

REGLAMENTO OFICIAL

Arena 74 Corregidora

Torneo Varonil

1. ESTRUCTURA

1.1 Divisiones

La competencia de **LIGA** estará conformada por un total **2 DIVISIONES,** con ascenso y descenso cada temporada. Cada división estará conformada por un total de 10 a 20 equipos, de los cuales, clasificarán los **OCHO (8)** mejores a la **FASE FINAL** y los demás jugarán un torneo relámpago.

1.2 Ascenso y Descenso.

Al final de cada Temporada **Ascenderá** a la siguiente división **EL EQUIPO CAMPEÓN** de la competencia.

En caso de que el equipo campeón no quiera subir de división, deberá pagar una penalización equivalente al 50% (con tope de $2,000 mxn) de su premio económico recibido por ser campeón, cantidad que será sumada a los premios de la siguiente temporada.

Al final de la temporada **Descenderá** el **ÚLTIMO LUGAR** de la tabla general. En caso de no querer descender, se deberá cubrir una multa de $2,000 mxn pesos para permanecer, siempre y cuando haya cupo en la liga.

1.2 Fase Regular

1.2.1. Formato

Cada división estará conformada por un total de **10 - 20 EQUIPOS**, de los cuales, clasificarán los **OCHO (8)** mejores a la **FASE FINAL** y los siguientes **OCHO** jugarán un torneo relámpago de pretemporada.

Los equipos inscritos en la liga se enfrentarán a lo largo de todas las jornadas hasta completar la **FASE REGULAR**. La **FASE REGULAR** será a una sola vuelta.

Las jornadas se disputarán en el día y horario determinados por la **ADMINISTRACIÓN** de **ARENA 74**.

Existirá la opción de adquirir un horario fijo con costo adicional. Aplican restricciones.

La **ADMINISTRACIÓN** de **ARENA 74** tendrá la facultad de modificar las fechas y horarios establecidos para los enfrentamientos de la liga, previo aviso a los representantes de cada equipo.

1.2.1.1 Torneo de Pretemporada

El torneo de pretemporada será considerado como parte de la siguiente temporada, por lo cual, todos los equipos que formen parte del torneo relámpago podrán fichar nuevos jugadores para dicha competencia, sin embargo, los nuevos jugadores deberán participar desde los cuartos de final para que puedan entrar como refuerzos, en caso de no hacerlo, no podrán jugar la ronda de semifinales y solo podrán participar los jugadores que estaban registrados el torneo anterior.

Un jugador que participe en las **ELIMINATORIAS** de liga no podrá participar en el torneo de pretemporada.

El torneo relámpago de pretemporada será a eliminación directa y será con la misma estructura de la ronda de **ELIMINATORIAS** de la Liga.

El campeón del torneo de pretemporada recibirá un trofeo y su inscripción gratuita para la siguiente temporada.

1.2.3. Sistema de clasificación

La clasificación se realizará de manera ordinal, de mayor a menor número de puntos obtenidos durante las jornadas de la **FASE REGULAR**. En caso de empate en puntos se decidirán las posiciones de conformidad con los siguientes criterios:

a) Mayor diferencia de goles entre los anotados y recibidos en cómputo general de la fase regular.
b) El que obtenga el mayor número de goles a favor.
c) El que obtenga el menor número de goles en contra.
d) Se tendrá en cuenta los puntos obtenidos entre los enfrentamientos directos celebrados entre los equipos empatados.
e) Menor número de tarjetas rojas durante la **FASE REGULAR**.
f) Menor número de tarjetas amarillas durante la **FASE REGULAR**.
g). En el caso en que siguiera existiendo un empate, se resolverá por sorteo (Moneda al aire).

1.3 Fase Final

1.3.1. Formato

Los **OCHO** equipos clasificados para la **FASE FINAL** se enfrentarán según los resultados obtenidos en el **TABLA GENERAL**, las siguientes rondas también serán según la posición que hayan tenido en la tabla, enfrentándose siempre los primeros contra los últimos.



ARENA
JUEGA, LUEGO EXISTE

La **FASE FINAL** será a eliminación directa, es decir, a un solo enfrentamiento.

Los equipos mejor clasificados serán quienes elijan el horario de juego, pero el día seguirá siendo el habitual.

Será equipo local el equipo mejor clasificado, tomando los criterios del punto **1.1.2.**

Para el torneo relámpago de pretemporada se considerará la misma estructura, pero no contará la posición en la tabla para criterio de desempate. En caso de empate se cobrarán 3 penaltis por equipo y muerte súbita en caso de seguir empatados.

1.4 Normativa de partidos

1.4.1. Duración

Los encuentros tendrán una duración de cincuenta (44) minutos que se dividirán en dos (2) mitades de veintidós (22) minutos. Se deja expresa constancia que el tiempo no será detenido en ningún momento, salvo para determinar la finalización de cada mitad y la finalización del partido. Entre mitad y mitad, se tendrá un período de descanso de cinco (5) minutos.

1.4.1.1 Pérdida de tiempo

Se deja expresa constancia que **ARENA 74** aboga por el **juego limpio** y por la celebración de los partidos de la forma más fluida posible. Por ello, la **ADMINISTRACIÓN** no tolerará las pérdidas de tiempo deliberadas durante los partidos, y sancionará, a su entera discreción (según corresponda), a los equipos y jugadores que pierdan tiempo de forma deliberada. Para asegurar lo anterior, el árbitro contará hasta un máximo de 5 segundos para que el equipo que tiene la posesión en alguna jugada de balón parado pueda reanudar, ya que, de no hacerlo, la posesión del balón pasará al equipo contrario.

1.4.2. Desempate

1.4.2.1. Fase Regular

Si a la finalización del tiempo reglamentario el partido finalizara en empate, los equipos deberán desempatar mediante el lanzamiento de tres (3) shootouts.

