REGLAMENTO
WE SPORT CENTER
Otoño 2026

We Sport Center / Stadium

El presente reglamento está dirigido a todos los equipos, jugadores(as) que están inscritos en nuestros diferentes torneos, así como a sus acompañantes y porras. El desconocimiento del mismo no los exime de su cumplimiento y aplicación.

1. Obligaciones del Capitán

Confirmar participación del equipo.

Cada CAPITÁN de equipo deberá de confirmar por escrito su participación en el próximo torneo a iniciar, las fechas, formas y medio de comunicación para lo anterior serán establecidas e informadas por el coordinador del Torneo al CAPITÁN del equipo. En caso de incumplir con la confirmación u otras condiciones que solicite We Sport Center, se procederá a disponer de ese lugar para otro equipo que lo requiera.

> El equipo que no confirme su participación en el plazo establecido por el coordinador del torneo perderá automáticamente su lugar. Dicho lugar será asignado a otro equipo en lista de espera y NO habrá derecho a reembolso de inscripción bajo ninguna circunstancia.

> *NOTA: Los equipos que calificaron a finales también deberán de confirmar su participación en el torneo y no podrán solicitar algún trato preferencial por su condición de finalistas.*

Informarles a los jugadores que es responsabilidad de cada uno cualquier tipo de accidente, lesión o fractura que ocurran en el terreno de juego, ya que es considerado riesgo deportivo (Jugadores menores de edad serán responsabilidad del encargado o capitán de equipo, We Sport Center no se hace responsable por accidentes).

Mantener el control de las acciones y comportamiento de los integrantes del equipo, así como con su porra dentro de nuestras instalaciones. Cualquier acción de jugadores, encargados o porra que altere el orden, será detenido el partido y se reanudará hasta que el árbitro o la administración de la liga lo indique.

Obedecer y hacer obedecer las decisiones de los árbitros.

Acatar y hacer cumplir las sanciones que se impongan a los jugadores por faltas a los reglamentos del torneo.

Cumplir con todo lo dispuesto en los reglamentos del torneo y disposiciones dictadas por We Sport Center.

Registro de jugadores.

El registro y alta de jugadores es obligatorio, cada capitán del equipo será el responsable de realizar todo el proceso de registro:

- Al capitán se le enviará por WhatsApp un enlace, donde le permitirá entrar a la página de Sportwey, para registrar a sus jugadores.
- El enlace tiene como límite 72 horas (3 días) para expirar.
- Subir solo su nombre completo, fotografía del rostro del jugador, en fondo claro.
- Para concluir el registro deberá tener nombre y fotografía.
- Al término del registro de jugadores, notificarlo al encargado del torneo, para revisar que se cumplan con todos los requisitos del registro.
- El límite de registros serán solo 18 jugadores como máximo y un mínimo de 5.
- Las altas de jugadores serán solo hasta la jornada 4 del torneo.

> *Nota: Si la foto no es clara del rostro del jugador, no será autorizado el registro. Si solo tiene la fotografía o solo cuenta con el nombre, no será autorizado el jugador. No se aceptarán fotografías enviadas por WhatsApp a cualquier administrador de We Sport Center. Si en el registro aparece un jugador como NO AUTORIZADO, este no podrá alinear el partido. Los puntos anteriores son a criterio de la administración de We Sport Center.*

De los Jugadores

El comité organizador se reserva el derecho de admisión para aquellos jugadores que en algún momento hayan sido sancionados por la organización. Para que un jugador pueda participar en un partido debe cumplir lo siguiente:

- Presentar su registro completo de la liga We Sport Center.
- MEDIAS OBLIGATORIAS PARA TODO JUGADOR (Medias completas y media recortada, NO calcetines, tines y calceta ¾).
- No estar reportado en la lista de jugadores sancionados, el capitán del equipo deberá revisar dicha lista cuando alguno de sus jugadores haya sido EXPULSADO en el partido anterior.
- Presentarse con ropa adecuada para la actividad que va a realizar.
- El portero deberá usar uniforme de color diferente al resto de los jugadores.
- Utilizar calzado multitaco. EL TACHÓN ESTÁ PROHIBIDO.
- No deberán presentarse en estado inconveniente, es decir con síntomas evidentes de ebriedad, aliento alcohólico o bajo los influjos de drogas.
- No portar aretes, piercing, esclavas o algún artículo que ponga en riesgo su seguridad o la de los demás jugadores. Esto queda a criterio del Árbitro.
- No jugar con 2 equipos del mismo torneo.
- Queda prohibido jugar con playera de tirantes o sin mangas.

