

REGLAMENTO GENERAL

LIGA CANTERA ATIZAPÁN (LCA)

**Vigencia:
Torneo de Copa
2025 y Liga 2026**



**LIGA
CANTERA
ATIZAPÁN**
Cuna de Campeones



1. DISPOSICIONES GENERALES

Art. 1. Objeto y obligatoriedad.

Este reglamento es de lectura y observancia obligatoria para clubes, jugadores, cuerpo técnico, árbitros, delegados, personal de sede y público asistente.

Art. 1.1. Órganos de gobierno.

- Comité Organizador (CO): interpreta, administra la competencia y resuelve operativos.
- Comisión Disciplinaria (CD): conoce y sanciona hechos disciplinarios.
- Comité de Salvaguarda (CS): atiende protocolos de bienestar infantil, integridad y seguridad.

Art. 1.2. Casos no previstos.

Cualquier caso no previsto o presentado por escrito (máx. hasta el siguiente fin de semana a los hechos) será resuelto por CO y/o CD con facultad amplia.

2. INSCRIPCIONES, REGISTRO Y ELEGIBILIDAD

Art. 2. Inscripción.

El pago de inscripción por equipo será el indicado en la convocatoria de cada torneo (Liga o Copa). La inscripción no incluye registros individuales.

Art. 2.1. Registro de jugadores.

Documentación obligatoria por jugador:

a) CURP descargado de la página de la secretaría de gobernación en el siguiente link:

www.gob.mx/curp/

b) Identificación escolar con foto reciente (original para cotejo + copia, con antigüedad máxima de 1 año).

c) Acta de nacimiento en pdf, es necesario contar con el documento que se descarga del Registro Civil en el siguiente link

<https://www.miregistrocivil.gob.mx/public/actas/commons/RequisitosTramites.xhtml?idTramite=1>

c) Número de playera definitivo al tramitar el registro.

- Costo registro: \$50 MXN por alta.
- El registro de jugadores estará abierto hasta la jornada que les permita disputar al menos cinco partidos adicionales.
- No se puede dar de alta a un jugador que ya esté registrado en otro club de la LCA; sólo podrá cambiarse al concluir la Clausura 2026 (o la dupla de torneos vigente), conforme a calendario oficial.

A los administradores de los equipos se les dará una inducción del uso de nuestra plataforma en donde tendrán que cargar los documentos antes descritos (todo en forma digital).

Art. 2.2. Elegibilidad por categoría.

- Año natural (1 enero–31 diciembre) define categoría.
- Se permite jugar “hacia arriba” hasta 3 años menores (máx.), el responsable del equipo tendrá que presentar una carta de autorización firmada por el padre o tutor del consentimiento de que el jugador puede participar máximo hasta 3 años en una categoría superior, consciente de los riesgos que puede representar como una lesión etc.
- Niñas pueden participar 1 año mayor respecto de su categoría natural.
- Toda alineación fuera de estas reglas requiere acuerdo escrito previo de ambos clubes sólo si el partido ha sido declarado default (ver Art. 5.4).

Art. 2.3. Cuerpo técnico.

Hasta 2 integrantes en banca, plena identificación y gafete visible.

3. SISTEMA DE COMPETENCIA APERTURA 2025

Art. 3. Fase regular.

Se estiman 10 jornadas. Al término, califican a Liguilla los 4 mejor ubicados.

Art. 3.1. Semifinales (06 diciembre de 2025).

- Cruces: 1 vs 4 y 2 vs 3, a dos partidos.
- Empate global: avanza el mejor ubicado en tabla general.

Art. 3.2. Finales (13 diciembre 2025).

- Partido único.
- Si hay empate, se ejecutan 3 tiros penales por equipo; de persistir, muerte súbita.

Art. 3.3. Premiación.

- 1° lugar: trofeo + medallas.
- 2° lugar: trofeo + medallas.
- 3° y 4°: medallas.
- No se entrega premiación a clubes con adeudos (inscripción, arbitrajes, multas u otros). Deben liquidar antes de concluir la fase regular. Equipos con adeudos no podrán jugar semi y finales.

Art. 3.4. Clasificación y puntos.