Los shootouts consistirán en un uno contra uno del jugador contra el portero, donde el jugador deberá intentar anotar al portero con un mínimo de dos toques de balón desde la línea de shootout. Por su parte, el portero deberá iniciar estando con los dos pies sobre la línea de gol de su portería y al momento del silbatazo podrá salir a achicar sin poderle quitar el balón al atacante hasta que este haya hecho un primer contacto.

Desde el momento en que el portero toque el balón y no haya sido gol (o directamente no haya sido gol sin que el portero toque el balón), el shootout finaliza y se considerará como shootout fallado.

El equipo que marque más shootouts en dichos lanzamientos gana. En caso de empate, se seguirán lanzando shootouts, con el formato de “muerte súbita”.

Asimismo, los shootouts se lanzarán en la portería que elija el capitán del equipo ganador del sorteo (moneda al aire), y los jugadores que no lancen shootouts hasta su correspondiente turno, deberán situarse dentro del círculo de la media cancha.

Se deja expresa constancia que sólo podrán lanzar los shootouts los jugadores que acaben el partido sobre el terreno de juego. A estos efectos, se contará también como jugador disponible aquel que se encuentre fuera del terreno de juego a la finalización del tiempo reglamentario por haber sido sancionado con una tarjeta amarilla.

En caso de que prevalezca el empate después de que hayan participado los seis jugadores de cada equipo, se realizará un lanzamiento de moneda al aire (volado) para determinar al ganador.

1.4.2.2. Fase Final (Eliminatorias)

Si a la finalización del tiempo reglamentario el partido finalizara en empate, avanzará el equipo mejor posicionado en la **TABLA GENERAL** (Excepto en la final). No aplica para torneo relámpago de pretemporada.

Para la **GRAN FINAL**, si a la finalización del tiempo reglamentario el partido finalizara en empate, se procederá a jugarse 2 tiempos extra de 5 minutos cada uno.

Si al finalizar los tiempos extra el marcador sigue empatado, los equipos deberán desempatar mediante el lanzamiento de cinco (5) shootouts.

El equipo que marque más shootouts en dichos lanzamientos gana. En caso de empate, se seguirán lanzando shootouts, con el formato de “muerte súbita” hasta que haya un ganador.

1.4.3. Reglas generales

a) Saque de inicio: El saque inicial será con un **“SHOOTOUT”**. El balón será colocado sobre la línea de **SHOOTOUT** y el capitán del equipo que gane el sorteo (moneda al aire) decidirá quién tiene el saque en el primer tiempo. El jugador que cobre el **SHOOTOUT** deberá correr hacia la portería contraria y tratar de anotar gol al portero. Los demás jugadores deberán posicionarse detrás de la línea de medio campo o dentro del círculo central y podrán avanzar una vez que el árbitro dé el silbatazo inicial, sin poder tocar el balón hasta que el cobrador del **SHOOTOUT** lo haga primero.

JUEGA, LUEGO EXISTE

b) Reanudar partido tras un gol: Para reanudar el juego después de un gol, se hará con un saque desde la media cancha.

Los 6 jugadores del equipo cobrador deberán estar del lado de su cancha para poder reanudar el juego.

Si un jugador defensor invade el circulo central al momento del cobro, cruzando la línea blanca con cualquier parte de su cuerpo, será repetido el tiro y se podrá sanciona con una tarjeta amarilla al jugador en caso de que el árbitro considere que el jugador obstructor lo hizo de forma deliberada para hacer tiempo y retrasar la reanudación.

c) Saque de banda: Todos los saques de banda de los partidos se realizarán con el pie. El defensor deberá dar una distancia de al menos 2 metros. No puede haber gol directo de saque de banda, en caso de que el balón entre a la portería sin que ningún otro jugador lo haya tocado antes, se concederá un saque de meta a favor del equipo defensor.

d) Saque de esquina: Todos los saques de esquina de los partidos se realizarán con el pie.

e) Fuera de juego: No hay fuera de juego.

f) Sustituciones: Cada equipo podrá realizar cambios ilimitados, sin que se detenga el tiempo, sin embargo, dichas sustituciones deberán realizarse siempre desde la línea del centro del campo y no podrá ingresar el jugador sustituto hasta que salga el otro jugador.

Si el jugador ingresa sin que haya salido el jugador reemplazado, será acreedor a una tarjeta amarilla.

Se deja expresa constancia que los reingresos al terreno de juego ya sea por sanciones de tarjetas amarillas o lesión, deberán ser autorizados por el árbitro.

g) Lanzamiento de penaltis: Durante el tiempo reglamentario, esto es, durante la duración del partido, estos consistirán en un lanzamiento estándar, desde el punto de penalti.

h) Indicaciones entrenador y representantes: Los entrenadores o representantes de equipo, podrán dar indicaciones a los jugadores durante la duración de los encuentros.

i) Cambio del guardameta: Cualquiera de los jugadores de campo podrá intercambiar su puesto por el del guardameta siempre que:

- Se informe al árbitro antes de realizarse dicho cambio.
- El cambio se efectúe mientras el juego esté detenido.
- En el caso de que un jugador intercambiará su puesto con el del guardameta sin avisarle al árbitro:
    - Se permitirá que prosiga el juego.
    - Amonestará a ambos jugadores en cuanto el balón deje de estar en juego.
- En caso de que se produjera cualquier otra infracción de esta Regla:
    - Se amonestará a los jugadores.
    - Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido.

j) Capitán del equipo: El capitán del equipo no gozará de categoría especial o privilegio alguno, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente al comportamiento de su equipo y de su porra, y podrá ser amonestado por mal comportamiento de cualquiera de los 2.

k) Gol anotado con una persona extra en el terreno de juego: Si después de anotarse un gol y antes de reanudarse el juego, el árbitro constatara que una persona no autorizada se hallaba en el terreno de juego en el momento de marcarse el gol:

ARENA
JUEGA, LUEGO EXISTE

- El árbitro deberá anular el gol si la persona no autorizada era: un jugador suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol, se reanudará el juego con un tiro libre directo desde la posición donde se encontraba la persona extra.
- Si una persona extra interfiere en el encuentro durante el partido, éste se suspenderá y reanudará con balón a tierra, después de retirar a esta persona.
- El árbitro permitirá el gol si el jugador suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico pertenece al equipo que recibió el gol.
- Si, después de que se marque un gol y se haya reanudado el juego, el árbitro constatara que había una persona no autorizada en el terreno de juego cuando se marcó el gol, este no se podrá anular.
- Si la persona no autorizada estuviera todavía en el terreno de juego, el árbitro deberá:
    - Detener el juego.
    - Ordenar que la persona no autorizada salga del terreno de juego.
    - Reanudar el juego con un balón a tierra o un tiro libre, según proceda.
    - En todos los casos, el árbitro ordenará que la persona no autorizada salga del terreno de juego.
    - El árbitro informará de la incidencia a las autoridades competentes

l) Jugadores y sustitutos expulsados

- Un jugador de campo, que es expulsado durante el encuentro, no podrá ser reemplazado, el equipo jugará con un jugador menos lo que resta del partido.
- Un jugador de campo que es expulsado antes del saque de inicio solo podrá ser reemplazado por uno de los jugadores sustitutos designados.
- Un jugador designado como sustituto, si es expulsado antes del saque de inicio o durante el partido, no podrá ser sustituido.

m) Amonestaciones

I. Tarjeta Amarilla: En el supuesto en que un jugador sea sancionado con una tarjeta amarilla, dicho jugador deberá abandonar el terreno de juego durante dos (2) minutos, sin poder ser reemplazado por otro jugador de la plantilla durante dicho plazo, y pudiendo posteriormente volver a ingresar al campo. El tiempo de dos (2) minutos será contabilizado por el árbitro, y será a tiempo corrido, salvo en los supuestos en que exista cualquier lesión, en cuyo caso se detendrá el tiempo, que será reanudado una vez se haya solventado la situación de lesió. El plazo de 2 minutos deberá cumplirse incluso aunque hayan marcado un gol.

II. Tarjeta Roja: En el supuesto en que un jugador sea sancionado con una tarjeta roja directa o doble tarjeta amarilla, dicho jugador deberá abandonar el terreno de juego y no podrá volver a ingresar en el partido. Asimismo, desde el momento de la expulsión, el equipo jugará el partido con un jugador menos hasta concluir el partido.

En caso de roja directa, el jugador sancionado deberá cumplir con al menos un partido de suspensión posterior al juego en que haya sido acreedor a la tarjeta roja.

En el caso de expulsión por doble amarilla, el jugador podrá participar en el juego siguiente sin ser acreedor a una suspensión.

III. Acumulación de tarjetas: Si un jugador acumula 5 tarjetas amarillas durante la **FASE REGULAR**, será suspendido para el partido siguiente al que haya acumulado la quita tarjeta amarilla.

La acumulación de tarjetas se reiniciará a cero para la **FASE FINAL**.

n) Seguridad:

- Los jugadores no deberán llevar equipamiento ni objetos peligrosos.
- Se prohíbe todo tipo de accesorios de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, piercing, gorra de cualquier tipo, paliacate, pulseras de cualquier tipo, etc.), los jugadores tendrán la obligación de quitárselos. En caso de no ser posible retirarlos, deberán cubrirlos con cinta adhesiva.
- Se deberá inspeccionar a los jugadores antes del inicio del partido y a los suplentes antes de que entren en el terreno de juego. Si un jugador llevara equipamiento o accesorios de joyería prohibidos o peligrosos, el árbitro deberá ordenar al jugador:
    - Que se quite el objeto o prenda en cuestión.
    - Que salga del terreno de juego en la próxima detención del juego si no puede o no quiere acatar la orden.

Se amonestará a todo jugador que rehúse acatar esta regla o que vuelva a ponerse el objeto o prenda.

o) Tiempo Fuera

Cada equipo tendrá derecho a pedir un tiempo fuera de 30 segundos durante cada mitad del partido. No podrá pedirse tiempo fuera en los últimos 3 minutos de cada tiempo. Para solicitar tiempo fuera el jugador deberá exhibir y hacer la seña claramente al árbitro del partido, de forma visible y estando de pie.

JUEGA, LUEGO EXISTE

1.4.4. Reglas Especiales Arena 74.

a) Inicio del primer y segundo tiempo.

El juego iniciará con un Shootout, los jugadores que no participen deberán estar atrás de la línea de medio campo o dentro del círculo central. Pueden empezar a correr a partir de que el árbitro silba, pero sin hacer contacto con el balón hasta que el cobrador lo haga primero. En caso de no haber gol, el partido continúa, en caso de haber gol, se reanuda desde el mediocampo con la pelota en poder del equipo que recibió la anotación. En el segundo tiempo, ejecuta el equipo contrario.

b) Minuto Titánico.

Durante el último minuto de cada tiempo, todos los goles anotados valdrán doble. El árbitro hará sonar una alarma especial y dará la indicación de que el último minuto de juego ha comenzado

c) Cargas jugador vs jugador.

Con el objetivo de salvaguardar la integridad física de los jugadores, queda prohibido realizar cargas con el cuerpo, empujones, bloqueos deliberados o cualquier acción destinada a desplazar físicamente a un adversario cuando éste se encuentre disputando el balón a una distancia menor a un metro de las bandas o rejas perimetrales.

Se considerará infracción cualquier acción que, a juicio del árbitro, ponga en riesgo la seguridad del jugador al utilizar la banda, la reja o la proximidad a éstas como elemento de contacto físico.

En estas situaciones, los jugadores deberán disputar el balón privilegiando la habilidad, el control y la anticipación, evitando el contacto corporal que pueda provocar una colisión contra la estructura perimetral.

