



LIGA CASABELLA

31 • ANIVERSARIO

Reglamento Oficial De Competencia 2026 De la Liga Casa Bella de Fútbol 7

Todos los Derechos Reservados por la Liga Casa Bella, la reproducción o transmisión de la publicación, completa o parcial, sin autorización expresa de la Liga Casa Bella está estrictamente prohibida y es considerada una infracción a la ley de los Derechos del Autor.

Cambios a las reglas:

Sujeta a la aprobación de la Asociación de Fútbol Rápido y Fútbol 7 de Nuevo León, A. C., y siempre que se respeten los principios fundamentales de las reglas, se podrá modificar la aplicación de las presentes reglas de juego en partidos disputados por menores de edad, equipos femeniles, jugadores Veteranos y jugadores con capacidades diferentes.

Se permiten las siguientes modificaciones:

- Dimensiones del terreno de juego;
- Tamaño, peso y material del balón;
- Duración de los tiempos de partido;
- Número de jugadores en categorías de menores de edad.

Solo se permitirán otras modificaciones con el consentimiento de la Asociación de Fútbol Rápido y Fútbol 7 de Nuevo León, A. C.

Modificaciones al 5 de enero del 2026:

- No habrá cambios de fecha ni hora en partidos por acuerdo de capitanes o entrenadores, PUNTO 8 y 19 EN REGLAS DE FUT 7.
- El pago total del torneo se deberá cubrir en la jornada 5, independientemente de los juegos de cada equipo. PUNTO 6 EN REGLAS DE FUT 7.
- Permiso de uniformes y credenciales, la última jornada para pedir permiso es la 6^a, al iniciar la 7^a todos los equipos deberán de presentar uniforme y credenciales de lo contrario será por de foul. PUNTOS 6 y 17 EN REGLAS DE FUT 7.
- Renovación de horarios fijos en la jornada 10. PUNTO 5 EN REGLAS DE FUT 7.
- Se prohíbe el uso de trompetas, tambores, matracas y batucadas en las gradas de LCB. PUNTO 18 EN REGLAS DE FUT 7.
- 2 partidos por de foul (no presentarse al terreno de juego) es baja automática del torneo. PUNTO 8 EN REGLAS DE FUT 7.
- Sistema de puntuación, PUNTOS 8 y 11 EN REGLAS DE FUT 7.



Reglamento Oficial De Competencia De Fútbol 7

Todos los equipos se someterán de conformidad al presente Reglamento.

1.- Terreno de Juego:

- A) Las dimensiones de la cancha tendrán como medida mínima 20 metros de ancho por 50 metros de largo y como medida máxima 30 metros de ancho por 60 metros de largo.
- B) La cancha deberá de estar en óptimas condiciones y las instalaciones de la liga deberá contar con iluminación, gradas, vestidores, banca de jugadores y baños.
- C) El área arbitral deberá de estar al centro del terreno de juego, y se encontrará en medio de las bancas de jugadores.
- D) Los equipos tendrán delimitada su área de banca; Si el entrenador o auxiliar del equipo abandona dicha área desaprobando decisiones arbitrales, será expulsado de ese partido y se le reportará en caso de ser necesario y será sancionado de acuerdo con la gravedad de la falta; si algún jugador SIN permiso del árbitro abandona el área de castigo, será sancionado con tarjeta amarilla (conducta incorrecta) por 5 minutos sin perjudicar a su equipo.

2.- Balón:

- ❖ Será esférico y de cuero poliuretano o de otro material adecuado.
- ❖ Tendrá una circunferencia de 62 a 65 cms y un peso aproximado de 325 a 345 gramos al comienzo del partido
- ❖ Tendrá una presión equivalente 8 a 10 libras. (Balón #4 y/o #5) y será aprobado por la Asociación de Fútbol Rapido y Fútbol 7 de Nuevo León, A. C
- ❖ **Cualquier marca puede ser utilizada, FUTRE Y/O SIMILARES están prohibidos, esto lo decidirá el árbitro.**
- ❖ Cada equipo presentará 2 balones antes de cada partido, la Liga Casa Bella NO rentará balones.
- ❖ El balón estará en juego en todo momento, inclusive si rebota en un árbitro o poste de gol.
- ❖ El balón estará fuera de juego cuando ha sobrepasado completamente las líneas de meta y/o banda, así como en los casos que el árbitro silbe alguna infracción o a su juicio conceda tiempo fuera.
- ❖ Cuando el balón rebasa completamente su circunferencia la línea de gol, es anotación legal. Al sonar la chicharra del cronómetro digital y el balón no ha cruzado la línea de gol, NO es considerada anotación.
- ❖ Por acuerdo de junta, se definió que el equipo del lado ESTE, será el encargado de los balones en el 1er. tiempo, y el equipo de la banca situada en el lado OESTE, será el encargado de los balones en el 2º tiempo.

Nota 1.- NO se perderá ningún partido por DE FOUL si no se presentan balones, ya que por cada balón que no se presente, será automáticamente UN GOL en contra (NO HABRÁ PENALTIES), y el gol o los goles le serán contabilizados al equipo y no al jugador; El partido se realizará asentándose en la cédula arbitral.

Cambio del balón:

- ❖ Si el balón explota o se daña estando en juego:
 - ✓ Se interrumpirá el juego.
 - ✓ El juego se reanudará con un balón a tierra, en el lugar donde se dañó el anterior.
- ❖ Si el balón explota o se daña no estando en juego:
 - ✓ Se reanudará conforme a la regla.
- ❖ El balón no podrá ser cambiado durante el juego sin la autorización del árbitro.

3.- Jugadores:

