



**INDOOR
SOCCER**
PACHUCA



REGLAMENTO GENERAL DE COMPETENCIA PARA TORNEOS DE FÚTBOL RÁPIDO ORGANIZADOS EN INDOOR SOCCER PACHUCA

Validez y vigencia de este reglamento

1. Todos los equipos, jugadores y público en general quedarán sujetos a al Reglamento de juego de la Federación Mexicana de Fútbol 7 y Fútbol Rápido y al presente Reglamento de competencia.
2. Este Reglamento tendrá vigencia en cuanto a los montos económicos que en él se expresan hasta el lunes 07 de enero de 2019; en cuanto a los términos deportivos la vigencia estará marcada por el final del torneo en el que se esté participando sin importar que exceda la fecha del 07 de enero de 2019.

Inscripciones y registros

3. El monto de inscripción para un equipo en cualquier categoría será de \$500 (quinientos pesos 00/100 M.N.), la administración podrá hacer promociones o descuentos especiales dada las condiciones particulares del equipo o circunstancias; en ningún momento estas promociones o descuentos serán un precedente para ser fijados de manera general para cualquier equipo o torneo.

La inscripción deberá cubrirse al inicio del torneo por todos y cada uno de los equipos, o antes de jugar el primer partido en caso de ser un equipo que entra una vez iniciado el torneo.

4. Todos los jugadores, entrenadores, auxiliares o doctores deberán contar con un registro expedido por la administración de la cancha. Los cuales podrá utilizar de la siguiente manera: 12 para jugadores (as) y una para el entrenador; en caso de requerir un registro para auxiliar o doctor el equipo deberá notificarlo a la administración. Los registros deberán ser tramitados conforme a las indicaciones que la administración determine, el equipo deberá entregar la información de cada uno de sus jugadores, técnico, auxiliar o doctor para poder realizar el registro; no se permitirá jugar registro, la administración se reserva la expedición de permisos especiales para jugar sin registros.

El equipo tendrá 2 semanas a partir del pago de su inscripción para tramitar los registros, pasado ese tiempo cada registro tendrá un costo de \$20 (veinte pesos 00/100 M.N.). Ningún jugador podrá participar en más de un equipo del mismo torneo. Si un jugador juega en más de un equipo de diferentes torneos, deberá tener tantas credenciales como equipos en los que juegue.

El número límite de registros por equipo es de 12 jugadores (as), el número máximo de altas y bajas que podrá realizar un equipo será de 8 jugadores (as); por lo tanto, el número máximo de jugadores (as) que puede utilizar un equipo es de 20. Cada alta y baja tendrá un costo de \$20 (veinte pesos 00/100 M.N.).

5. Es obligación del representante o capitán de cada equipo realizar los trámites para el registro de sus jugadores (as), la liga no se hace responsable si un equipo no cuenta con registros y por ello no se le permita acceder a la ronda de finales.
6. Cada equipo podrá registrar un máximo de 12 jugadores (as), 1 director técnico o entrenador y 1 médico (quien deberá acreditarse con una identificación oficial que lo avale como tal). No se dará acceso a cancha o bancas a ninguna persona que no cuente con el registro correspondiente.

Los requisitos para registro de jugadores en categorías con límite de edad son: 1 fotografía infantil, copia de la CURP y copia de acta de nacimiento, copia de una identificación con fotografía, número de playera, posición y fecha de nacimiento. Además, los representantes de equipo deberán llevar una lista con los nombres completos de los jugadores; no se tramitan registros parciales, únicamente del total de los jugadores.

Para las categorías libres: 1 fotografía infantil, una copia de identificación con fotografía, número de playera, CURP (únicamente escrito no en copia), posición y fecha de nacimiento. Esto aplica también para los directores técnicos, entrenadores y médicos.

7. Para realizar los trámites de credencial registro, es necesario acudir con los requisitos señalados en el punto número 7 del presente reglamento a las oficinas de INDOOR SOCCER PACHUCA de lunes a viernes de las 9:00 a las 15:00 horas y de 16:00 a las 21:00 horas.
8. El registro de los jugadores (as) se podrá realizar durante toda la temporada regular, **siempre y cuando se esté en posibilidad de que estos jugadores(as) cumplan por lo menos 5 juegos para poder participar en finales**. En rondas finales por ningún motivo habrá registros de nuevos jugadores. El hecho de tener registro no implica necesariamente que

el jugador cumpla con los 5 partidos mínimos para jugar liguilla, por lo que es posible tener registro y aun así no tener derecho a jugar liguilla.

La liga se reserva el derecho de incluir nuevos equipos al torneo en curso, será necesario que dichos equipos y jugadores(as) registrados cumplan por lo menos con 5 juegos para poder acceder a ronda de finales en su caso.