Las cargas legales con el cuerpo únicamente estarán permitidas cuando la disputa se realice a una distancia igual o superior a un metro de la banda o reja más cercana.

La infracción a esta regla será sancionada con tiro libre directo. En caso de que la acción sea considerada temeraria, imprudente o con uso de fuerza excesiva, el árbitro podrá además amonestar o expulsar al jugador responsable según la gravedad de la conducta.

1.4.5. Reprogramación de partidos por causa de fuerza mayor

En el caso de que ocurra un imprevisto o causas externas que impidan disputar el partido en la fecha oficial, el encuentro se reprogramará para la fecha que la **ADMINISTRACIÓN** determine.

2. CONFIGURACIÓN DE EQUIPOS

2.1 Plantillas

- **Composición:** Todos los equipos deberán contar con un mínimo de seis (6) jugadores debidamente registrados.
- **Registro:** Todos los equipos deberán haber registrado debidamente a sus jugadores antes de la jornada 2 de la competición.

  Los jugadores deberán registrarse debidamente y ser autorizados en la app de Sportwey.

- **Altas y Bajas:** Los equipos podrán dar de baja a los jugadores que deseen, siempre y cuando no queden con menos de 6 jugadores.

ARENA
JUEGA, LUEGO EXISTE

Los equipos podrán dar de alta a nuevos jugadores, pero en caso de exceder 15 altas, se cobrará un costo de **50.00 MXN (Cincuenta pesos 00/100 M.N.)** por cada alta adicional.

Los jugadores deberán cumplir con un mínimo asistencia del 50% de partidos jugados durante la **FASE REGULAR** para poder jugar la **FASE FINAL**.

- **Sustituciones por Lesión para Eliminatorias:** En caso de que un jugador que **sí haya cumplido con el mínimo del 50% de asistencia en fase regular** se lesione y no pueda continuar en el torneo, el equipo podrá solicitar su reemplazo bajo las siguientes condiciones:

  - ✓ Se podrá **sustituir un máximo de 1 jugador** por equipo.
  - ✓ El jugador lesionado deberá presentar **evidencia médica oficial** que justifique su baja.
  - ✓ El jugador sustituto deberá estar **debidamente registrado** en el equipo y haber participado **en al menos el 30% de los partidos durante la fase regular**.
  - ✓ **Se mantienen vigentes las restricciones de refuerzos por división**; los reemplazos no pueden romper las reglas de refuerzos establecidos.

La solicitud deberá presentarse **antes de iniciar la Fase Final** y deberá ser autorizada por la administración de Arena 74. Si el jugador se lesiona durante la Fase Final, ya no podrá ser reemplazado.

2.2 Restricciones para jugar en diferentes divisiones:

2.2.1 Jugadores

2.2.1.1 Registro de Jugadores por División:

- Todos los jugadores deberán estar registrados en la plataforma de **Sportwey**.
- Un jugador podrá registrarse en máximo un equipo por División.

2.2.1.2 Participación en Diferentes Divisiones:

- Un jugador será categorizado según la división más alta en la que participe durante la temporada.
  - **Ejemplo**: Si un jugador está registrado en un equipo de primera división y también juega en un equipo de segunda división, será considerado como jugador de primera división.
  - En caso de que un jugador viole las restricciones, deberá pagar una multa de $200.00 por partido y su equipo de la división más baja perderá por default, siempre y cuando esté registrado en ambos equipos, en caso de solo estar registrado en uno, perderá por default el equipo en el que no estaba registrado.

ARENA
JUEGA, LUEGO EXISTE

2.2.2 Equipos

2.2.2.1 Refuerzos de Divisiones Superiores

- **Liga Heroes - Segunda División**
  - Un equipo de segunda división solo podrá tener un máximo de 3 jugadores de primera división (A74 Street Elite)
- **Liga Dioses - Primera División**
  - No hay restricciones de refuerzos por ser la división más alta.

2.2.2.2 Transferencias

- Las transferencias de jugadores entre equipos estarán permitidas, pero las asistencias del jugador se reiniciarán a cero al darse de baja de un equipo.
- **2.2.2.3 Definición de refuerzo**

Se considerará como refuerzo a cualquier jugador que participe en un equipo de una división superior. En caso de que un jugador esté registrado en equipos de diferentes divisiones, se considerará como jugador de la división más alta en la que esté registrado.

2.2.2 Sanciones por incumplimiento

El incumplimiento de cualquiera de estas restricciones resultará en la aplicación de una multa equivalente a 200.00 MXN (Doscientos pesos 00/100 M.N.) por jugador no permitido, invalidación del resultado obtenido en el juego por alineación indebida, hasta la descalificación del equipo infractor en caso de reincidencia, incluso si ya se han jugado los partidos y se descubre posteriormente. Además, se aplicarán sanciones adicionales que podrán incluir la pérdida de puntos y/o la prohibición de registro para futuras temporadas.

2.2.3 Verificación de Asistencia:

- Se implementará un sistema de control de asistencia para validar que los jugadores cumplen con la cantidad mínima de partidos requeridos para poder participar en las eliminatorias. El registro y estadísticas será visible para todos los usuarios a través de la aplicación de Sportwey.

2.3 Alineaciones

- La alineación titular del Equipo estará integrada por seis (6) jugadores titulares, con cinco (5) jugadores de campo y un (1) portero.
- En caso de que el equipo esté incompleto, podrán iniciar el partido con un mínimo de cuatro (4) jugadores. De no asistir con dicho número mínimo, se dará el partido por perdido, con un resultado de 5-0.
- En caso de iniciar con 4 o 5 jugadores, tendrán hasta antes de que finalice el primer tiempo para completarse.
- En caso de que el equipo tenga 4 jugadores y uno de ellos sea expulsado, lesionado o amonestado, el partido finalizará con el resultado que más le convenga al equipo

ARENA
JUEGA, JUEGO EXISTE

que cumple con sus jugadores, ya sea el resultado que iba hasta ese momento, o bien, un resultado de 5 a 0.