IMPORTANTE: Todo jugador deberá tener un mínimo 3 de asistencias en fase regular para poder jugar fase de finales (Liguilla). Todo jugador que alinee un partido del torneo, ya no se podrá cambiar de equipo, hasta que concluya el torneo o el equipo en donde jugaba sea dado de baja en forma definitiva. No podrá alinear ningún jugador que está en la Lista de suspendidos; si llegase a participar algún suspendido el equipo perderá automáticamente el partido por alineación indebida con un marcador de 3 a 0 (no aplica protesta). Cada equipo designará a un capitán, quien será el único que podrá dirigirse a los árbitros y oficiales, haciéndolo de manera respetuosa y correcta. Todo jugador lesionado tendrá que abandonar el terreno de juego; para regresar deberá solicitar autorización del árbitro. Si un equipo, por expulsión de sus jugadores, o lesiones quedase reducido a 4 jugadores, se dará por terminado el partido, dando por perdedor al equipo que motivó la suspensión por marcador de 3 goles contra 0 a menos que fuese perdiendo por marcador más abultado, este marcador prevalecerá. Los cambios son libres, pueden realizarse tantos como lo deseen, con previa autorización del árbitro.

El guardameta podrá cambiar su puesto con otro jugador, siempre y cuando el árbitro haya sido previamente avisado deteniéndose el juego para realizar dicho cambio. No será permitida la sustitución del portero en caso de incurrir en una falta penal salvo en caso de grave lesión, comprobada por el árbitro. (Solo se puede cambiar por un jugador que esté en campo, los jugadores de la banca no podrán sustituirlo).

2. De los Árbitros

El árbitro es la persona encargada de dirigir el partido y posee plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro. El árbitro es la máxima autoridad dentro y fuera del terreno de juego; en consecuencia, los jugadores y cuerpos técnicos deberán acatar sus disposiciones sin discutirlas ni protestarlas. Un árbitro llevará a cabo el partido, el cual estará dentro del terreno de juego. Solamente en los partidos que considere la liga de causa mayor, se disputará el encuentro con dos árbitros en campo. El árbitro deberá presentar uniforme en colores que lo diferencien de los jugadores y utilizará calzado deportivo.

Dirigir el partido haciendo cumplir las reglas de juego.

Sancionar las faltas y conductas incorrectas que se presenten durante el desarrollo del partido.

Reportará los resultados, protestas e incidencias del juego a la Liga We Sport Center a través de la Cédula Arbitral. Si el árbitro y/o los capitanes tienen dudas sobre la veracidad del registro de algún jugador, permitirán que este juegue con el requisito de hacerlo firmar la cédula arbitral al término del primer tiempo, haciendo un reporte del hecho acontecido y anexando el registro del jugador a la cédula para enviarlo a las oficinas de We Sport Center.