- A) El Comité Organizador se reserva el derecho de admisión, para aquellos jugadores que en algún momento hayan sido sancionados por la organización o tengan algún adeudo pendiente.
- B) Cada equipo estará integrado por un mínimo de 10 jugadores y un máximo de hasta 25 jugadores, participando dentro del terreno de juego 6 elementos de cuadro y el portero; para iniciar un encuentro se podrá hacer con 6 jugadores, 5 jugadores y 1 portero, sin necesidad de la autorización del otro equipo ni del Comité Organizador.
- C) Todo jugador dado de alta en la cedula de juego y que participe dentro del terreno de juego como jugador activo, ya no se podrá cambiar de equipo.
- D) Al recibir sanciones y/o expulsiones, un equipo deberá contar con un mínimo de 4 jugadores y 1 portero dentro del terreno de juego, para continuar con el mismo, de lo contrario se suspenderá definitivamente y el equipo perderá **3 goles vs 0**.
- E) No podrá ingresar a la cancha ningún jugador que no esté registrado debidamente en la cedula arbitral, pudiendo registrarse en cualquier momento del partido.
- F) Cada equipo designará un capitán, quien será el único que podrá dirigirse a los árbitros y oficiales, haciéndolo siempre de manera correcta y respetuosa. Deberá de portar **gafete** que lo identifique desde la 3er jornada del torneo.
- G)** De los cambios: SI habrá cambios en faltas y en restricciones. Las sustituciones durante un encuentro serán ilimitadas y el jugador entrante deberá esperar a que el jugador a sustituir abandone completamente el terreno de juego; los cambios los podrá pedir un equipo que tenga la posesión del balón en saques de banda, meta y/o esquina, esto con pleno consentimiento del árbitro asistente. Los dos equipos podrán realizar cambios al mismo tiempo en tiempos fuera de los árbitros, reanudaciones de gol o cuando se saque alguna tarjeta. **La manera correcta de hacer un cambio es por el centro del terreno de juego.**
- H) Cualquier jugador podrá sustituir al portero, siempre y cuando sea durante una interrupción de juego y con previa autorización del árbitro.
- I) Todo jugador deberá de portar en el dorso de la playera número debidamente **impreso** que lo identifique.
- J) Todo jugador lesionado tendrá que salir de la cancha y podrá regresar al partido hasta que el balón abandone el terreno de juego (sustitución garantizada), previa autorización del árbitro o arbitro asistente; si regresa antes será castigado con tarjeta **amarilla**.
- K) Si el árbitro detiene el juego más de una vez para que el portero sea atendido, sin importar la causa, deberá de abandonar el terreno de juego y no regresara hasta haber una sustitución garantizada.
- L) El jugador que sufra alguna lesión grave o algún accidente que le impida seguir participando en el torneo, y para poder estar habilitado para jugar finales, deberá presentar una receta médica oficial 5 días después de haber sufrido la lesión o accidente, de lo contrario no podrá estar habilitado para participar en finales. No se aceptarán recetas médicas en la etapa de finales a ningún jugador sin excepción.
- M) No hay acuerdo de capitanes por jugadores inhabilitados en la ronda de finales; si no cumplen con sus 3 partidos reglamentarios NO jugarán finales. Se solicita revisarlo una semana antes de su programación en finales ya que el día de su partido NO habrá revisión de jugadores inhabilitados sin excepción.
- N) NO se permitirá en la banca a jugadores de otros equipos.
- O) Al momento de efectuarse un cambio de jugador, el que entra y sale del terreno de juego lo hará por el centro de la cancha.
- P) Ningún jugador podrá participar en 2 equipos del mismo torneo.
- Q) Personal de la banca: Todo el personal que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro incluyendo sustitutos sean o no llamados a participar en el encuentro y deberán de presentar **Credenciales 2026** emitidas por La Liga Casa Bella. Esto incluye al entrenador, al auxiliar y médico en caso de contar con él. El personal técnico permitido para cada equipo será de DOS (2) personas.
- R) **Sustituciones Garantizadas:** es el derecho de sustituir jugadores elegibles en las circunstancias siguientes:
 - Despues de anotar un gol.
 - Despues que se ha señalado un castigo de tiempo.
 - Despues de que el juego ha sido detenido por causa de una lesión (tiempo fuera por lesión).
 - Despues de un tiempo fuera pedido por el árbitro durante cualquier paro inusual del juego.

- Despues de que el balón abandone por cualquier línea el terreno de juego.
- Medio tiempo.

4.- Árbitros y Auxiliares:

1 árbitro central y 1 anotador (en ciertos partidos importantes) en fútbol 7 entre semana/sabatino/dominical (esto dependerá del torneo) y, llevarán a cabo el partido, los cuales estarán dentro del terreno de juego y se les llamarán árbitros.

Serán los responsables de sancionar y velar que se cumpla el reglamento de juego y sus decisiones serán definitivas, contando con poder discrecional para mantener el orden y la legalidad del encuentro antes, durante y posterior al juego.

Los árbitros deberán presentar camiseta y calzado deportivo en colores diferentes a los jugadores y pantalones negros. Si por causa de fuerza mayor, solo se presentara en el terreno de juego 2 árbitros, y es aceptado por los equipos que así se juegue, el árbitro que este del lado de las bancas, será el que autorice los cambios de jugadores.

NOTA: NO SE ACEPTARÁN PROTESTAS DERIVADAS DE ARBITRAJE

A) El árbitro tiene al poder de:

- Imponer las reglas.
- Advertir, castigar, amonestar, expulsar e informar y declarar una ventaja.
- Ejercer su poder discrecional para mantener el orden y legalidad antes, durante y posterior a los encuentros.
- Penalizar la mala conducta.
- Prohibir la entrada al terreno de juego a civiles.
- Detener el juego a causa de alguna lesión.

B) Facultades del 3er. Oficial o cronometrista:

- Revisar las acreditaciones, equipamiento de los jugadores y jugadores suspendidos
- Llevará la estadística del encuentro en el acta de juego.
- Llevará el control del tiempo de juego y marcador electrónico.
- Apoyar la autoridad del árbitro central.
- Controlar el área de bancas
- Resguardar los balones oficiales de juego
- Llevará el control a la caja de castigo, señalará sustituciones ilegales y autorizará cambio de jugadores
- Indicará la acumulación de la 2a falta individual en una mitad de juego, se sancionará con tarjeta AMARILLA.
- Indicará la acumulación de la 4a falta individual y/o la sexta falta por equipo.
- Indicará la acumulación de la segunda tarjeta individual.
- Cerciorarse de que una herida deje de sangrar y que el uniforme no se encuentre con rastros de sangre permitiendo el reingreso cuando un jugador que sufrió una hemorragia salió del terreno de juego.

5.- Días y Horarios de Juego:

De lunes a viernes de 18:00 hrs. a 23:30 hrs., los sábados y domingos a partir de las 8:00 hrs.

HORARIOS FIJOS: En la Jornada 10 del Torneo regular, los equipos deberán renovar su actual horario fijo pagando **\$1,500.00**, de lo contrario quedará libre y se podrá vender a cualquier equipo. El horario fijo NO incluye la etapa final. **NOTA: equipo con horario fijo pagado que pierda 1 por de foul perderá su orden de horario para el próximo torneo. Para equipos nuevos el horario fijo se venderá según disponibilidad**

6.- Costo de torneo y Credenciales “2026”:

El costo del torneo será de acuerdo con la categoría y será definido en la convocatoria. En la jornada 5 deberá de cubrirse la totalidad del torneo independientemente de los juegos de cada equipo. Equipo que no cumpla con el pago será baja del torneo.