- Si un jugador llega después de concluido el primer tiempo, ya no podrá participar en el partido en curso sin importar que el equipo ya estuviese completo.
- Se permitirá un máximo de 1 persona de cuerpo técnico en la cancha por equipo.

2.4 Protocolo de uniforme

Los jugadores de los equipos podrán vestir como más cómodos se sientan, pero la playera deberá ser del mismo color para todos los jugadores, excepto el portero, de no ser así, deberán solicitar a la **ADMINISTRACIÓN** casacas de un color distinto al de su rival. El calzado deberá ser deportivo, con suela lisa o multitaco. Prohibido usar tachones o zapatos de vestir o trabajo.

2.5 Normativa

2.4.1. Código de conducta

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía y respeto con sus oponentes, el público y el personal de la Competición. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.

A efectos del presente Reglamento se tendrán en cuenta, a título enunciativo y no limitativo, las siguientes consideraciones:

A. Los jugadores deberán mantener su condición física y deportiva al mejor nivel posible para el mejor cumplimiento de su función, observando una conducta personal y régimen de vida adecuados a esta exigencia. Esto incluye, entre otras incompatibilidades, cuya vulneración se considera como incumplimiento grave y culpable:

B. Observar las normas y acuerdos de régimen interno que en cada momento adopte el equipo y/o la Competición.

C. Respetar las leyes, reglamentos y normas sociales que pudieran ser aplicables y, en particular, todo lo relativo a su deber de guardar en el campo (y fuera de él) una actitud correcta ante el árbitro, público, otros deportistas, entrenadores, técnicos, personal laboral, dirigentes y cuerpos de seguridad entre otros.

D. Estará prohibido que el Equipo se deje ganar o juegue mal a propósito para adulterar el resultado del partido. En caso de que hubiera la sospecha de que así hubiera sido, la Competición revisará y analizará el caso, pudiendo adoptar las medidas disciplinarias que crea oportunas.

En relación con los entrenadores y/o representantes, estarán sujetos al mismo código de conducta, si bien podrán:

- Hablar con los jugadores durante la duración del encuentro.

- Animar a sus jugadores, con respecto hacia al rival, público y equipo arbitral.

ARENA
JUEGA, LUEGO EXISTE

Ningún jugador ni personal del staff del Equipo podrá acceder al terreno de juego sin el permiso de los árbitros.

2.4.2. Expulsión o Sustitución de un equipo

Si un equipo fuera expulsado de la Competición o decide salir por voluntad propia, será remplazado por otro equipo con las mismas estadísticas, resultados e historial que había acumulado el equipo anterior.

3. ÁRBITROS

El partido será controlado por un árbitro central, que tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego en dicho encuentro.

Las decisiones tomadas por el árbitro serán tomadas según su mejor criterio de acuerdo con las reglas del juego, el Reglamento y el espíritu del juego. El árbitro tendrá la discreción de tomar las decisiones que estime adecuadas dentro del marco de las reglas del juego.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro podrá tomar medidas disciplinarias contra jugadores, entrenador, o cualquier miembro del staff del equipo, que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

El árbitro tiene la facultad de **detener, suspender temporalmente o suspender definitivamente un partido** ante cualquier infracción grave a las Reglas de Juego o por **interferencia externa que comprometa la integridad del encuentro**, la seguridad de los participantes o el orden dentro del recinto deportivo.

Se considerará **interferencia externa** (pero no limitada a):

1. **Lanzamiento de objetos** desde las gradas o el perímetro que:
    - Golpeen o pongan en riesgo a un jugador, miembro del cuerpo técnico o del equipo arbitral.
    - Interrumpan el desarrollo del juego o generen confusión en una jugada.
    - Impacten contra el terreno de juego con riesgo potencial de lesión.

JUEGA, LUEGO EXISTE

2. **Invasión de campo** por cualquier persona ajena a los equipos o al cuerpo arbitral, incluyendo:
    - Espectadores, porras, familiares o personal no autorizado.
    - Mascotas, drones, vehículos u objetos no humanos que entren en el campo.
3. **Agresiones físicas o verbales** por parte del público dirigidas a jugadores, árbitros o cuerpos técnicos, incluyendo amenazas, insultos graves o actitudes intimidatorias.
4. **Uso de artefactos peligrosos**, como pirotecnia, bengalas, láseres, bombas de humo, etc., dentro o cerca del campo de juego.

5. **Fallos graves de seguridad o logística**, como:
    - Riñas entre espectadores o disturbios en las gradas.
    - Falta de personal de seguridad o control cuando el orden esté comprometido.

3.1 Decisiones del Árbitro

El árbitro evaluará la **gravedad del incidente**, consultará si es necesario con el cuerpo arbitral y podrá optar por:

- Continuar el partido si el incidente es leve y ha sido controlado.
- Detener temporalmente el partido hasta restablecer condiciones seguras.
- Suspender definitivamente el partido si la situación pone en riesgo la seguridad o impide la continuación normal del juego.

3.2 Consecuencias Disciplinarias

Los equipos pueden ser **sancionados administrativa o deportivamente** si la interferencia externa se relaciona con sus porras, simpatizantes o personal. Las sanciones podrán incluir:

- Pérdida del partido.
- Suspensión de jornadas.
- Multas administrativas.
- Exclusión del torneo en casos graves.

4. COMITÉ DISCIPLINARIO

4.1 Funcionamiento

El órgano rector de la Competición será el **COMITÉ ARENA 74**, el cual estará integrado por: (i) La Administración de Arena 74, y (ii) Al menos 3 árbitros, (iii) 1 representante de cada división que voluntariamente se quiera registrar (Opcional).