Cédula arbitral

- Resultado Final
- Anotadores de goles y autogoles
- Asistencia de jugadores
- Jugadores sancionados
- Incidencias del partido

- Lesiones de jugadores
- Protestas

> *Se recomienda que el capitán revise que esté correcto el marcador final, anotadores de los goles y asistencias. Una vez entregada la cédula a la administración de We Sport Center no se podrán hacer cambios o modificaciones a su contenido.*

El árbitro podrá suspender un partido ya iniciado por las causas siguientes:

- Cuando un equipo no reúna el mínimo de jugadores para continuar un partido.
- Por falta de balones.
- Por lesión de consideración de un integrante de cualquier equipo, a consideración del árbitro.
- Por riña campal, invasión de cancha por parte de banca o porra de un equipo.
- Por falta de garantías hacia el árbitro o hacia un equipo (agresión o intento de agresión al árbitro, insultos, amenazas o agresión a jugadores y árbitro).
- Por cuestiones climatológicas.
- Por falta de alumbrado.
- Por causas que pongan en peligro la seguridad de los jugadores.
- Cuando un equipo se niegue a continuar o abandona el partido.
- Al suspender el partido el árbitro deberá anotar en la cédula: los nombres de los jugadores alineados hasta el momento, tiempo jugado, marcador, causas que originaron la suspensión.
- Si un equipo por causas de fuerza mayor necesita cancelar algún partido, será posible reprogramarlo siempre y cuando no pase de la jornada 3. La petición deberá realizarse con 48 horas de anticipación; no hay garantía de que estos juegos sean reprogramados.
- La suspensión de algún partido en el segundo tiempo ya no se podrá reprogramar y se captura con el marcador que prevalecía al momento de la suspensión del encuentro.

3. Duración del Partido

Cada partido estará compuesto por:

- **2 tiempos de 20 minutos C/U.**
- SE OTORGARÁN 5 MINUTOS DE DESCANSO EN MEDIO TIEMPO.
- El tiempo será controlado por el árbitro y es a tiempo corrido, a menos que se presente algún contratiempo (jugador lesionado, falla en la energía eléctrica, etc.). El tiempo perdido será añadido por el árbitro.
- En caso de que un partido se suspenda en el transcurso del 2do. tiempo por cuestiones climatológicas, falta de alumbrado o alguna situación que ponga en peligro la integridad de los jugadores, este NO se reprogramará y se captura con el marcador que prevalecía al momento de la suspensión.

4. Anotación y Puntuación

- Partido ganado en tiempo Regular = 3 puntos al equipo ganador.
- Partido empatado en tiempo regular = 1 punto a cada equipo.
- Partido ganado por Default = 3 puntos al equipo ganador.
- Partido perdido = 0 puntos.

5. Sistema de Competencia

- El sistema de competencia estándar a utilizar para la etapa regular será Round Robin.
- A cada equipo se le programarán 10 jornadas en el Torneo Regular.
- Torneos con 8 y 10 equipos: Clasificarán los 8 primeros lugares de la Tabla General y se jugarán Cuartos, Semifinal y Final.
- Torneos con 11, 12 o más equipos: Clasificarán los primeros 8 lugares de la Tabla General y se jugarán Cuartos, Semifinal y Final.
- Torneos con 16 o más equipos: Clasificarán los primeros 8 lugares a liguilla de Liga; los siguientes 8 equipos de la Tabla General clasificarán a liguilla de Copa.
- Todo jugador deberá tener un mínimo de 3 asistencias en fase regular para poder jugar fase de finales (Liguilla).

> DESEMPATE EN FASE ELIMINATORIA: En Cuartos de Final y Semifinales, si al término del tiempo reglamentario el marcador se encuentra empatado, el equipo que avanza a la siguiente ronda será el que haya quedado mejor posicionado en la Tabla General de la fase regular. No se jugará tiempo extra ni tanda de penaltis en estas instancias.

> GRAN FINAL: Si al término del tiempo reglamentario el marcador de la Final se encuentra empatado, se procederá directamente a una tanda de penaltis de 3 tiros por equipo. En caso de persistir el empate tras los 3 tiros, se continuará en muerte súbita hasta que un equipo anote y el otro falle. El procedimiento de la tanda de penaltis se regirá conforme a lo establecido en el Art. 10 del presente reglamento.