9. El equipo que registre o alineé a un jugador que no cuente con registro perderá automáticamente el partido por default.
10. Si un equipo causa baja sin importar el motivo, entrará al torneo un equipo nuevo a sustituirle en la misma posición y con los mismos puntos. Ningún jugador del equipo dado de baja podrá participar en el nuevo equipo, ni en ningún otro equipo del mismo torneo hasta que éste termine.
11. Cualquier jugador podrá participar en la ronda de finales siempre y cuando haya cumplido con un mínimo de 5 partidos jugados en la temporada regular (apareciendo en Cédula de juego), sin importar si son o no consecutivos, si fueron al inicio o al final del torneo, en el entendido que el jugador debió obtener su registro en tiempo y forma.
12. Las protestas y controversias como alineación indebida de un jugador, revisión de las Cédulas de juego, revisión de credenciales, o de cualquier otra índole tendrán un costo de \$200 (doscientos pesos 00/100 M.N.) mismos que deberán ser depositados en la administración de la liga junto con un escrito de solicitud exponiendo el caso. Si procede a favor del protestante se devolverá el dinero depositado y se procederá a sancionar al equipo infractor.

Uniforme y equipo de juego

13. El uso de playera, short, espinilleras y medias es obligatorio; cada jugador deberá portar cuando menos en la espalda el número con el que aparece en el registro. No es causal para perder un partido por default no contar con el uniforme completo de juego.

En caso que durante un partido ambos equipos presenten uniformes similares o que alguno de los uniformes tenga parecido al de los árbitros, la administración de la liga proporcionará un juego de 5 casacas sin costo. Es responsabilidad del equipo que usará las casacas entregarlas al cuerpo arbitral o en la oficina de administración, de lo contrario se le cobrarán.

14. Cada equipo tiene 2 jornadas a partir de la fecha de inscripción para presentar su uniforme. A partir de la 4ta jornada si el total de los jugadores no presentan el uniforme, el equipo deberá rentar un juego de casacas con el cronometrista en cancha. Costo de renta \$40 (cuarenta pesos 00/100 M.N.).
15. El uso de tenis aptos para fútbol rápido en pasto artificial es obligatorio. No se permitirá por ningún motivo el uso de tacos para fútbol soccer (con tachones), zapato o cualquier otro calzado.
16. Cada equipo deberá presentar al inicio del partido un balón para fútbol del No.4 en buenas condiciones de uso y visibilidad. El equipo que no lo presente perderá el partido por default, sin embargo, podrá rentar uno con el cronometrista en cancha. Costo de la renta \$20 (veinte pesos 00/100 M.N.).

Tiempo de juego y forma de cronometrarlo

17. El partido estará dividido en 4 cuartos de 10 minutos cada uno más un descanso de 3 minutos entre el 2do y 3er cuarto. Entre el 1ero y 2do cuarto y el 3ero y 4to cuarto no habrá descanso únicamente cambio de lado.
18. Es obligación de los equipos llegar 15 minutos antes de la hora programada para el partido. Los jugadores deberán entrar a la cancha uniformados y se registrarán al ingresar.
19. Se tendrá una tolerancia de 15 minutos para iniciar el partido a partir de la hora programada. La tolerancia NO empezará a correr cuando los equipos del partido anterior abandonen la cancha.
20. Al terminar la tolerancia se iniciará el cronómetro descendente de 10 minutos correspondientes al 1er cuarto estén o no los 2 equipos listos para jugar. De esta manera el 1er cuarto se jugará completo si los 2 equipos están listos, o se podrá recortar incluso al grado de no jugarse. Los cuartos 2, 3 y 4 se jugarán completos de 10 minutos cada uno. No se aceptará ninguna protesta por recorte de tiempo en el 1er cuarto.
21. El cronómetro se detendrá cuando un equipo utilice el *tiempo fuera* de 30 segundos al que tiene derecho por cuarto.
22. En el último minuto de juego, y cuando las circunstancias del partido así lo requieran es decisión del cronometrista parar el tiempo de juego si considera que se está perdiendo tiempo deliberadamente, en caso de lesión, pelea, etc.

Pago de arbitraje

23. El pago por concepto de arbitraje deberá realizarse antes del inicio de cada partido, de lo contrario se negará el acceso a cancha. La administración de la liga se reserva el derecho de permitir a un equipo el pago diferido del arbitraje, así como el detener un partido si el pago no se ha llevado a cabo.
24. Los montos de arbitraje para las diferentes categorías son los siguientes:
 - Juvenil Menor y Mayor varonil; todos los torneos femeniles \$250 (doscientos cincuenta pesos 00/100 M.N.).