En los torneos Varonil de Fútbol 7 Entre semana, Sabatino y Dominical “2026” todos los jugadores deberán de tener credenciales oficiales nuevas 2026, mismas que tendrán una vigencia HASTA DICIEMBRE 2026. El horario

para el trámite de la Credencial es de LUNES a VIERNES DE 10:30 am a 7:00 pm con un costo único de **\$130.00** (Ciento Treinta pesos 00/100 M.N.) y de **\$100.00** (Cien pesos 00/100 m.n.) solo en la categoría infantil, esto por credencial y SIN seguro de gastos médicos. No hay fecha límite para dar de alta jugadores. Si alguno de los equipos no presenta uniformes, ni tampoco presenta permiso por escrito otorgado por la Liga antes de iniciar su juego y después de la Jornada No. 3 perderá el partido. Equipo que no presente las credenciales como se indicó anteriormente y/o permiso por escrito emitido por la Liga perderá el partido. Las primeras 2 jornadas del torneo se podrán alinear sin las credenciales, pero en la 3er. Jornada es requisito indispensable presentarlas. Los equipos tendrán 5 minutos después de la hora de inicio del partido, para tramitar dicho/s permiso/s. **La ULTIMA jornada que se podrán solicitar permisos por uniformes y credenciales será la jornada #6 con un costo de \$150.00, en la ronda de finales NO habrá permisos para ningún equipo sin excepción.**

- A) Ningún jugador podrá alinear en semifinales, si no se registró en **3 (tres)** juegos de temporada regular; si algún jugador participará en semifinales y no cumplió con los 3 juegos, el equipo en el que participa perderá el partido por alinear jugadores inhabilitados. El partido por de foul se contabiliza a todos los jugadores registrados.

7.- Uniformes:

Todos los equipos deberán presentarse a partir de la 3^a jornada, independientemente que sea su 1er. 2º o 3er. partido con uniforme completo, (camiseta y/o playera con numero legible **impreso** por detrás, medias y shorts), y fajados durante todo el partido. las licras son opcionales. No se permitirá el uso de shorts y/o camisetas con bolsas al revés o volteadas.

- A) El guardameta portara colores que lo distingan de los jugadores y de los árbitros.
- B) Se permitirá jugar sin uniforme las primeras 2 jornadas del torneo (pero con media deportiva larga, no se permite el uso de calcetón chico o corto).
- C) No podrán portar los jugadores ningún artículo que a criterio del árbitro sea peligroso (esclavas, aretes, relojes, cadenas y/o anillos).
- D) Los uniformes no podrán ser intercambiados entre los jugadores de equipo en un mismo partido.
- E) A partir de la jornada # 3 el capitán deberá portar **gafete** que lo acredite como tal.
- F) Los jugadores podrán utilizar “tape” fuera de la calceta, siempre y cuando sean ambos del mismo color, (calceta blanca = tape blanco, etc.)
- G) El jugador que se quite la camiseta dentro del terreno de juego o en las bancas antes, durante o después del partido, será sancionado con tarjeta ROJA y 2 partidos de suspensión

Infracción: Cualquier infracción a esta regla, el jugador deberá abandonar el terreno de juego para ajustar su equipamiento y no regresará, sin primero consultar con el árbitro, quien deberá autorizar que el equipamiento del jugador este en orden. Un castigo de tiempo por conducta antideportiva se le asignara al jugador que viole esta regla de forma recurrente.

8.- Inicio, Reanudación Y Prorrogas De Juego:

Cancelación de partidos ya rolados:

A partir del día 5 de ENERO del 2026, se tendrán que comunicar a la oficina por escrito con un mínimo de 48 horas (2 días) antes de la fecha programada de su partido, ambos capitanes y en común acuerdo y tendrá un costo de **\$1,500.00** salvo casos de fuerza mayor que se compruebe.

- A) Para hacer el saque inicial todos los jugadores (a excepción del que cobra el saque inicial) deberán de estar del lado de la cancha que les corresponde. **Saque inicial o reanudación de gol:** En el primer tiempo, lo tendrá el equipo de la portería “ESTE”; será decisión del ejecutor decidir la dirección del saque inicial. Deberá esperar el silbatazo para iniciar. No se puede adelantar ningún jugador durante un saque inicial o reanudación de gol antes de que el balón sea tocado por su compañero, si se adelanta la posesión del balón cambia de equipo.
- B) Un gol es válido si se anota desde un saque inicial.
- C) Despues de marcar un gol, el juego será reanudado por el equipo oponente con un saque inicial y tendrá **15** segundos para reanudarlo, de lo contrario tendrá primero una llamada de atención y si reincide el equipo será amonestado.

- D) El jugador que cubre un tiro libre no podrá tocar por 2^a vez el balón sin que antes haya sido tocado por otro jugador; si llegara a hacerlo el equipo será castigado con un tiro libre desde el sitio donde fue tocado por 2^a ocasión el balón.
- E) Despues de finalizar el 1er. tiempo, se debe cambiar de cancha y se reanudara el partido con un saque inicial que cobrara un jugador del equipo opuesto al que saco al inicio del juego.
- F) Despues de una interrupción de juego, el árbitro reanudara de acuerdo con la regla. Si se detiene por un jugador lesionado la posesión será del equipo que en ese momento tenga el balón, si no hubiera posesión se reanudará con un bote a tierra.
- G) Los árbitros otorgaran una prórroga de 5 minutos adicionales a los equipos que deseen un permiso escrito por la Liga, ya que estando completos (6 jugadores) permiso por credenciales y/o uniformes.
- H) Se jugarán todos vs todos y Clasificarán solo 4 equipos por cada categoría. NO habrá repechaje.

Nuevos Horarios: Serán 6:00, 7:00, 7:50, 8:40, 9:30, 10:20 y 11:10 P.M. SI HABRÁ PRORROGA de hasta 10 minutos únicamente en el primer partido de la jornada. En partidos posteriores, el árbitro tendrá la facultad de esperar el tiempo que considere necesario para llevar a cabo el partido y los tiempos se tendrán que recortar de acuerdo con el tiempo de espera y quedará asentado en la cédula de juego.

La decisión de los árbitros será inapelable en cuanto a los partidos silbados por de foul, el C.O. no intervendrá ya finalizado el partido. Los Horarios fijos comprados para el torneo regular NO serán válidos en la ronda de finales ni en reprogramaciones o cambios de juego.

Manera para definir un juego:

En todos los juegos de fútbol 7 debe haber un ganador y habrá 3 puntos en disputa por partido en la fase regular

3 PUNTOS: Al equipo que GANE En tiempo regular o por de foul, y los goles se le asignaran al equipo, no al jugador.

2 PUNTOS: Al equipo que GANE en penales.

1 PUNTO: Al equipo que PIERDA en penales.

0 PUNTOS: Al equipo que pierda en tiempo regular o por de Foul.

Juegos Por De Foul: El equipo con 2 por de foul es baja automática del torneo. El equipo que gane un partido por de foul se les darán 3 puntos con un marcador de 3 goles a 0 y los goles se le asignarán al equipo ganador no al jugador.

Se considera por de foul:

- No completarse con un mínimo de 6 jugadores en el terreno de juego a la hora programada. (Acuerdo de Junta) 5 en cuadro y portero.
- No presentar credenciales y/o permiso vigente 2026.
- No pagar la cuota establecida en el reglamento de pagos 2026. NOTA: Los equipos deberán de presentar la cédula de juego ante los árbitros antes del inicio del encuentro para poder efectuar el partido. Equipo que no la presente perderá por de foul, esto en base al reglamento vigente de pagos y credenciales
- No presentarse con uniforme completo y/o permiso.