- Tabla según resultados oficiales.
- Ganado: 3 pts · Empatado: 1 pt · Perdido: 0 pts.

Art. 3.5. Criterios de desempate.

1. Diferencia de goles.
2. Goles a favor.
3. Resultado entre involucrados.
4. Sorteo (CO).

4. ALINEACIONES, UNIFORMES Y PARTIDOS

Art. 4. Alineación y controles.

- Utilizaremos el registro digital de la aplicación Sportwey.
- Antes del inicio, se revisará de cada jugador su número de playera, uniforme, espinilleras y calzado multitacos (no tachones altos).

Art. 4.1. Elegibilidad cruzada.

- Jugar fuera de categoría sin autorización: sanción al profesor (ver CD) y pérdida del partido.
- Sólo se permite si el rival acepta por escrito y el juego ya fue default (entonces no habrá protestas posteriores).

Art. 4.2. Cuerpo técnico.

Máximo 2 personas, debidamente identificadas.

Art. 4.3. Uniforme completo.

- Plazo hasta Jornada 3 para presentarlo.
- Si no cumple, habrá sanción administrativa y financiera, sin pérdida del partido.

Art. 4.4. Choque de uniformes.

El visitante debe cambiar. Si no tiene alternativo, solicitar casacas a la liga.

Art. 4.5. Mínimos para iniciar.

Por modalidad (mínimo para dar inicio):

- F9: 7 jugadores
- F8: 6 jugadores
- F7: 5 jugadores
- F5: 3 jugadores

Art. 4.6. Tolerancia.

5 minutos para completar mínimo. El tiempo se descuenta del 1er tiempo; el 2º tiempo se juega completo. Pasado el límite: default y juego de práctica opcional.

Art. 4.7. Incomparecencia.

Equipo que no se presenta: pierde 0-2, paga doble arbitraje. El equipo que se presenta debe pagar 100% de su arbitraje para tener derecho a los puntos y se podrá ocupar la cancha para una práctica o interescuadras.

Art. 4.8. Abandono.

Iniciado el juego, no se puede abandonar. Si faltan <10 min y hay acuerdo con el rival, se puede suspender. Abandonos injustificados: sanción administrativa y financiera.

Art. 4.9. Sustituciones.

- Ilimitadas con reingresos, balón fuera de juego y previa autorización arbitral.
- Obligación del árbitro y banca: verificar conteo para no exceder cantidad autorizada de jugadores en cancha.

Art. 4.10. Jugador de más.

Si se detecta jugador extra: el profesor es amonestado y el árbitro puede anular la jugada o gol si es informado de inmediato.

Art. 4.11. Permanencia jugadores en cancha.

Los jugadores que ya hayan participado de su partido, no podrán quedar a nivel de cancha y tendrán que salir de las instalaciones y quedar en la tribuna si así lo deseen.

5. BALONES, DURACION Y SUPERFICIE

Art. 5. Balones.

Cada equipo presenta 1 balón en buen estado. F5 # 3, F7,8,9 # 4. No presentar: multa, sin pérdida del partido.

Art. 5.1. Duración de partidos.

F5: 2 tiempos de 20 minutos. 5 de descanso.

F7,8,9: 2 tiempos de 2 minutos. 5 de descanso.

Art. 5.2. Superficie y porterías.

- Canchas de pasto sintético en buen estado.
- Medidas y porterías según modalidad/edad.

6. MODIFICACIONES DEL FÚTBOL FORMATIVO

OBJETIVO: favorecer el aprendizaje, la confianza con balón, la lectura de juego y la participación equitativa.

Art. 6. Sin fuera de juego. En todas las categorías.

Art. 6.1. Saque inicial o reanudación de gol: prohibido gol directo.

Queda prohibido anotar gol directamente desde media cancha/saque inicial en todas las categorías. El saque debe tocar a un compañero; si no, se repite.

Art. 6.2. Saque de banda:

F5: No se sanciona el gesto técnico mal ejecutado; sigue el juego normalmente, fomentando aprendizaje. Si entra el balón y termina en gol desde el saque, el gol vale sólo si hubo toque intermedio de un jugador del mismo equipo. Si hay toque del equipo contrario incluyendo el portero y entra el balón en la portería, El gol no será válido.