> *Nota: El sistema de competencia y la cantidad de equipos a calificar a liguilla se puede modificar de acuerdo con las necesidades de We Sport Center. Para que un equipo pueda participar en la Etapa de Liguilla, deberá tener liquidado en su totalidad el precio del torneo.*

6. Causas para Perder por Default

- No presentar a la hora programada más la prórroga, el mínimo de jugadores requerido dentro de la cancha.
- No tener el mínimo de jugadores requeridos para continuar el partido.
- Alinear a un jugador que no reúna los requisitos de participación. ESTO APLICA SI SE CUMPLIÓ CON EL PROCEDIMIENTO PARA LEVANTAR UNA PROTESTA.
- Negarse a iniciar o continuar un partido.

- Por invasión de cancha por parte de la banca, porra de uno o de los 2 equipos, falta de garantías hacia el árbitro.
- NO presentar un balón en el inicio del partido.
- Por no realizar el pago en tiempo y forma.

> PENALIZACIÓN POR DEFAULT: El equipo que pierda un partido por default por no presentarse recibirá una penalización económica de $600 pesos, misma que deberá ser liquidada ANTES de su siguiente partido. De no hacerlo, el siguiente partido también se contará como default automáticamente.

> DOBLE DEFAULT: El equipo que acumule 2 partidos perdidos por default a lo largo del torneo será dado de baja definitivamente de la competencia, sin derecho a reembolso y sin posibilidad de participar en siguientes torneos hasta liquidar cualquier adeudo pendiente con We Sport Center.

> *Cuando un equipo gane un partido por DEFAULT el marcador será de 3-0, los goles se le asignarán al jugador con más anotaciones del equipo. Si un equipo abandona un partido ya iniciado y va adelante en el marcador, se captura por default a favor del equipo contrario. Si va perdiendo, el marcador que prevalecía al momento de la detención del encuentro.*

7. Protestas

El capitán de un equipo puede externar su inconformidad con respecto a alguna irregularidad que el considere le afecte. Para que una protesta pueda ser revisada por la Administración de We Sport Center deberá cumplir con lo siguiente:

- Informar al árbitro del encuentro que desea levantar una protesta. Esto deberá hacerse ANTES de que termine el encuentro. Una vez terminado el partido no podrá levantar ninguna protesta.
- Pedir al árbitro que asiente en la cédula arbitral el motivo de la protesta.
- Firmar la cédula arbitral.
- Confirmar la protesta mediante el personal responsable del torneo.
- El partido en cuestión se deberá de continuar jugando bajo protesta. Si uno de los 2 equipos decide no continuar perderá el partido por default.
- En caso de no cumplir este procedimiento, la protesta no procederá.

8. Premiación

Se premiará con Trofeo al campeón y subcampeón, campeón de goleo individual y equipo menos goleado. En caso de que exista un empate en el goleo individual y equipo menos goleado, el trofeo se otorgará al jugador cuyo equipo esté mejor ubicado en la tabla general.

9. Saques

Saque inicial

La elección del saque inicial será mediante un sorteo efectuado por el árbitro. El equipo ganador del sorteo escogerá la cancha o iniciará el partido. A una señal del árbitro el juego dará inicio; el balón estará en juego al momento de ser tocado por un jugador. Todos los jugadores deberán estar dentro de su propia mitad del terreno de juego. En tanda de penales se realizará un sorteo efectuado por el árbitro y el equipo ganador del sorteo elegirá comenzar tirando o comenzar defendiendo. Será posible marcar un gol directo al equipo adversario desde el saque inicial; si el balón entrara directamente en la meta del lanzador, se concederá un saque de esquina al adversario. En caso de que el jugador que ejecute el saque inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario.

Saque de banda

Realizar el saque donde el árbitro indique. Estar de pie frente al terreno de juego. Pisar la línea de banda con los 2 pies (aunque sea parcialmente) o estar situado por fuera de la misma. Lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza. Un jugador contrario deberá estar a 2 metros de distancia. El balón estará en juego tan pronto como haya entrado en el terreno de juego. NO se puede marcar un GOL si el balón no es tocado por al menos un jugador de cualquier equipo.