Nota 1: La Liga Casa Bella DECIDIRÁ CUANDO SE DARA DE BAJA UN EQUIPO: Puede ser por falta de pago, por faltas al reglamento, por batallas campales, invasión de cancha, insultos, agresiones, por perder de foul, etc.

9.- Faltas Y Aplicación De Las Sanciones:

- **Faltas:** Se concederá un tiro libre al equipo adversario, cuando un jugador cometa las siguientes faltas:
 - Dar o intentar dar una patada a un adversario.
 - Saltar apoyándose en un adversario.
 - Cargar de manera peligrosa o violenta a un adversario.
 - Tropezar, empujar o sujetar a un adversario.
 - Golpear o intentar golpear a un adversario.
 - Jugar el balón con la mano (excepto el portero).

- Jugar de una manera peligrosa.
- Obstruir deliberadamente a un jugador sin balón de por medio.
- Escupir a jugadores o cuerpo de árbitros (agresión).
- Cargar al portero dentro de su área.
- Impedir que el guardameta lance el balón con las manos.
- Todas las faltas son acumulables. Las faltas de tarjeta NO son acumulables para la cuenta personal del jugador ni para penaltie.
- Las tarjetas amarillas por conducta incorrecta no se consideran como faltas acumulables.
- **Infracciones del portero:** Se sancionará con un tiro libre (restricción) desde el punto marcado en los linderos del área del portero en los siguientes casos:
 - Cuando un jugador del propio equipo haya cedido el balón intencionalmente con el pie a su portero y este lo toca con las manos.
 - Cuando un jugador del propio equipo (deliberadamente) se apoya con el pie para auto pasarse y regresar el balón con la cabeza, pecho, o rodilla y el portero lo toca con las manos.
 - Cuando el portero que tenga posesión del balón con la mano o con el pie dentro del área y lo retenga más de 5 segundos.
 - Si el portero tiene posesión del balón fuera de su área, al regresar a ella no podrá tomar el balón con las manos.
 - No podrá tocar el balón con las manos fuera de su área penal, se sancionará en lugar donde tocó el balón.
- **Ventajas Del Portero:**

El portero tiene el privilegio de NO salir a la caja de castigo en cualquier tarjeta amarilla, un jugador de cuadro cumplirá la sanción por el portero de 2 minutos o gol en contra. Si la sanción hacia el portero es de tarjeta amarilla por Conducta Incorrecta, solo se le acumula al portero en su cuenta personal.

 - El portero no podrá ser obstruido para lanzar el balón con las manos.
 - El portero no podrá ser cargado con o sin intención dentro de su área, en caso de que la carga haya sido intencional, se castigara con un tiro libre.
- **Amonestaciones:** El jugador que incurra en cualquier tipo de amonestación con tarjeta AMARILLA su equipo permanecerá con un jugador menos por dos minutos o gol del equipo contrario (lo que se cumpla primero)

Si un jugador incurre en una amonestación de tarjeta amarilla por conducta incorrecta (desaprobar en forma airada las decisiones arbitrales o patear el balón intencionalmente después de haberse señalado una infracción) el jugador sancionado cumplirá un castigo de cinco (5) minutos o más, es decir que su equipo jugara completo y él podrá regresar a su banca hasta que ya cumplido su tiempo de castigo haya una sustitución garantizada. Si un jugador cumple su tiempo de castigo y se niega entrar o regresar al terreno de juego por la caja de castigo será expulsado por conducta antideportiva.

SE ELIMINAN LAS TARJETAS AZULES Se mostrará la **TARJETA AMARILLA** al jugador que cometa las infracciones enlistadas abajo y cumplirá 2 minutos de castigo; podrá ingresar antes de la terminación de su tiempo de castigo si el equipo contrario marca un gol.

1. Conducta antideportiva.
2. Realizar una sustitución incorrecta.
3. No respetar la distancia reglamentaria en tiros libres en su contra.
4. Cometer 2 faltas EN MEDIO TIEMPO
5. No acatar diligentemente una disposición de los árbitros.
6. Entrar al área arbitral sin permiso de los árbitros.
7. No cumplir con el equipamiento de los jugadores.
8. Cuando se abandona la banca sin autorización del árbitro e ingresa al terreno de juego.
9. Uno o más jugadores no identificables de la banca del equipo desaprueban verbalmente al árbitro.
10. Juego Brusco.

11. Impedir con mano intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
12. Impedir la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal.
13. Retardar inicio o reanudación de juego.
14. Burlarse de árbitros y/o adversarios con palabras, ademanes y/o gestos.
15. Amenazar o provocar a un adversario.
16. Simular o fingir una lesión.
17. Ingresar al área antes de ser tocado el balón en un tiro penal.
18. Jugar intencionalmente el balón con la mano.
19. Tropezar, cargar y/o empujar a un adversario.
20. Tratar de sacar ventaja desleal alejando el balón con manos o pies para hacer tiempo deliberado.

Expulsiones:

Nota: Si un jugador o personal de banca es expulsado con tarjeta Roja y participa en varias categorías y/o torneos avalados por la Liga Casa Bella, deberá cumplir su sanción en el equipo en que fue sancionado, dejando de jugar en los demás equipos. Excepto Faltas de 1er y 2º grado del Tabulador de Sanciones Vigente 2026.

Se mostrará la **TARJETA ROJA** a un jugador y un sustituto cumplirá cinco minutos de tiempo en la caja de castigo o gol en contra, con sus excepciones:

1. Acumulación de 2 tarjetas AMARILLAS, el sustituto cumplirá 2 minutos o gol en contra.
2. Acumulación de 4 faltas de un mismo jugador durante el partido, el sustituto cumplirá 2 minutos o gol en contra.
3. Expulsión al cuerpo técnico de la banca, solo se retirará de la cancha.
4. **No podrán ingresar cerveza a las instalaciones, deberán de consumir únicamente la que vende la Liga, será sancionado BAJA DEL TORNEO a la persona que se detecte ingresando bebidas alcohólicas.**
5. Quedarse sin playera dentro de la cancha y/o banca, antes, durante o después del partido.
6. Jugador detectado con aliento alcohólico, TARJETA ROJA el sustituto cumplirá 5 minutos o gol en contra.
7. Ser culpable de juego brusco grave (5 minutos o gol en contra)
8. Ser culpable de conducta violenta (5 minutos o gol en contra)
9. Ser culpable de conducta grosera, emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva u obscena (5 minutos o gol en contra)
10. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona (5 minutos o gol en contra)
11. Abandonar la caja de castigos, para desaprobar una decisión de los árbitros. (5 minutos o gol en contra)
12. Jugador que acumule 2 tarjetas rojas en un mismo torneo (por causas graves) No podrá seguir participando en el torneo.
13. **Los reportes por AGRESION y/o CONTESTAR AGRESION se sancionarán con un mínimo de 6 meses.**
14. La batalla campal y/o invasión de cancha se castigará de acuerdo con el tabulador de sanciones vigente 2026.
15. Jugador que cause intencionalmente una lesión a un contrario, quedará inhabilitado hasta que el jugador lesionado este apto para volver a jugar.
16. **Cualquier amenaza y/o contacto físico hacia el árbitro, el jugador quedará expulsado indefinidamente de los torneos y no se le aceptará ni como espectador.**

Expulsiones: El jugador que incurra en una falta grave que amerite tarjeta roja, será expulsado y castigado de acuerdo con el tabulador de sanciones vigente 2026; quedara permanentemente fuera del juego, no podrá estar en la banca.