F7: Se permite repetir solo una vez, fomentando el aprendizaje. Al segundo error hay cambio de saque.

F8,9: Cambio de saque al primer error.

Art. 6.3. Regreso del balón al portero.

F5: Se permite que el portero tome con manos cesiones directas de compañeros con los pies.

F7: Si el portero agarra el balón con las manos viniendo de pase con los pies de un compañero se detendrá el juego y el arbitro no marcará la falta, pero si le explicará que no se puede. A la segunda que cometa el mismo error ya será aplicado la sanción correspondiente.

F8,9: Ya se aplica la regla tal cual.

Art. 6.4. Saque meta:

F5: Lo pueden hacer de cualquier forma. Con manos, balón al piso, balón botando. No es valido el gol del portero.

F7,8,9: Balón al piso. Es válido el gol de portero.

Los contrarios deberán estar a una distancia mínima de 4 metros en F5, de 6 metros en F7 y de 8 metros en F8,9 de la línea de la grande área.

Art. 6.5. Tiros libres y barreras.

F5: 4 metros de distancia.

F7: 6 metros de distancia.

F8,9: 8 metros de distancia.

Art. 6.6. Uso Tarjetas de amonestación.

F5: Primer tarjeta amarilla, segunda tarjeta también es amarilla y el jugador debe salir pudiendo regresar a los 5 minutos. Si repite una falta para tarjeta amarilla deberá salir y ya no podrá regresar en este partido. Siempre otro jugador podrá ingresar en su lugar inmediatamente. La tarjeta se enseña al profesor y no al jugador. El profesor y el arbitro se encargarán de explicar al niño las consecuencias de sus acciones y que el fútbol es un juego limpio.

F7: Primer tarjeta amarilla, segunda tarjeta roja. El jugador es expulsado, pero otro puede entrar a su lugar. En una segunda expulsión el equipo ya quedará con un jugador a menos no pudiendo ser sustituido por otro jugador.

F8,9: Ya se aplica la regla tal cual.

Art. 6.7. Juego limpio y tiempo mínimo de participación.

- Cada jugador debe participar al menos 30% de los minutos del partido en LCA (salvo lesión/medidas disciplinarias internas), y tener participación en ambos
- Se promueve rotación de posiciones en F5 y F7 (incluido portero, si el niño lo acepta y no hay restricciones médicas).
-

Art. 6.8. Menos Golizas en Fútbol 5.

Cuando un equipo esté ganando por tres goles de diferencia. El equipo contrario podrá ingresar un jugador adicional, jugando 5 contra 6 jugadores. Si la diferencia disminuye a dos goles de diferencia. Vuelven a jugar 5 contra 5.

Art. 6.9. Conducta del capitán.

El capitán puede dirigirse al árbitro de forma respetuosa; no tiene privilegios reglamentarios. co-responsable de calma y respeto del equipo.

7. SALUD, SEGURIDAD Y BIENESTAR

Art. 7. Conmoción y lesiones.

- Sospecha de conmoción = No retorna (“Si hay duda, no juega”).
- Evaluación por responsable designado y derivación médica.
- Retorno condicionado a alta médica.

Art. 7.1. Integridad y salvaguarda.

- Zonas técnicas delimitadas, sin invasión de público.
- Sin objetos peligrosos en cancha: bicicletas, sillas, sombrillas grandes, etc.
- Cero alcohol y pirotecnia en instalaciones.

Art. 7.2. Consentimientos.

- Clubes deben contar con autorización de imagen y tratamiento de datos de sus jugadores.
- Grabación/fotografía por terceros, sin invadir zonas de seguridad.

8. ARBITRAJES Y CONDUCTAS

Art. 8. Rol arbitral.

El árbitro verifica equipamiento, registros, conteo y conduce con criterio pedagógico en formativas.

Art. 8.1. Banca y límites.

- Miembros del Cuerpo Técnico (CT) que invadan terreno o rebasen medio campo por banda: llamado de atención → amonestación → expulsión.
- Lenguaje inapropiado hacia cualquier jugador (propio o rival) sigue la misma progresión.

Art. 8.2. Responsabilidad del club.

Delegados y CT son responsables de su porra: prohibidos insultos a niños, árbitros, CT, porras rivales o directivos.