Con carácter general, el **COMITÉ ARENA 74** se reunirá una vez por Temporada. Sin embargo, el **COMITÉ ARENA 74** se reunirá de forma extraordinaria cuando así lo soliciten formalmente y por escrito a la Competición. Dicha solicitud deberá contener los motivos para la celebración de la reunión, y deberá ser remitida a la atención de:

Alan Javier Manrique Alfaro / alanmanrique@arena74.com

Una vez recibida la solicitud, la Competición deberá analizarla, y en el supuesto que considere necesario celebrar dicha reunión extraordinaria, convocará al **COMITÉ ARENA 74**.

La Competición, a su entera discreción también podrá convocar una reunión extraordinaria del Comité, previa notificación por escrito a los representantes de los Equipos que formen parte del comité, con una antelación de cinco (5) días naturales.

Cada reunión del **COMITÉ ARENA 74** será liderada y presidida por un representante de la Competición. Asimismo, el Comité contará con un secretario y vicesecretario (en caso de existir) quien será el responsable de convocar oportunamente las reuniones, y levantar acta.

4.2 Convocatoria

La convocatoria deberá realizarse con quince (15) días naturales de antelación, y deberá contener, entre otros, la fecha de la reunión, el lugar y el orden del día. En el plazo de cinco (5) días desde la recepción de la convocatoria, los representantes de los equipos que forman parte del comité, deberán confirmar su asistencia a la reunión.

Además, tendrán la posibilidad de realizar complementos de convocatoria, solicitando que se incorporen nuevos puntos del orden del día. Dichos complementos serán analizados por la Competición, quien, a su entera discreción podrá acordarlos incluirlos o no.

4.3 Celebración

Con carácter general, todas las reuniones se llevarán de manera hibrida, es decir, quienes puedan asistir de manera presencial deberán hacerlo, y quienes no puedan, se deberán enlazar por videoconferencia.

4.4 Quórums

Se entenderá constituida la reunión del **COMITÉ ARENA 74** cuando estén presentes en la reunión el representante de la Competición y, al menos, tres (3) Árbitros. Se deja expresa constancia que no se considerará constituida ninguna reunión, y por ende no se considerará válida toda aquella reunión que no cuente con el representante de la Competición.

4.5 Representación y delegación de voto

La Competición, así como los Representantes de equipo y los árbitros, tendrán el derecho de delegar su representación y voto en la persona que consideren oportuno. En cualquier caso, los Representantes de equipo deberán informar a la Competición (a las direcciones anteriormente referidas), con una antelación mínima de dos (2) días naturales, de su delegación, la cual deberá ser aprobada por la Competición.

4.6 Adopción de acuerdos

Todos los acuerdos del Comité se aprobarán por mayoría simple, si bien, en cualquier caso, siempre deberá existir el voto favorable de la Competición para que dicho acuerdo sea aprobado.

En casos excepcionales y debidamente justificados, en que por la importancia de la materia del acuerdo que vaya a adoptarse sea necesario una mayoría reforzada, dichos acuerdos deberán ser aprobados por una mayoría de dos tercios, siempre con el voto favorable de la Competición.

ARENA
JUEGA, LUEGO EXISTE

5. Código Disciplinario

Se tendrá como anexo al presente Reglamento un ***Reglamento de Sanciones***, el cual establece las conductas no permitidas por la Competición, así como las sanciones aplicables.

6. General

6.1 Interpretación

Los términos referidos en mayúscula en el presente Reglamento tendrán el significado que la **ADMINISTRACIÓN** de **ARENA 74** determinen.

6.2 Derecho de modificación

La Competición se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario, con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la Competición.

6.3 Aceptación del documento

Todos los miembros del Equipo (incluido el Representante) que participen en la Competición aceptarán automáticamente, con su registro en la plataforma de ***Sportwey*** en cualquier torneo de "***Arena 74"***, todo lo expuesto en este Reglamento.

Anexo I

1. CÓDIGO DISCIPLINARIO

La **ADMINISTRACIÓN** y el correspondiente **COMITÉ ARENA 74** serán los órganos competentes de aplicar las sanciones que sean necesarias a los comportamientos antideportivos o que vayan en contra del espíritu de la Competición.

En este sentido, la Competición sancionará y/o amonestará, pudiendo incluso imponer multas, a los jugadores y/o representantes de los Equipos que no velen por el buen funcionamiento y desarrollo del juego.

A efectos del presente Reglamento, la Competición sancionará, entre otras:

- El hecho de ingresar, salir o reingresar al terreno de juego sin autorización arbitral.
- Realizar actos de desconsideración al árbitro, autoridades deportivas, técnicos, otros jugadores, espectadores, etc.
- Adoptar actitudes pasivas o negligentes en el cumplimiento de las órdenes, decisiones o instrucciones del árbitro.
- La pérdida de tiempo deliberada.
- Cometer cualquier falta de orden técnico.
- Emplear juego brusco o peligroso.
- Cualesquiera otras acciones u omisiones que oportunamente la **ADMINISTRACIÓN** o el **COMITÉ ARENA 74** considere que atentan contra el buen nombre y el espíritu del deporte y la Competición.

Ante las acciones anteriormente indicadas, el árbitro adoptará según su mejor criterio e interpretación cuál debe ser la sanción disciplinaria correspondiente (esto es, tarjeta amarilla o tarjeta roja).

Asimismo, si un jugador es sancionado con cinco tarjetas amarillas durante la **FASE DE GRUPOS**, el jugador será sancionado con un partido de suspensión. Al final de la **FASE DE GRUPOS** el historial de tarjetas quedará limpio, iniciando un nuevo ciclo de tarjetas.

Una vez sancionadas las acciones, el Comité Disciplinario tomará conocimiento de estas a través de la **CÉDULA DEL PARTIDO** y determinará e impondrá las sanciones correspondientes.