- **Expulsiones A Elementos Del Cuerpo Técnico (De La Banca):** Para los casos en que se expulse a un miembro de la banca de civil, será reportado y sancionado de acuerdo con el tabulador de sanciones vigente.
- Si algún equipo es dado de baja del torneo no tendrá derecho de reclamar su aportación realizada, trofeos y/o premios.
- **Ley De La Ventaja:** Si se comete alguna falta que amerite amonestación, pero se deja correr la jugada como ley de la ventaja, entra en función lo siguiente: el árbitro dejará correr la jugada, pero inmediatamente sacará la tarjeta y la mostrará "al aire":
 - Si es anotado el gol en la misma jugada, el jugador será amonestado, pero no cumplirá el tiempo de castigo.
 - Si la jugada no termina en gol, el jugador será amonestado y deberá cumplir el tiempo de castigo.
- **Mínimo De Jugadores:**
 - Siempre deberá haber por lo menos cinco jugadores dentro del terreno de juego; para el caso en que un jugador tenga que cumplir su castigo, y al menos estén otros dos compañeros en la caja de castigo, podrá ser sustituido por un jugador de la banca, de tal manera que siempre haya al menos, cuatro jugadores dentro de la cancha, (4 y portero)
- **Castigos De Banca:** Se designará un jugador para que cumpla el castigo de banca de dos minutos (al cual no le será cargado a la cedula arbitral) y será por mala conducta del equipo.

INSTRUCCIONES ADICIONALES PARA ÁRBITROS

La finalidad de estas instrucciones adicionales para árbitros es facilitar la correcta aplicación de las Reglas de Juego. El fútbol es un deporte competitivo y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante, los futbolistas deben jugar respetando las Reglas de Juego y los principios del juego limpio. El juego brusco grave y la conducta violenta son dos infracciones que conllevan una agresión física inaceptable, sancionada con la expulsión del juego.

➤ **Juego brusco grave**

Un jugador será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra su adversario en el momento de disputar el balón en juego.

Cualquier jugador que se abalance sobre un contrario en la disputa del balón desde delante, detrás o los lados, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del oponente, será culpable de juego brusco grave.

➤ **Conducta violenta**

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera del terreno, estando o no el balón en juego.

Un jugador será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos; Será así mismo culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero o cualquier otra persona.

➤ **Infracciones contra el portero**

- Es infracción si un jugador impide al guardameta lanzar, sacar o soltar el balón de sus manos
- Se deberá sancionar a un jugador por juego peligroso si juega o intenta jugar con el pie el balón cuando el guardameta lo está lanzando, sacando o soltándolo de sus manos
- Es infracción restringir los movimientos del guardameta de forma antideportiva durante un saque de esquina.

➤ **Cubrir el balón**

No es infracción si un jugador que controla el balón a distancia de juego intenta cubrirlo con el cuerpo sin extender los brazos. Sin embargo, si impide que el adversario pueda quitarle el balón utilizando la mano, los brazos, las piernas o el cuerpo en forma antirreglamentaria, será sancionado con un tiro libre directo o un penal, si la infracción se cometió en el área penal.

➤ **Tijera o chilena**

Se permite la tijera o chilena si en opinión del árbitro, no constituya una acción peligrosa para un adversario.

➤ **Mano deliberada**

Se recuerda a los árbitros que la mano deliberada se castiga generalmente con un tiro libre directo o penal, si la infracción se comete en el área penal. Normalmente se deberá aplicar una sanción disciplinaria.

➤ **Amonestaciones por conducta antideportiva debido a mano deliberada**

Existen circunstancias en las que, además de cobrar un tiro libre directo, se deberá amonestar a un jugador por juego brusco, por ejemplo, cuando el jugador:

- toca o golpea deliberada y manifiestamente el balón para evitar que el adversario lo reciba
- Si intenta marcar un gol tocando o golpeando deliberadamente el Balón.

➤ **Sujetar a un adversario**

Una crítica muy común contra los árbitros es su incapacidad de identificar correctamente y sancionar la infracción de sujetar a un adversario.

Esta incapacidad de evaluar adecuadamente la acción de sujetar la camiseta o el brazo puede conducir a situaciones controvertidas, de modo que se urge a los árbitros intervenir inmediatamente y con firmeza ante esta situación

Generalmente, un tiro libre o un tiro penal es sanción suficiente, pero en ciertas circunstancias se deberá imponer una sanción adicional. **Por ejemplo:** Se amonestará por juego brusco si un jugador sujeta al adversario para impedir que obtenga el balón o pueda colocarse en una posición de juego ventajosa.

➤ **Lanzamiento de tiro libre**

Se recuerda a los árbitros que se deberá amonestar a un jugador si:

- retarda la reanudación del juego
- No observa la distancia reglamentaria cuando se reanuda el Juego

➤ **El tiro penal**

Es una violación de las reglas entrar en el área penal antes de que se haya efectuado el tiro. El guardameta también infringe las reglas si se mueve fuera de su línea de meta antes de que se patee el balón. Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.

➤ **Infracciones de guardametas**

Se recuerda a los árbitros que los guardametas no pueden retener el balón en las manos más de cinco segundos. Todo portero culpable de esta infracción será sancionado con un tiro libre desde el punto del tiro libre, en la parte más alta del arco penal.

➤ **Infractores persistentes**

Los árbitros deberán estar siempre alerta respecto a jugadores que infringen persistentemente las Reglas de Juego. Considerarán ante todo que, incluso cuando un jugador comete diferentes infracciones, deberá ser amonestado por infringir persistentemente las Reglas.

➤ **Comportamientos frente al árbitro**

El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o de privilegio de acuerdo con las Reglas de Juego, pero tiene un cierto grado de responsabilidad en lo que concierne a la conducta de su equipo.

Todo jugador que sea culpable de desaprobar con palabras la decisión del árbitro deberá ser amonestado.

Todo jugador que ataque a un árbitro o sea culpable de emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros y obscenos deberá ser expulsado.

➤ **Simulación**

Todo jugador que intente engañar al árbitro simulando lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción será culpable de simulación y se le amonestará por conducta antideportiva.

