dirige de manera violenta u ofensiva con otra jugadora, jugador o arbitro
3. Pronunciar palabras o frases que resulten ser intolerantes, racistas o xenóforas
4. Realizar una entrada a una adversaria o adversario con fuerza excesiva para ganar la posesión del balón colocándola 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 o adversario.
6. Cargar violentamente o peligrosamente a una adversaria o adversario.
7. Escupir a una adversaria o adversario.
8. Saltar sobre una adversaria o 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.
11. Dar balonazo a una mujer con alevosia y ventaja dependiendo la magnitud

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 suelta el balón y lo vuelve a tomar con alevosia y ventaja.
- c) **Si toma el balón con las manos después de que la jugadora o jugador de su equipo se lo haya cedido con los pies. (Se concede tiro 2 toques)**
- d) Si realiza una salida temeraria con la intención de lesionar a la adversaria o adversario.

CLAUSULA 6 Acumulación de tarjetas amarillas.

1. En caso de tener 2 tarjetas amarillas acumuladas en cualquier etapa del torneo se le suspenderá 1 jornada.
2. En caso de tarjeta roja directa se le suspenderán 2 a 3 jornadas dependiendo de la gravedad de la expulsión. (Se dejará a consideración de árbitro y mesa directiva).

CLAUSULA 7 Infracciones y sanciones de riña o cualquier tipo.

JUGADORAS, JUGADORES Y SUSTITUTAS O SUSTITUTOS EXPULSADOS.

- Si una jugadora o jugador o sustituto 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 o jugador acate la indicación de abandonar el terreno de juego.

- No puede entrar otro jugador o jugadora.
- Se sancionará con tarjeta roja aquella jugadora o jugador que agrede al árbitro. Existen altas probabilidades de perder el derecho a jugar los partidos restantes.

SANCIONES POR RIÑAS.

- En caso de que jugadoras, 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 a primera hora preguntamos a los capitanes que quieran que les asignemos partido a las 9:00 AM, 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 capitan@s, es obligación de capitanas o capitanes confirmar su asistencia basada en el rol de juegos a más tardar los días miércoles, en el caso de solicitar cambio de horario lo deberán solicitar el mismo miércoles a más tardar las 11:59 vía WhatsApp, por lo tanto por haber cambios se mandarían mismo jueves a las ya corregidos los roles de juego.
- 3- Solicitamos a capitanas y 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 cuando les preguntemos la asignación de 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 11:59 PM.
- 5- Si se lleva a cabo una **cancelación de partido el Jueves** sería una cancelación anticipada.
- 6- 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 a más tardar el Lunes a las 12:00 PM para poderles programar jornada.
- 7- Si la **cancelación la realizan el domingo del partido**, además de perder por Default 3 - 0, tendrán una multa de \$485 pesos, junto con el pago de su jornada \$485 para poder

programarles partido, ósea \$970 pesos, los cuales deberán de ser liquidados a más tardar el Lunes a las 12:00 PM

- 8- Equipo que de última hora **no asista a su partido programado** será penalizado con \$485 de multa y perderá su partido por default 3 – 0, tendrá que hacer el pago de su multa \$485 + Jornada \$485 a más tardar el lunes 12:00 PM, para así tener derecho a la programación de su siguiente jornada.
- 9- Equipo que presente **adeudo** y no lo liquide a más tardar en las siguientes 3 jornadas, será dado de baja y **ninguno** de sus jugadores podrá ser parte de algún otro equipo, así mismo **no** se regresará el depósito e inscripción.
- 10- Cada equipo al inscribirse a la temporada debería 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.
- 11- **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 miércoles a las 12:00 PM.

CLAUSULA 9 Registro de jugadoras y jugadores.

Se recomienda que l@s capitán@s registren a 16 jugadores en la plataforma de Referee Pro.

En el caso de tener baja de jugadores por lesión grave o enfermedad cercano a liguilla y/o en Liguilla, cuartos de final como máximo, es necesario presentar un justificante médico a más tardar 5 días antes de los cuartos de final. Ojo: no 1 antes o el mismo día.

Solo puedes suplir máximo a 2 jugador@s (1 mujer y 1 hombre): Mujer suple a mujer, Hombre suple a hombre. EJEMPLO: Si tienes una jugadora lesionada, la puedes suplir con otra mujer. No es posible suplir hombre por mujer o viceversa. *Esta regla solo aplicará para equipos que tengan a sus 16 jugadores registrados, si tienen menos no podrán hacer uso de esta regla, pues con 16 jugadores en tu equipo baja la probabilidad de que necesites hacer suplencias.

1. Cada equipo deberá proporcionar la información de sus jugadoras como fecha límite, **dos días antes** de la Jornada 16, es un decir en viernes previo a la jornada que se llevará a cabo en domingo. **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 o capitán con su e-mail y deberá checar en correo no deseado, para empezar a llenar los registros de sus jugadoras y jugadores 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-16

como fecha límite). En dado caso que se necesite apoyo de la administración porque no alcancen a registrar a sus jugadores y esyos queden en tiempo y forma, tendrá un costo de \$20.00 por jugador.

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 y jugadores al llenar paso A.

La aplicación se encargará de tener las Sabanas de equipos, en el caso de tener errores favor de indicarlos 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.

CLAUSULA 10 Reportes.

2. Los reportes por jugadoras o jugadores que no están registradas o jueguen en otros equipos procederán de la siguiente manera:
 - a. **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, capitanes o subcapitanes, podrán revisar la Sabana digital del equipo rival para cerciorarse del registro de jugadoras y jugadores.**
 - b. El reporte lo deberán de realizar antes de empezar el partido, en medio tiempo o a más tardar al finalizar el encuentro. 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.
 - c. Para poder definir que es una o un jugador “Cachirul” significará que es una chica o 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 la jugadora o 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 jugadoras o jugadores no registrados, deberá de consultarlo con Capitana o capitán rival estando presente el árbitro como testigo, de esta manera los reportes no procederán, siempre y cuando la capitana o capitán rival esté de acuerdo en que la jugadora o jugador no registrada 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 y jugadoras llamados gol por tiempo y gol jugadora cachirul, los cuales si se reflejan en la tabla mas 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.

- 1. Liga Shoot Out no se hace responsable de lesiones.
- 2. Liga Shoot Out, cuenta con un protocolo de emergencia, nos basamos en el registro individual de cada jugador o jugadora. Es un decir, se trasladara a la jugadora o jugador 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 sola o solo para que pueda llevarse al jugador o jugadora al hospital.

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.

En casa de tanda de tiros de penal:

- 3- Cualquier jugador o jugadora 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.
- 4- En caso de empate se realizarán tanda de tiros penal, los cuales se cobrarán de la siguiente manera:
 - a) Se tiraran 3 penales.
 - b) Las 7 jugadoras y 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.

En el caso de que un equipo de ultimo momento no pueda participar en la liguilla no podrá participar en el torneo de recopa, su participacion será hasta la próxima temporada.

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 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 16 Nos reservamos el derecho de admisión.

SHOOT OUT
LAZARO CARDENAS