> *El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que lo haya tocado otro jugador. Si un jugador le envía el balón a su propio guardameta en saque de banda, este no podrá jugarlo con las manos; en caso de infracción se sancionará con tiro libre directo desde el punto penal con su respectiva barrera.*

Saque de meta

Se realizará con el pie dentro de la propia área. Se podrá ganar un tanto (gol) directamente del saque de meta. Los adversarios deberán permanecer fuera del área y a la distancia de 7 metros hasta que el balón abandone el área y esté en juego.

Saque de esquina

- Colocar el balón en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta.
- El balón deberá estar inmóvil y ejecutará el saque un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego una vez que haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad; no es necesario que salga del cuadrante de esquina.
- Un jugador contrario deberá estar a 7 metros de distancia del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego.

10. Tiros Libres

- En todos los partidos de We Sport Center los tiros libres son directos (No existen tiros libres indirectos).
- Colocar el balón donde el árbitro indique.
- El balón NO deberá estar en movimiento.
- El jugador podrá poner en juego el balón sin haber solicitado barrera.
- El balón estará en juego una vez que se mueva con claridad.
- Si el jugador del equipo que cobrará la falta llega a solicitar la barrera, esta deberá estar a 7 metros. El cobrador deberá esperar la indicación del árbitro para poner en juego el balón.
- Si un jugador solicita la barrera y juega el balón antes de la indicación del árbitro, será castigado con tarjeta amarilla.
- En caso de que algún jugador le regrese el balón con el pie o en saque de banda a su portero y este lo tome con las manos dentro del área, se marcará como falta y se realizará el tiro desde el punto penal con su respectiva barrera.
- Las faltas que se consideren como tiro libre indirecto se cobrarán como tiro libre directo, desde el punto penal con su respectiva barrera. Todos los jugadores del equipo atacante deberán estar a 1 metro de la barrera; NO pueden formar parte de ella.

Tiro Penal

- En tanda de penales se realizará un sorteo y el equipo ganador del sorteo elegirá comenzar tirando o comenzar defendiendo.
- El balón deberá estar inmóvil en el punto penal.
- Deberá indicarse con claridad quién será el ejecutor del lanzamiento.
- El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los dos postes de la portería, frente al ejecutor del tiro, hasta el golpeo del balón.
- Todos los jugadores, excepto el ejecutor del penal y el guardameta, deberán estar detrás del balón.
- El ejecutor del penal tocará el balón con el pie hacia adelante; se permite golpearlo con el tacón siempre que el balón se mueva hacia adelante.
- Al momento del golpeo, el guardameta deberá tener al menos parte de un pie en contacto directo con la línea de meta o por detrás de esta.
- El balón estará en juego en el momento en que se golpee y se desplace con claridad.
- Se podrá prolongar el tiempo al término del primer tiempo y al final del partido para la ejecución de un tiro penal, sin haber segunda jugada.
- El ejecutor del penal no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.
- La ejecución del penal se completará cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por alguna infracción de las reglas.

11. Reanudación

Después de cualquier interrupción del partido por alguna razón que no haya sido mencionada en este reglamento, y el árbitro así lo considere, se reanudará el balón a tierra.

12. Faltas e Incorrecciones

Un jugador que cometa una de las siguientes faltas será castigado con un tiro directo en su contra. Si el jugador comete la falta dentro de su propia área penal, será castigado con tiro penal:

- Dar o intentar dar una patada a su adversario.
- Poner una zancadilla, esto es, derribar o intentar hacerlo utilizando las piernas, o agachándose delante o detrás del jugador.
- Saltar o tirarse sobre un adversario.
- Cargar violenta o peligrosamente a un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Sujetar a un adversario con la mano o el brazo.
- Jugar el balón con las manos o el brazo en forma voluntaria (excepto el guardameta dentro de su área penal).

13. Tarjeta Amarilla

Si a un jugador se le muestra tarjeta amarilla, deberá salir del terreno de juego por un lapso de 2 minutos; con la autorización del árbitro podrá reincorporarse al juego él u otro jugador. Si se le muestra tarjeta amarilla al guardameta, el equipo tendrá la opción de sacar a este u otro jugador de campo por 2 minutos.