Art. 8.3. Garantías de juego.

Si no hay garantías (insultos, amenazas, invasión), el árbitro amonesta al responsable; si sigue, expulsión; de persistir, suspende juego temporal o definitivamente.

9. PORRAS Y AFICIÓN

Artículo 9. Queda estrictamente prohibido para las porras el uso cohetones y bombas de humo. Las porras tienen prohibido también el uso de artefactos que generen ruido excesivo: cornetas, tambores, bocinas, matracas, etc. En la gran final se autorizará parcialmente algunos elementos en un comunicado oficial de la LCA.

Artículo 9.1. Las porras tienen estrictamente prohibido ingresar y/o ingerir bebidas alcohólicas dentro de las instalaciones, las porras que sean detectadas, serán reportadas y derivarán en sanciones administrativas, financieras o deportivas según sea el caso.

Artículo 9.2. Queda prohibido a cualquier persona consumir o tener encendido cualquier producto del tabaco dentro de las instalaciones, las porras que sean detectadas, serán reportadas y derivarán en sanciones administrativas, financieras o deportivas según sea el caso.

Artículo 9.3. Es única y exclusiva responsabilidad de la disciplina de las porras, los profesores en turno y/o coordinadores de las respectivas escuelas, los profesores que no colaboren con el control y disciplina de sus porras, serán acreedores a sanciones administrativas y financieras. **(NO INSULTOS A NIÑOS, ÁRBITROS, CUERPO TÉCNICO, PORRA ADVERSARIA, DIRECTIVOS, ETC.).**

Artículo 9.4. Si el equipo, cuerpo técnico, delegados o porras no dan garantías para poder llevar un encuentro (existiendo insultos vulgares de la porra, cuerpo técnico, o reclamando airadamente decisiones arbitrales) la persona a cargo del cuerpo técnico será amonestada y si estos incidentes continúan la misma persona será expulsada del terreno de juego y en caso de que esto continúe el juego deberá ser suspendido por un momento o en definitivo y se deberá reanudar cuando las garantías sean dadas, si no hay garantías se suspenderá definitivamente el partido y se reprogramará solo si falta medio tiempo de juego o más, de lo contrario el equipo infractor perderá el juego por default (2-0), no importando como este el marcador hasta ese momento.

10. INFRACCIONES Y SANCIONES

Artículo 10. La Comisión Disciplinaria, es el órgano facultado para aplicar sanciones, de acuerdo con el informe arbitral o informes del coordinador de cancha. Los jugadores y el cuerpo técnico que participen en los torneos se someterán voluntariamente y en conformidad con el reglamento oficial de competencia.

Artículo 10.1. Comisión Disciplinaria se basará en el informe arbitral o informe del coordinador de cancha para aplicar sanciones, tomando en cuenta el principio de inviolabilidad de los informes y las sanciones impuestas serán de carácter irrevocable.

Artículo 10.2. Las sanciones se darán a conocer en un máximo de 3 días hábiles después del término del partido y revisar el reporte arbitral.

Artículo 10.3. Las sanciones de jugadores con juegos de suspensión serán por tiempo, es decir días, semanas o meses y será a partir del momento en que el jugador es expulsado, es decir si juega o refuerza en otra categoría, equipo o torneo que la liga organice el jugador no podrá participar.

Artículo 10.4. En caso de expulsión de integrantes del cuerpo técnico también será por tiempo, es decir, días, semanas o meses y será a partir del momento en que es expulsado, No podrá dirigir posteriormente otro juego de otra categoría u otro club hasta cumplir su sanción.

Artículo 10.5. Al miembro del Cuerpo Técnico que ingrese al terreno de juego o rebase los límites de medio campo por fuera de la línea de banda, el árbitro le recomendará que guarde compostura y regresen a su área técnica a dirigir a su equipo, en caso de contravenir dicha indicación, el árbitro podrá amonestarlo y si lo continúan haciendo podrá hacer una segunda amonestación y expulsión del terreno de juego.

Artículo 10.6. Al miembro del Cuerpo Técnico que utilice lenguaje incorrecto con jugadores, así sean los de su propio equipo, el árbitro le recomendará que guarde compostura, en caso de contravenir dicha indicación, el árbitro podrá amonestarlo y si lo continúa haciendo podrá hacer una segunda amonestación y expulsión del terreno de juego.