➤ **Retardar la reanudación del juego**

Los árbitros amonestarán a jugadores que retarden la reanudación del juego mediante las siguientes tácticas:

- lanzar un tiro libre de un lugar erróneo con la deliberada intención de obligar al árbitro a ordenar su repetición
- jugar con el pie lejos el balón o llevárselo en las manos después de que el árbitro ha detenido el juego
- provocar deliberadamente una confrontación tocando el balón después de que el árbitro ha detenido el juego.

➤ **Celebración de un gol**

Por más que esté permitido que los jugadores expresen su alegría cuando marcan un gol, la celebración no deberá ser excesiva, ofensiva ni mucho menos agresiva.

La Federación Nacional de Fútbol Rápido y Fútbol 7 concedió el permiso de celebrar de forma razonable un gol. Sin embargo, no se deberá alentar la práctica de celebraciones coreografiadas si ésta ocasiona una pérdida de tiempo excesiva; en este caso, los árbitros deberán intervenir.

➤ **Se amonestará a un jugador si, en opinión del árbitro:**

- hace gestos provocadores, irrisorios o exaltados.
- trepa a las vallas perimétricas para celebrar un gol
- Se quita la camiseta por encima de su cabeza, o se cubre la cabeza con la camiseta.

El hecho de abandonar el campo para celebrar un gol no es, en sí, una infracción punible.

Se pretende que los árbitros actúen de forma preventiva y utilicen el sentido común al encarar las celebraciones de un gol.

➤ **Bebidas refrescantes y/o alcohólicas:**

Los jugadores tienen derecho a tomar bebidas refrescantes durante una interrupción del partido, pero únicamente al borde de la línea de banda. No está permitido lanzar bolsas de agua o cualquier otro tipo de recipiente con agua al terreno de juego. No se permiten bebidas alcohólicas en cancha ni en bancas de jugadores.

➤ **Procedimiento en caso de jugadores lesionados**

El árbitro deberá atenerse a las siguientes instrucciones en caso de que un jugador resulte lesionado:

- Permitirá seguir jugando hasta que el balón esté fuera del juego si, en su opinión, la lesión es leve
- Detendrá el juego si, en su opinión, la lesión es grave
- Despues de consultar con el jugador lesionado, el árbitro autorizará la entrada en el terreno de juego de uno, máximo dos médicos, para evaluar el tipo de lesión y organizar el traslado seguro y rápido del jugador fuera del terreno
- Los camilleros entrarán en el terreno al mismo tiempo que los médicos para acelerar el traslado del jugador
- El árbitro se asegurará de que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera del terreno
- No está permitido tratar al jugador en el campo
- Todo jugador con herida sangrante abandonará el terreno y no podrá retornar hasta que el árbitro considere que la herida ha dejado de sangrar. Un jugador no puede utilizar ropa manchada de sangre
- Apenas autorizada la entrada de los médicos en el terreno de juego, el jugador deberá abandonar el campo, ya sea en camilla o caminando. Si no cumple esta regla, será amonestado por conducta antideportiva. Si el jugador no es asistido no tendrá por qué abandonar el terreno de juego.
- Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado en un cambio garantizado.
- Si el juego no ha sido interrumpido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no es producto de una infracción de las Reglas de Juego, el árbitro reanudará el juego con un balón a tierra.

➤ **El área técnica**

Se espera que el auxiliar supervise el área de bancas de forma preventiva y sin buscar la confrontación; No obstante, si los ocupantes del área de bancas cometan una grave incorrección, el auxiliar deberá llamar inmediatamente la atención de los árbitros.

➤ **Equipamiento básico**

Guardametas: Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, el árbitro y los árbitros asistentes

➤ **Equipamiento opcional**

- Un jugador no debe usar o llevar ningún equipamiento que resulte peligroso para él mismo o para otro jugador.
- El equipo protector moderno, tal como protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo hechos en material blando y ligero no se consideran peligrosos y por lo tanto se permite.
- La nueva tecnología ha hecho que las gafas deportivas sean más seguras, para los propios jugadores y para otros.

➤ **Seguridad**

Un jugador no debe llevar o usar ningún equipamiento que resulte peligroso para él mismo o para otro jugador (incluido cualquier tipo de joyería).

➤ **Joyería**

Todas las piezas de joyería son potencialmente peligrosas. El término “peligroso” puede resultar en ocasiones ambiguo y controvertido. Por tal motivo, a fin de mantener una línea uniforme y correcta, todo tipo de joyería debe prohibirse.

No está permitido que los jugadores utilicen cinta adhesiva para cubrirlas. Si la joyería se cubre con cinta adhesiva no se ofrece una protección adecuada.

Los anillos, los pendientes, las bandas de cuero o plástico no son necesarias para jugar y solamente pueden causar una lesión.

Con objeto de evitar problemas de “último minuto” se deberá informar anticipadamente a los jugadores. ¡Por favor, evite las lesiones!

➤ **El quitarse la camiseta**

• El jugador que se quite la camiseta, pero lleve puesta otra abajo del jersey, NO será expulsado con tarjeta ROJA.

• La acción de quitarse la camiseta después de marcar un gol es innecesaria y los jugadores deben evitar celebraciones excesivas.

➤ **EL Tiro penal**

Es una violación de las reglas entrar en el área penal antes de que se haya efectuado el tiro.

El guardameta también infringe las reglas si se mueve fuera de su línea de meta antes de que se patee el balón. Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.

La finalidad de las presentes directrices es aclarar algunas situaciones que se presentan comúnmente y ayudar a los equipos que participan en los torneos de la Federación Nacional de Fútbol Rápido y Fútbol 7 a que interpreten correctamente las Reglas de Juego.

El objetivo principal es brindar apoyo al juego limpio y lograr una interpretación uniforme y correcta de las Reglas de Juego a fin de evitar malentendidos, lesiones y situaciones controvertidas.

Las aclaraciones que figuran más adelante se basan en las Reglas de Juego y las decisiones de la Federación Nacional de Fútbol Rápido y Fútbol Siete A.C.

10.-Del Mal Tiempo.

Todos los equipos deberán presentarse a la cancha de juego en el día y hora que estén programados, ya que se juega en cancha de pasto sintético y es difícil que se suspenda un partido; habrá sus excepciones, eso será a criterio del Comité Organizador. En caso de que hubiera “Alerta por Huracán” la jornada de ese o esos días, se cancelara automáticamente y se reprogramara según disponibilidad de horarios.

Los únicos facultados para tomar la decisión de suspender o no un partido en los casos de lluvia, neblina, tormenta eléctrica, granizo, nieve, etc. Son los árbitros y el comité Organizador.

- **Nota:** si el Comité Organizador decide suspender la jornada con previo aviso, no será necesario presentarse a la cancha.

11.-Duración del Juego:

Se jugarán dos tiempos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 3 minutos en el medio tiempo.

A) En caso de empate en temporada regular, 40s. de final, semifinal, habrá muerte súbita inmediata de penaltis. **Nota:** todos los jugadores tiraran a excepción del jugador expulsado con tarjeta roja.