Si a un jugador se le muestra por segunda ocasión la tarjeta amarilla, no podrá reincorporarse al juego (incluyendo al guardameta); podrá incorporarse otro jugador habiendo concluido los 5 minutos de castigo.

El tiempo de castigo para los jugadores deberá cumplirse en su totalidad; es decir, si termina el 1er tiempo y todavía hay un saldo de tiempo por cubrir, este deberá ser cubierto en el 2do tiempo. En caso de que a un jugador se le amoneste en el transcurso del medio tiempo, el equipo infractor deberá iniciar el 2do tiempo con un jugador menos; al cumplir los 2 minutos podrá ingresar cualquier jugador.

Será Amonestado el Jugador que cometa cualquiera de las siguientes infracciones:

- Retardar la reanudación del juego.
- Mostrar desaprobación con palabras, hechos o acciones.
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada y sin permiso del árbitro.

- No respetar la distancia reglamentaria en un balón a tierra, saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
- Infringir reiteradamente las Reglas de Juego.
- Conducta antideportiva.
- Al jugador que dañe de manera intencional las instalaciones al momento de su participación en el partido. (Brincarse la malla, patear botes de basura, romper lonas, etc.)

14. Tarjeta Roja

Si a un jugador se le muestra la tarjeta roja saldrá del terreno de juego expulsado y deberá abandonar las instalaciones. El jugador expulsado no podrá ser sustituido en ningún lapso del partido.

Si a un jugador se le muestra tarjeta amarilla antes de abandonar el terreno de juego y muestra una conducta sancionable con tarjeta roja, el jugador saldrá expulsado, abandonará las instalaciones y no podrá ser sustituido en ningún lapso del partido.

En caso de que a un jugador se le expulse en el transcurso del medio tiempo, el equipo infractor deberá iniciar y terminar el 2do tiempo con un jugador menos.

Será Expulsado el Jugador que cometa cualquiera de las siguientes infracciones:

- Impedir mediante una infracción por mano un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área).
- Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción sancionable con tiro libre.
- Juego brusco grave (falta de extrema dureza).
- Escupir o morder a alguien.
- Conducta violenta.
- Emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

15. No hay Acuerdo de Capitanes

Para evitar cualquier tipo de conflicto entre Capitanes de algún encuentro, se establecieron los siguientes puntos:

- Todos los equipos deberán de presentar su balón del #5 en buen estado (no importa la marca) antes de comenzar el partido. De no ser así tendrán 2 minutos para pasar a la oficina a rentar (tiempo será descontado del partido). Para la renta de balón se les pedirá un pago de $50 pesos y una identificación con fotografía (INE, Licencia de conducir, etc.).

- Los equipos o capitanes no tendrán derecho de dejar jugar a jugadores que no porten sus medias, jugadores que no estén registrados o equipos que no cumplan al no traer balón.
- No podrá ingresar a la cancha ningún jugador que no esté registrado por la liga.
- Todo jugador deberá usar medias largas y puestas hasta arriba de la espinillera y será obligatorio. De lo contrario se le negará su participación en el encuentro.