Artículo 10.7. Equipo que no recoja sus registros al término del juego, los deberá recoger en la oficina en los días y horarios informados y será acreedor de una sanción financiera.

Artículo 10.8. No se permitirá introducir al terreno de juego (bicicletas, sillas, sombrillas, silla de ruedas, u otros objetos que pongan en riesgo la integridad física de los jugadores, cuerpo técnico, árbitros, directivos, etc.).

Artículo 10.9. Motivos que derivan en sanción de pérdida de partido:

- a) No presentarse a un partido.
- b) Por no presentarse con el mínimo de jugadores de acuerdo con su categoría (teniendo como límite los 5 minutos de tolerancia que estipula el presente reglamento).
- c) No presentar registros antes del inicio del partido; inclusive si no presenta uno solo.
- d) Por alinear o intentar alinear a uno o más jugadores que no estén registrados o suplantación de identidad.
- e) Por alinear uno o más jugadores de categoría mayor en una categoría menor.
- f) Por alinear a uno o más jugadores que se encuentren suspendidos.
- g) Por originar una riña campal.
- h) Por invasión al terreno de uno o más integrantes de la porra, para intentar o agredir verbal o físicamente al cuerpo técnico o comité directivo de la liga, aun cuando el partido haya finalizado.

Artículo 10.10. Se castigará con una semana de suspensión, al jugador que:

- a) Acumule 2 tarjetas amarillas en el mismo partido.
- b) Impida mediante una infracción por mano un gol o evitar una oportunidad manifiesta de gol y sea expulsado.

Excepción: En F5 y F7 el jugador que acumule 2 tarjetas amarillas o sea expulsado con roja directa podrá volver a jugar en la próxima jornada. En caso de reincidencia si deberá cumplir la semana de sanción correspondiente.

Artículo 10.11. Se castigará con una semana de suspensión, miembro del cuerpo técnico que:

- a) Alinee un jugador mayor que no corresponda a su categoría.
- b) Intente hacer una suplantación de jugador.
- c) No respete las reglas del juego.
- d) Dirija estando suspendido.
- e) En caso de reincidencia la sanción aumentará a 1 mes. En otra reincidencia ya no podrá dirigir partidos durante el torneo vigente.

Artículo 10.12. Se castigará con 2 semanas de suspensión, al jugador o miembro del cuerpo técnico que:

- a) Sea expulsado por juego brusco grave.
- b) Insulte, antes, durante y al finalizar un juego al cuerpo arbitral, directivos o porras.

Excepción: En F5 y F7 el jugador que sea expulsado con roja directa podrá volver a jugar en la próxima jornada. En caso de reincidencia si deberá cumplir la semana de sanción correspondiente.

Artículo 10.13. Se castigará con 3 semanas de suspensión al jugador o integrante del cuerpo técnico que:

- a) Inicie una riña campal.
- b) Su porra desaprobe, insulte o amedrente al equipo arbitral.
- c) Sea culpable de conducta violenta (estando el balón en juego y en disputa).

Artículo 10.14. Se castigará con 5 semanas de suspensión al jugador o integrante de cuerpo técnico que:

- a) Sea culpable de conducta violenta (no estando el balón en juego y/o en disputa)
- b) Empuje, jale, escupa o agreda al cuerpo arbitral, adversarios, compañeros, miembros del cuerpo técnico, directivos, etc.

Artículo 10.15. Se castigará con 6 meses de suspensión al jugador que:

a) Que lesione a un adversario con mala intención.

Artículo 10.16. Se castigará con 1 año de suspensión al jugador o cuerpo técnico que:

a) Agreda arteramente o arroje algún objeto al cuerpo arbitral.

Artículo 10.17. Se dará de baja al club en todas sus categorías que:

a) Integrantes de su porra agredan arteramente al cuerpo arbitral.

b) Integrantes de su porra participen o inicien una riña campal.

c) Que porte o saque a relucir cualquier tipo de arma y se dará parte a las autoridades.