B) En caso de empate en la gran final, se cobrarán 3 penaltis por equipo y si persiste el empate, nos regiremos por el punto 11-A muerte súbita de penaltis).

Manera para definir un juego: En todos los juegos de fútbol 7 debe haber un ganador y habrá 3 puntos en disputa por partido en la fase regular

3 PUNTOS: Al equipo que GANE En tiempo regular o por de foul, y los goles se le asignaran al equipo, no al jugador.

2 PUNTOS: Al equipo que GANE en penales.

1 PUNTO: Al equipo que PIERDA en penales.

0 PUNTOS: Al equipo que pierda en tiempo regular o por de Foul.

12.- Fuera de Lugar:

En el Fútbol Siete no existe el fuera de lugar.

13.- Saques:

- A) **Iniciar o reanudación de gol:** En el primer tiempo, lo tendrá el equipo de la portería “ESTE”; será decisión del ejecutor decidir la dirección del saque inicial. Deberá esperar el silbatazo para iniciar. No se puede adelantar ningún jugador durante un saque inicial o reanudación de gol antes de que el balón sea tocado por su compañero, si se adelanta la posesión del balón cambia de equipo.

B) De banda: El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de banda ya sea por tierra o por aire, será puesto nuevamente en juego lanzándola al campo en cualquier dirección, desde el punto por el que salió del terreno de juego, y será posesión del equipo contrario al que tocó por última vez el balón.

El jugador que hace el saque de banda, en el momento de lanzar el balón, deberá estar frente al campo de juego y podrá tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de esta. Deberá lanzar el balón por detrás y por encima de la cabeza y servirse para ello de las dos manos, sin despegar los pies del suelo al momento de la ejecución.

- **Mal Saque de Banda:** En el caso de infringir esta regla se realizará cambio de posesión de balón en saque de banda y se le otorga al equipo contrario.
- **Demora en Saque de Banda:** El jugador tendrá 5 segundos para poner el balón en juego, en el caso de tardarse más de 5 segundos habrá cambio de posesión de balón.
Estará en juego el balón tan pronto como haya entrado en el campo de juego todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 3 metros del lugar en que se ejecuta el saque de banda.
- **Jugador Defensivo Distancia Mínima 3 metros:** En caso de infringir esta regla el jugador defensivo será acreedor a una tarjeta amarilla, jugada de poder de 2 minutos de castigo por conducta antideportiva a consideración de los árbitros.
- **El Jugador Defensivo:** Podrá en todo momento hacer movimientos, saltos, amagues, fintas y hacer por el balón siempre y cuando este a la distancia mínima de 3 metros siempre sujeto a consideración de los árbitros.
- **El Jugador Ofensivo:** el jugador que realice el saque de banda no podrá volver a tocar el balón, hasta que otro jugador ofensivo o defensivo lo haya tocado, de infringir esta regla se concederá un tiro libre directo al equipo contrario donde fue tocado el balón por última vez en el caso de ser tocado dentro del área penal se cobrara un tiro libre en el punto de restricción ya sea ofensivo o defensivo. Si el jugador antes de cobra un saque de banda y a consideración del árbitro en una forma deliberada o intencional empuja, golpea, desplaza a un jugador contrario será acreedor a una tarjeta amarilla, jugada de poder de 2 minutos de castigo por conducta antideportiva.
- **El Portero:** No puede tomar el balón con las manos después de un saque de banda de su equipo en tal acción se considera restricción de guardameta y se cobrara un tiro libre fuera del área penal en el punto de restricción.
- **No Se Podrá Anotar un Gol Directamente de un Saque de Banda:** En tal caso se otorga la posesión del balón al equipo contrario y se reanudar con un saque de guardameta.

C) De Meta: Cuando el balón cruce completamente la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo atacante, será concedido un saque de meta al equipo defensor.

- El saque de meta deberá ser ejecutado por el portero con **EL PIE** obligadamente en cualquier parte del área penal.
- El tiempo máximo para el cobro del saque de guardameta será de **5 segundos**, en caso de exceder este tiempo, se concederá al equipo contrario un tiro libre directo en el punto de restricción.
- No es válido un gol directamente de un saque de meta. En el caso de que el guardameta anote un tanto en su portería se considera una restricción de guardameta y se otorga un tiro libre directo en su contra en el punto de restricción.
- Los jugadores del equipo contrario, al portero que va a ejecutar el saque de meta, deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón salga del área penal.

Sanción

- Si el balón sale del terreno de juego por cualquier línea ya sea de banda o la meta del equipo contrario sin ser tocado por ningún otro jugador dentro del campo, en caso de cometer esta infracción se otorgará la posesión del balón al equipo contrario según la regla.
- El balón deberá salir del área penal para estar en juego en el caso de no ser así se repetirá el saque de guardameta acompañado de una llamada de atención y si persiste la infracción a la regla será una tarjeta amarilla en jugada de poder de 2 minutos al equipo por retraso de juego y el entrenador decide que jugador abandonará el terreno de juego por tal sanción.

D) De esquina: Se cobrará desde el área marcada para la ejecución propia de estos castigos. Deberá de esperar el silbatazo para cobrar el saque de esquina.

E) Tiro penal: Se cobrará desde el punto marcado para la ejecución del mismo, pudiendo tomar vuelo sin salir del área (incluye media luna).

14.- Faltas, Tiro Penal y Tiros Libres:

Se sancionará con un tiro de castigo PENAL, al equipo que cometa seis (6) faltas durante el transcurso del partido; a excepción de las faltas sancionadas con tiro penal. **NOTA: Todas las faltas con tarjeta AMARILLA NO serán acumulativas,**

Al jugador que acumule 4 faltas personales durante el partido, será expulsado con tarjeta roja (UN partido de suspensión) y el equipo jugará con un jugador menos durante 2 minutos o gol en contra

AL EQUIPO QUE COMETA 6 FALTAS DURANTE EL TRANSCURSO DEL JUEGO, Y CADA 6 FALTAS ADICIONALES SE COBRARÁ DE NUEVO UN PENAL

Para el cobro de faltas (fuera del área penal) se sancionará con tiro libre directo, es decir de un solo toque (Madruguete). Se permitirá el MADRUGUETE solamente en faltas y restricciones, en todos los demás saques se deberán de esperar al silbatazo.

Para los casos en el que el cobrador pida al árbitro la distancia de la barrera, esta será de 7 metros y deberá esperar a que el árbitro silbe para reanudar; si cobra antes, se hará acreedor de una tarjeta AMARILLA castigándolo 2 minutos y su equipo seguirá conservando la posesión del balón.

Si un jugador con posesión del balón va a atacando con opción de gol y existe una falta cometida por el último jugador de cuadro, se marcará shoot out o doble penal y tarjeta amarilla para el defensivo o roja dependiendo de la gravedad.