16. Observaciones Importantes

- Las barridas NO son permitidas.
- No se cuentan las faltas.
- Un equipo podrá iniciar un partido oficial con 5 jugadores como mínimo. El equipo podrá completarse con 7 jugadores hasta finalizar el primer tiempo; si un jugador llega a medio tiempo, solo podrá jugar entrando de cambio. Si un equipo por expulsión o lesión de sus jugadores se quedase con 4 jugadores, se suspenderá definitivamente el partido, dándose como perdedor el equipo que motivó la suspensión por marcador de 3 goles contra 0 a menos que fuese perdiendo por marcador más abultado, este marcador prevalecerá.
- Si un equipo llegara a quedarse con 4 jugadores en campo porque tiene 3 castigados con tarjeta amarilla, el partido podrá continuar porque los jugadores con tarjeta amarilla siguen activos, solo que están cumpliendo el castigo de la tarjeta; tendrán que esperar a que termine el tiempo del castigo para poder incorporarse al partido.
- TODO JUGADOR EXPULSADO DEBERÁ RETIRARSE DEL TERRENO DE JUEGO. Si fuera del terreno de juego el árbitro o la administración de la liga detecta que el jugador insulta a los árbitros, jugadores contrarios, porra contraria o personal de la liga, o tiene una conducta violenta, se tendrá que parar el encuentro y hacerle saber al capitán del equipo que el partido se puede dar por terminado. El capitán del equipo será el responsable de calmar al jugador.
- Un equipo quedará dado de baja del torneo (sin derecho de remuneración alguna) por: perder dos partidos por default, participar en batalla campal, agresión al personal administrativo u operativo de la liga, daños a las instalaciones, incumplimiento en el pago del torneo, o comportamiento inadecuado (lenguaje obsceno o vulgar, faltar al respeto al personal de la liga, a otros equipos y/o al público en general).

> *MUY IMPORTANTE: a) Equipo que presente algún adeudo cuando terminen las jornadas de fase regular, no será tomado en cuenta para jugar fase final independientemente el lugar que haya quedado; deberá tener liquidado el total del torneo para jugar fase final o ser tomado en cuenta para siguientes torneos. b) Equipo que presente un adeudo elevado y cause baja ya no será contemplado para siguientes torneos en WE SPORT CENTER tanto al capitán como al roster de jugadores, hasta que liquiden su adeudo. c) A toda persona que en nuestras redes sociales insulte de manera agresiva a cualquier persona de nuestra administración, Staff, árbitros, mantenimiento o limpieza, será muy severamente castigado.*

Tabulador de Sanciones

No.	Infracción	Sanción
1.-	Jugador amonestado durante el juego.	2 minutos fuera del campo de juego
2.-	Expulsión por acumulación de tarjetas amarillas.	1 partido
3.-	Expulsión por tarjeta roja directa.	1 partido dependiendo de la gravedad.
4.-	Expulsión por detener a un contrario en situación clara de gol.	1 partido
5.-	Expulsión por conducta antideportiva.	2 partidos dependiendo de la gravedad.
6.-	Expulsión por conducta violenta.	2 partidos dependiendo de la gravedad.
7.-	Expulsión por reclamos al árbitro.	1 partido
8.-	Expulsión por juego brusco (informe del árbitro).	2 partidos
9.-	Intento de agresión a un contrario.	2 partidos
10.-	Agresión a un contrario.	3 partidos dependiendo de la gravedad; expulsión del torneo
11.-	Insultos al árbitro.	Mínimo 2 partidos dependiendo de la gravedad
12.-	Intento de agresión al árbitro.	Expulsión definitiva del torneo
13.-	Agresión al árbitro.	Expulsión de la liga y consignación ante autoridades judiciales y pago de daños físico y moral
14.-	Conducta violenta.	4 partidos o más, dependiendo la gravedad de la acción
15.-	Invasión al terreno de juego.	El equipo que invada el terreno de juego pierde el partido
16.-	Riña campal.	Expulsión del equipo de la liga
17.-	Insultos al cuerpo directivo, operativo o administrativo de la liga.	Mínimo 4 partidos dependiendo de la gravedad
18.-	Agresión al cuerpo directivo, operativo o administrativo de la liga.	Veto de la liga
19.-	Daños a las instalaciones.	Reparación de daños y baja del torneo
20.-	Agresión al público.	Expulsión de la liga
21.-	Alinear a un jugador ilegal.	3 partidos al capitán
22.-	Amenaza o insultos a un contrario.	2 a 4 partidos dependiendo de la gravedad
23.-	No presentarse a partido sin previo aviso (default).	Penalización de $600 pesos + derrota 3-0
24.-	Todo lo no estipulado en el presente reglamento.	Será resuelto por la administración de la Liga We Sport Center.