Sin perjuicio de lo anterior, la Competición y el Comité Disciplinario se reservan a su entera discreción, el derecho a adoptar otras medidas disciplinarias, tales como la expulsión temporal y/o definitiva de los jugadores, en función de la gravedad de la acción que pudiera ser sancionada. Se deja expresa constancia que las multas por daños a las instalaciones y/o jugadores, espectadores, miembros del staff de Arena 74, o cualquier persona dentro de las instalaciones, de manera negligente, deberán serán responsabilidad del equipo.

2. TIRO DE SHOOTOUT:

Un equipo será sancionado con un tiro de shootout por 6 faltas acumuladas de su equipo, posteriormente cada tercera falta en el transcurso del encuentro.

- Serán consideradas como faltas acumulativas, solo las 10 faltas enlistadas en el siguiente punto, sancionables con tiro libre directo a excepción si alguna se sancionó con tiro penal o shootout.

2.1 Procedimiento de cobro:

2.1.1 El balón: Se colocará sobre la línea marcada para cobros de shootout.

- A la señal del árbitro, la jugada se iniciará y todos los jugadores podrán tomar parte en esta, aunque el balón no se considera en juego hasta que sea tocado con el pie por un jugador del equipo atacante y el balón haga un movimiento visible, por lo que no podrán robar el balón al jugador atacante hasta que este lo toque.
- Ningún equipo podrá realizar sustituciones durante el cobro de shootout.

2.1.2 El ejecutor del shootout:

- Deberá ser bien identificado.
- Deberá poner el balón en movimiento con el pie, previo a la ejecución de su tiro, es decir, deberán ser al menos 2 toques de balón.
- Tendrá un máximo de 5 segundos para mover el balón.

ARENA
JUEGA, LUEGO EXISTE

- Tratará de anotar con todos los recursos permitidos por las Reglas de Juego.

2.1.3 El guardameta defensor:

- Deberá permanecer con un pie sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta la señal del árbitro. Podrá intentar achicar su área una vez que el árbitro dé el silbatazo.

2.1.4 Los jugadores, excepto el ejecutor del shootout, estarán ubicados:

- Los jugadores: Dentro del círculo central o detrás de la línea de medio campo y se podrán mover a la señal del árbitro.
- Los árbitros: No darán la señal para ejecutar el shootout hasta que todos los jugadores estén ubicados conforme a la presente Regla de Juego.

2.2 Sanciones por mala ejecución:

2.2.1 Jugador defensivo: Si un jugador del equipo defensivo se anticipa a la indicación del árbitro, y el tiro no se convierte en gol se interrumpirá el juego y se sancionará al infractor amonestándolo y mostrándole una tarjeta amarilla por conducta antideportiva, la ejecución de tiro se repetirá conforme lo marcan las Reglas de Juego.

2.2.2 Jugador atacante: Si un jugador del equipo atacante se anticipa a la indicación del árbitro, se interrumpirá el juego sin importar el resultado del tiro y se anulará la ejecución del tiro del shootout, otorgando un tiro libre a favor del equipo defensor en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la interrupción.

2.2.3 Jugadores de ambos equipos: Sin importar el resultado se anula la ejecución y se repetirá el tiro.

2.2.4 Falta del Jugador Defensivo: Si un jugador del equipo defensivo comete una falta de las enumeradas en el reglamento, el árbitro deberá sancionar la falta y se reanudará con un tiro libre directo por malograr una oportunidad manifiesta de gol.

2.2.5 Falta de un Atacante: Si un jugador del equipo atacante comete una falta de las enumeradas en el reglamento, el árbitro llamará la falta y anulará la ejecución del tiro shootout, otorgando un tiro libre a favor del equipo defensor en el lugar donde se cometió la infracción.

3. FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

3.1 Tiro Libre Directo: Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes diez infracciones, de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva.

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
3. Saltar sobre un adversario.
4. Cargar sobre un adversario sin que sea hombro contra hombro.
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Empujar a un adversario.
7. Realizar una entrada (barrida) contra un adversario.
8. Sujetar a un adversario.
9. Escupir a un adversario.
10. Tocar el balón voluntariamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área).

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

3.2 Tiro Penal: Se concederá a un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posesión del balón y siempre que éste último esté en juego.

3.3 Tiro de Esquina: Se concederá un tiro de esquina al equipo adversario si un PORTERO tarde más de 5 segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.

3.4 Tiro Libre Indirecto: Se concederá un tiro libre indirecto desde el punto de restricción al equipo adversario si un PORTERO comete una de las siguientes seis infracciones dentro de su propia área penal:

1. Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier jugador adversario lo haya tocado.
2. Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
3. Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
4. Estando fuera de su área con balón en posesión no podrá ingresarlo a su área penal y jugarlo con las manos.
5. Después de que el guardameta despeje el balón con la mano a un compañero, éste no podrá volver a jugar el balón otra vez con la mano, sin importar si el balón

proviene de un compañero de forma legal (cabeza, pecho, pierna, etc.) hasta que el balón sea tocado por un adversario.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un JUGADOR, en opinión del árbitro:

- Juega de forma peligrosa.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla, por lo cual el juego será interrumpido para amonestarle o expulsarle.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

3.5 Sanciones Disciplinarias:

3.5.1 Amonestaciones: Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes siete infracciones:

1. Ser culpable de conducta antideportiva.
2. Desaprobar con palabras altisonantes o acciones violentas.
3. Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
4. Retardar la reanudación del juego.
5. No respetar la distancia reglamentaria en saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
6. Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no se aplica para el guardameta dentro de su propia área penal).
7. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal.

Un jugador sustituto o un jugador sustituido será amonestado si comete una de las siguientes tres infracciones:

JUEGA, LUEGO EXISTE

1. Ser culpable de conducta antideportiva.
2. Desaprobar con palabras altisonantes o acciones violentas.
3. Retardar la reanudación del juego.