Todas las sanciones disciplinarias, podrán ser apeladas mediante un oficio que contenga todos los datos del partido, después de la emisión de esta y 24 horas antes del inicio de la jornada siguiente con pruebas contundentes que fundamenten dicha apelación (fotos, videos, etc.).

Sin embargo, apelar alguna sanción que la Comisión Disciplinaria interponga, no garantiza la resolución a favor de esta.

Todas aquellas situaciones no descritas en el presente Reglamento quedan a resolución de la Comisión Disciplinaria.

11. MULTAS

Artículo 11. El equipo que no cumpla con las especificaciones del balón descritas en el reglamento según su categoría o no lo presente deberá pagar una multa de \$100.00 pesos.

Artículo 11.1. El equipo que no presente sus uniformes completos a partir de la jornada 3, deber pagar una multa de \$100.00 pesos.

Artículo 11.2. El equipo que sea reportado por tener en cancha más personas de las permitidas del cuerpo técnico o jugadores de otras categorías que no les corresponda jugar en ese momento. \$100.00 pesos por persona o jugador reportado.

Artículo 11.3. El equipo que no se presente al terreno de juego y provoque que el rival no tenga actividad tendrá que cubrir el doble de arbitraje correspondiente a la jornada actual.

Artículo 11.4. El equipo que abandone el terreno de juego y provoque que el rival se quede sin jugar gran parte del juego, el equipo tendrá que cubrir el doble de arbitraje correspondiente a la jornada actual.

Artículo 11.5. El equipo que no recoja sus registros al término del partido, tendrá que recogerlos solo en horarios de oficina y deberá pagar una multa de \$100.00 pesos.

Artículo 11.6. Alinear a un jugador sin registro tendrá una multa de \$100.00 pesos por jugador irregular y se iniciará una investigación de motivos. 8.- Cuerpo técnico que no porte su gafete de formador y no entregue su identificación de la liga tendrá una multa de \$50.00 pesos.

12. CODIGO DE CONDUCTA (PADRES, PORRRAS, JUGADORES, CT)

- Silencio positivo: evitar gritos de dirección a niños; animar sin instruir.
- Respeto total a árbitros y rivales; cero insultos.
- Fair play: devolución del balón, ayudas a rivales caídos, saludo inicial/final.
- Tolerancia cero a discriminación (género, origen, credo, capacidades, etc.).
- Redes sociales: prohibido difundir menores identificables sin consentimiento del club/padres.
- Es responsabilidad del entrenador dar a conocer que ninguna persona que no forme parte del staff, debe permanecer en la tribuna, si se detecta a una persona ajena al staff técnico se sancionará al entrenador con una tarjeta amarilla, si persiste la persona el entrenador será expulsado.

13. INNOVACIONES LCA (BUENAS PRÁCTICAS)

· Salida limpia en corto tras saque de meta. Rivales deben replegar detrás de la línea; presionan tras primer control.

- Regla de 3 pases (opcional por categoría y si hay diferencia ≥ 4): antes de rematar, el equipo en ventaja debe conectar 3 pases en campo rival \rightarrow fomenta circulación.
- Mercy coaching: con diferencia ≥ 6 , el DT del líder debe rotar posiciones (incluyendo "9" y "10"), propiciar juego asociativo y minutos para todos.
- Minutos garantizados: cada jugador participa $\geq 40\%$ del juego.
- Rotación pedagógica U6-U12: cada jornada, uno o más jugadores prueban rol distinto (según gusto y seguridad).
- Charlas de 60": el árbitro puede conceder mini-pausa educativa ante conductas reiteradas para explicar (U6-U10).
- Sin rifas largas U6-U10: desalentar despejes sin destino; valorar construir desde portería/defensa.

14. TECNOLOGÍA Y DATOS

- Resultados, tabla y sanciones se publican en canales oficiales.
- Los clubes deben proteger datos de menores y conservar consentimientos.
- Grabaciones son permitidas si no invaden seguridad ni muestran rostros de menores sin aval del club/padres.

15. DISPOSICIONES FINALES

- La inscripción implica aceptación total del presente Reglamento.
- LCA podrá emitir circulares aclaratorias sin contradecir el espíritu formativo.
- El presente documento deroga versiones previas publicadas por la Liga para la temporada vigente.