En caso de que algún jugador de la barrera se adelante e impida el paso del balón, para sacar ventaja desleal para su equipo, se hará acreedor de una tarjeta AMARILLA (2 minutos o gol en contra). Los jugadores colocados en la barrera podrán brincar y/o moverse hacia los lados, siempre y cuando no se adelanten de la distancia marcada.

Toda falta dentro del área del portero será penal y de acuerdo de la gravedad de esta se sancionará con tarjeta.

15.- El Portero y sus Restricciones:

Se sancionará con un tiro libre desde el punto marcado en los linderos del área penal (restricción) en los siguientes casos:

- A) El portero, no puede soltar el balón y volverlo a levantar con las manos.
- B) Cuando un jugador del propio equipo haya cedido el balón con el pie a su portero y este lo toca con las manos.
- C) Cuando teniendo posesión del balón con las manos o con el pie dentro del área y lo retarde más de cinco segundos.
- D) Si en un saque de meta el balón sale del terreno de juego se reanudará con forme a la regla

16.- Comité de Sanción y Penas:

Para los torneos del 2026, NO se conformará un Comité de Sanción y Penas.

17.- Permisos:

Se entregarán para uniformes y credenciales de la 3^a a la 6^a jornada, Estos tendrán un costo de \$150.00 (Ciento Cincuenta pesos 00/100 m.n.) Nota: En finales no habrá permisos para ningún equipo sin excepción.

18.- Reglas Internas:

- A) No se puede ingresar bebidas alcohólicas a las instalaciones de la liga Casa Bella, a ninguna persona sin excepción
- B) No se aceptarán insultos, agresiones verbales, palabras altisonantes, groserías, a ninguna persona ya sea jugadores, público en general, porras, árbitros o Comité Organizador en ningún lugar de las instalaciones. Será amonestado el capitán del ningún lugar de las instalaciones. Será amonestado el capitán del equipo si su porra reta y/o incita al equipo contrario o a su porra. Si persisten los insultos se procederá a detener el partido hasta que dichas personas abandonen las instalaciones.

- C) Los horarios de oficina: de las 10:30 a 19:00 hrs. de lunes a viernes
- D) No se permitirán bocinas, matracas, tambores, silbatos, etc. que pueda afectar la tranquilidad de nuestros vecinos; Será sancionado al capitán que incurra en esta infracción con 3 partidos.
- E) No está permitido ingresar al terreno de juego con bebidas alcohólicas ni con cigarros
- B) Cualquier persona que se le sorprenda dañando las instalaciones de la Liga, así sea, rayando paredes, azotando puertas, alta velocidad en el estacionamiento etc.; Será sancionado a criterio del Comité Organizador (o al capitán del equipo en caso de no ser identificada la persona).
- C) Todo jugador participa bajo su propio riesgo en los torneos realizados por la Liga Casa Bella en lo referente a lesiones o accidentes deportivos.
- D) La Liga Casa Bella, no se hace responsable por objetos perdidos y/o extraviados dentro de las instalaciones.
- E) La Liga Casa Bella, no se hace responsable por accidentes o golpes, ralladuras, robos, inclemencias del clima, etc. a los automóviles que se encuentren dentro de las instalaciones.
- F) Si se llegara a convocar a una junta “Extraordinaria” y algún equipo **NO** se presente, tendrá automáticamente un punto menos en la tabla general.
- G) Si un partido es suspendido por conato de bronca o invasión de cancha, los dos equipos perderán dicho encuentro, con un marcador de 0 vs 0.
- H) Para los equipos que ganen por de foul, se les contabilizará todos los miembros del equipo como partido jugado, a excepción de los expulsados con tarjeta roja.
- I) Deberá de presentarse en **3 (tres) juegos oficiales**, para jugar finales.
- J) El sistema de clasificación a finales se determinará en la junta previa
- K) El jugador o equipo que **NO** se presente a la ceremonia de premiación, **NO** tendrá derecho de reclamar ningún tipo de premio o trofeo.

19.- Roles de Juego y Cambios de Horarios:

Se entregará completa a partir de la 3^a jornada y **NO habrá cambios de fecha ni de horarios para ningún equipo, a menos que con un mínimo de 48 horas antes lo informen por escrito en las oficinas de la Liga Casa Bella y los 2 equipos estén de acuerdo en el cambio con un costo de \$1,500.00.**

El Comité Organizador autorizará cambios de fecha y/o horarios en los partidos a los equipos y/o Universidades que demuestren tener representación en algún torneo Estatal, Regional, Nacional y/o Universitario. Dichos equipos deberán demostrar por escrito ante el Comité Organizador por lo menos 15 días antes de la suspensión de su partido.

Si 2 jugadores o menos son invitados a firmar parte de algún equipo representativo y/o Selección No se suspenderá el partido, en caso de fueran 3 o más los jugadores convocados sí se suspenderá.

20.- Criterio de Desempate:

Si al finalizar la temporada regular, algún equipo se encontrará empatado con otro equipo con igual cantidad de puntos, el criterio de desempate será el siguiente:

- Diferencia de goles
- Goles a favor
- Juego entre ellos
- Mejor fair play (menos tarjetas recibidas en la temporada)
- Asistencia a la junta previa
- Volado

21.- Riesgo Deportivo:

El Comité Organizador del torneo, no se hace responsable por algún tipo de lesión y/o accidente dentro de las instalaciones de la Liga Casa Bella Por considerarlo Riesgo Deportivo.

22.- De Lo No Previsto:

En el presente reglamento de competencia será resuelto por el Comité Organizador y sus fallos serán inapelables.

23.- Reglamento de Asadores en la Liga Casa Bella:

1. El costo de la renta de un asador es de \$0.00 siempre y cuando consuman los productos de la Liga

- 2. No podrán ingresar cerveza a las instalaciones, deberán de consumir únicamente la que vende la Liga, será sancionado BAJA DEL TORNEO a la persona que se detecte ingresando bebidas alcohólicas**
3. El horario de asadores es durante los partidos y no se permite música (grabadoras, karaoke, etc).
4. La Liga Casa Bella no prestará el servicio de accesorios para el asado de la carne (cuchillos, tabla, pinzas, hieleras, etc.)
5. No podrán estar con cerveza en bancas de jugadores, ni en la reja de futbol rápido.
6. Los asadores son parte de las instalaciones de la Liga Casa Bella, es por eso que los insultos, ademanes o cualquier acción que vaya en contra de las buenas costumbres, serán castigados de acuerdo al tabulador de sanciones vigente.
7. Mantener limpio en todo momento el área de asadores, cuídenlo es para ustedes.
8. La Liga Casa Bella no se hace responsable por cualquier tipo de accidente y/o lesión sufrida en los asadores.
9. La Liga Casa Bella no se hace responsable por robo dentro de las instalaciones.

Nos reservamos el derecho de admisión.

Atentamente

Comité Organizador de la Liga Casa Bella

DIMENSIONES DE UNA CANCHA DE FUTBOL 7