- Varonil libre antes de las 19:00 hrs., \$300 (trescientos pesos 00/100 M.N.).
- Varonil libre después de las 19:00 hrs., \$350 (trescientos cincuenta pesos 00/100 M.N.).

25. Por ningún motivo la liga podrá incrementar el costo del arbitraje a medio torneo o por tratarse de rondas finales, a menos que se organice un torneo especial cuya eventualidad esté fuera de la organización de las ligas regulares.

Sistema de competencia

26. El sistema de competencia es Round Robin a 1 vuelta, cada equipo jugará 2 partidos contra cada rival.

Se otorgarán 3 (tres) puntos al equipo ganador y 0 (cero) puntos al equipo perdedor en el tiempo reglamentario. En caso de empate se otorgará 1 (un) punto a cada equipo, y 1 (un) punto extra al equipo que resulte ganador de la ronda de shootouts.

Para definir al equipo ganador del punto extra en caso de empate, cada equipo tirará 3 shootouts, en caso de persistir el empate se tendrá una ronda de *muerte súbita* hasta que uno de los dos equipos falle y el rival anote. Los goles anotados en shootouts para desempate NO contarán para el goleo individual ni para la diferencia de goles del equipo. El resultado oficial del partido es empate.

27. Una vez terminada la temporada regular se tomará en cuenta la siguiente lista para determinar el número de equipos que avanzan a la ronda de finales:

- Para torneos de 8 o 9 equipos clasificarán a semifinales los 4 primeros lugares y se enfrentarán 1 vs 4 y 2 vs 3; los 4 equipos siguientes jugarán una ronda de consolación y se enfrentarán 5 vs 8 y 6 vs 7. En caso de ser 9 equipos el último lugar quedará fuera.
- Para torneos de 10 u 11 equipos clasificarán los 2 primeros lugares directos a semifinales, y se enfrentarán 3 vs 6 y 4 vs 5 para conocer los otros dos semifinalistas; del lugar 7 al 10 jugarán una ronda de consolación y se enfrentarán 7 vs 10 y 8 vs 9. En caso de ser 11 equipos el último lugar quedará fuera.
- Para torneos de 12 o 13 equipos clasificarán a cuartos de final los 8 primeros lugares y se enfrentarán 1 vs 8, 2 vs 7, 3 vs 6 y 4 vs 5; los 4 equipos siguientes jugarán una ronda de consolación y se enfrentarán 9 vs 12 y 10 vs 11. En caso de ser 13 equipos el último lugar quedará fuera.
- Para torneos de 14 o 15 equipos clasificarán a cuartos de final los 8 primeros lugares y se enfrentarán 1 vs 8, 2 vs 7, 3 vs 6 y 4 vs 5; además se jugará una ronda de consolación en donde el 9 y el 10 pasarán a semifinales y se enfrentarán 11 vs 14 y 12 vs 13 para conocer a los otros dos semifinalistas de consolación. En caso de ser 15 equipos el último lugar quedará fuera.
- Para torneos de 16 equipos clasificarán a cuartos de final los 8 primeros lugares y se enfrentarán 1 vs 8, 2 vs 7, 3 vs 6 y 4 vs 5; los 8 equipos siguientes jugarán cuartos de final de consolación y se enfrentarán 9 vs 16, 10 vs 15, 11 vs 14 y 12 vs 13 para acceder a semifinales de consolación.

En todos los casos después de cada ronda los equipos clasificados se reordenarán en función de la posición de la tabla general. Las rondas de cuartos de final y semifinales serán a 2 partidos (ida y vuelta); la final será únicamente a un partido.

28. Criterios de desempate para determinar la clasificación en la tabla general:

- a) Puntos obtenidos.
- b) Diferencia de goles.
- c) Resultado de los partidos entre los equipos empatados (solo resultado no diferencia de goles).
- d) Más goles anotados (debe haber mismo número de partidos jugados).
- e) Menos goles recibidos (debe haber mismo número de partidos jugados).
- f) Sorteo.

29. Se perderá el partido por default en cualquiera de los siguientes casos:

1. Que el equipo no se presente al partido en fecha y hora programada.
2. Que no se presenten un mínimo de 4 jugadores.
3. Que no haya cubierto el arbitraje antes del partido.
4. Que participe en el partido un jugador que no cuente con registro, o en las categorías con límite de edad, se exceda la edad permitida (necesario solicitar la protesta por escrito y dejar el depósito en garantía).
5. Que un equipo alineé a jugadores de manera indebida.
6. Que los jugadores de un equipo no cumplan por lo menos con 5 juegos del torneo regular.
7. En ronda de finales, que un equipo tenga adeudo por conceptos de inscripción, arbitrajes o registros.

El resultado de un partido por default es 5 – 0 a favor del equipo que sí se presentó o que no incurrió en alguna de los puntos anteriores, estos goles no son asimilables a ningún jugador, pero sí contarán en la diferencia de goles.

En rondas finales, si un equipo pierde por default automáticamente perderá la serie. Sin importar que en la ida haya ganado por una diferencia igual o superior a 5 goles. La liga se reserva el derecho de fungir como mediador en caso de existir un acuerdo de voluntades en aras de siempre velar el resultado deportivo.

Si un equipo incurre en un partido perdido por default, para poder continuar participando en la liga deberá pagar el 100% del costo del partido en la administración sin que esto signifique la adjudicación de los puntos correspondientes ni la reprogramación del partido en cuestión. En el caso de los torneos que se juegan de lunes a viernes ese pago deberá realizarse antes del día sábado siguiente; en los torneos sabatinos y dominicales se deberá pagar antes del día jueves siguiente.

Torneos mixtos

28. Cada equipo mixto deberá estar conformado por 12 jugadores (6 mujeres y 6 hombres), un director técnico (opcional), un auxiliar (opcional) y un médico (opcional). En cancha siempre deberá haber 3 mujeres y 3 hombres jugando al mismo tiempo. Por ningún motivo podrán jugar 4 hombres o 4 mujeres al mismo tiempo.

Por lo tanto, una jugadora solo podrá entrar de cambio por otra mujer, y un jugador por otro hombre.

29. Todos los jugadores en cancha son exactamente iguales, no habrá privilegios por su condición o género, tampoco habrá ningún tipo de restricción en cuanto a posiciones de juego; tanto hombres como mujeres podrán anotar goles con cualquier parte del cuerpo y desde cualquier parte de la cancha (siempre y cuando no se infrinja la regla de las 3 líneas).

Premiación

30. Se premiará con trofeo al 1ero, 2do y 3er lugar de cada torneo, así como medallas o trofeos individuales a cada jugador del equipo campeón. En el caso de las rondas de consolación únicamente se premiará con trofeo al equipo ganador.

Además, se premiará con trofeo y reconocimiento al campeón goleador o jugador más valioso de la final; al mejor portero o al jugador más valioso de la final. Existirán torneos especiales con diferente premiación.

Uso de las instalaciones

31. Todo aquel equipo, jugador o porra que genere o participe en una pelea (más allá de lo que por cuestiones del juego se produce en cancha) será canalizado a la Secretaría de Seguridad Pública, quedará expulsado de forma inmediata de la liga, se le negará el acceso a Indoor Soccer Pachuca y se boletinará ante la Asociación de Mini Fútbol del Estado de Hidalgo como conflictivo y no podrá participar en los torneos de las ligas afiliadas a la AMFEH.
32. Queda prohibido mascar chicle, chicloso o caramelo pegajoso en las instalaciones de la liga, de infringir este punto, el jugador o porra quedará expulsado de la liga y se le negará el acceso.
33. Queda prohibido fumar, el consumo de alcohol, drogas o estupefacientes dentro de las instalaciones de la liga.
34. No se permitirá la entrada al área de juego o bancas a personas ajenas a los equipos que no cuenten con registro. Esto aplica antes del partido, durante el descanso y al final del juego.
35. No se permitirá jugar fútbol en los pasillos, accesos, oficina, cafetería u otra área que no sea cancha.
36. Todo aquel jugador, porra o persona que se sorprenda maltratando las instalaciones de la liga de forma deliberada será canalizado a la Secretaría de Seguridad Pública, quedará expulsado de la liga, se atenderá a las consecuencias legales y deberá pagar los daños ocasionados, así como a la sanción deportiva que la administración considere adecuada (incluso si es porra).

Recomendaciones

37. Es responsabilidad de cada jugador y/o equipo que haya decidido inscribirse en Indoor Soccer Pachuca cuidar y velar por su integridad física. La liga no se hace responsable en caso de lesión o accidente sufrido dentro o fuera de sus instalaciones.
38. Se recomienda ampliamente la contratación de un seguro privado de gastos médicos mayores por parte de cada jugador si es que no cuentan con seguridad social (IMSS, ISSSTE o Seguro Popular).
39. Es responsabilidad absoluta de los padres de familia e integrantes de las porras de cada equipo el comportarse adecuadamente antes, durante y después de un partido.
40. Se recomienda a las porras no afectar deportivamente a su equipo con un mal comportamiento como insultos al árbitro o violencia en la tribuna, ya que puede ocasionar sanciones deportivas durante el partido o incluso expulsión de la liga.
41. La liga se reserva el derecho de dar de baja a un equipo por adeudo, mal comportamiento o cuya conducta ponga en riesgo a otros equipos o las instalaciones.

Transitorios

42. Todos los puntos no previstos en el presente Reglamento serán resueltos por la administración de la liga.