3.5.2 Prohibición en Barridas: Las barridas están estrictamente prohibidas, se sancionarán como faltas acumulativas para tiro de shootout cuando haya contacto con un jugador o cuando se corte el avance de una jugada clara de gol. En caso de que no exista contacto o peligro para el jugador contrario, ni se corte un avance importante, no será contabilizado como falta acumulativa para el cobro de shootout.

UNA BARRIDA ES IMPULSASE O LANZARSE MAS ALLÁ DE LA NATURALIDAD DE SU ALCANCE CORPORAL PARA DISPUTAR EL BALON

3.5.2.1 Una barrida seguida por cualquier contacto con el jugador adversario: Un tiro libre directo y la sanción disciplinaría correspondiente.

3.5.2 Una Barrida que represente un peligro para el jugador adversario o evita que pueda jugar el balón o continuar con su carrera (dirección frontal y a una distancia menor de 1 metro del jugador adversario): Un tiro libre indirecto es otorgado y la sanción disciplinaria correspondiente.

3.5.3 Una Barrida para jugar el balón sin algún contacto, no representa peligro, ya que el jugador adversario se encuentra lejano y no le evita poder jugar el balón o de continuar su carrera: Esta acción No es falta ni conlleva una Sanción Disciplinaria.

3.5.2 Expulsiones: Un jugador será expulsado, se le mostrará tarjeta roja y deberá abandonar el terreno de juego, si comete una de las siguientes cinco infracciones:

1. Ser culpable del juego brusco y grave.
2. Ser culpable de conducta violenta.
3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
4. Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
5. Recibir una segunda amonestación en el partido.

Un jugador de campo, que es expulsado durante el encuentro, no podrá ser reemplazado, el equipo jugará con un jugador menos lo que resta del partido.

Si un jugador sustituto o un jugador sustituido es expulsado, deberá abandonar de inmediato los alrededores del terreno de juego y el área técnica

3.5.3 Tiro Penal: Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las 10 infracciones que indica el presente reglamento dentro de su propia área.

- Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.
- Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final del periodo suplementario.

3.5.3.1 Posición del balón y de los jugadores

El balón: Deberá colocarse en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal: Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor: Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:

- En el terreno de juego.
- Fuera del área penal.
- Detrás del punto penal.
- A un mínimo de 5 metros del punto penal.

Procedimiento

- Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta Regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el tiro penal.
- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia adelante.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante.
- Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario para ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:
    - El balón toca uno o ambos postes y/o el travesaño y/o al guardameta.
    - El árbitro decidirá cuándo se ha completado un tiro penal.

Infracciones y sanciones

Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro penal y, antes de que el balón esté en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

- El ejecutor del tiro penal infringe las Reglas de Juego:
    - El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
    - Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
    - Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con saque de guardameta a favor del equipo defensor.
- El guardameta infringe las Reglas de Juego:
    - El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
    - Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
    - Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.
- Un compañero del ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:
    - El árbitro permitirá que se ejecute el tiro
    - Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro

74 ARENA
JUEGA · LUEGO EXISTE

    - Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.
- Un compañero del guardameta infringe las Reglas de Juego.
    - El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
    - Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
    - Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.
- Un jugador defensor y otro atacante infringen las Reglas de Juego.
    - Se repetirá el tiro.

Después de que se haya lanzado un tiro penal:

El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si es dentro del área de guardameta adversaria se realizará saque de guardameta.

El ejecutor toca voluntariamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si es dentro del área de meta adversaria se realizará saque de guardameta.

El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia adelante:

- Se repetirá el tiro.

El balón rebota hacia el terreno de juego del guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- El árbitro interrumpirá el juego.
- El juego se reanudará con balón a tierra en el sitio donde toco el objeto a menos que lo hubiese hecho dentro del área de meta, cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

ARENA
JUEGA, LUEGO EXISTE

4. PENALIZACIONES

4.1 Responsabilidad por Daños a las Instalaciones

4.1.1 Todos los equipos participantes en el torneo se comprometen a mantener el cuidado y respeto por las instalaciones proporcionadas para los partidos y entrenamientos. En caso de daños ocasionados a las instalaciones, equipos o cualquier propiedad dentro del recinto deportivo, ya sea de manera intencional o por negligencia, el equipo responsable deberá cubrir el costo total de la reparación o reemplazo de lo dañado.

4.1.2 La evaluación de los daños será realizada por el personal del torneo, y se comunicará al equipo responsable el monto a pagar por los daños ocasionados dentro de las 72 horas siguientes al incidente.

4.2 Penalizaciones por Inasistencia a Partidos

Entendiendo que la inasistencia a los partidos programados afecta el desarrollo y disfrute del torneo para todos los participantes, se establecen las siguientes penalizaciones para los equipos que no asistan a sus partidos programados, mismos que serán anunciados con anticipación.

a) Cancelación de Partido: Los equipos que soliciten la cancelación/reprogramación de un partido deben hacerlo con anticipación al horario original del encuentro. La solicitud deberá ser enviada a la ADMINISTRACIÓN de ARENA 74. En cualquiera de los 3 casos siguientes, **el equipo contrario deberá aceptar la reprogramación**, en caso de no aceptarla, el equipo contrario podrá pagar el arbitraje y ganar el partido por default con un marcador de 5 a 0.

I. Notificación con al menos 48 Horas de anticipación

La penalización por cancelación/reprogramación será de **200.00 MXN (DOSCIENTOS PESOS 00/100 M.N.)**, destinados a cubrir los costos administrativos y de operación ocasionados por dicho cambio.

JUEGA, LUEGO EXISTE

II. Notificación antes de las 14:00 Horas

La penalización por Cancelación/Reprogramación notificada antes de las 14:00 Horas del día del partido será de **250.00 MXN (DOSCIENTOS CINCUENTA PESOS 00/100 M.N.)**, destinados a cubrir los costos administrativos y de operación ocasionados por dicho cambio.

III. Notificación después de las 14:00 Horas y al menos 2 Horas antes del juego:

En caso de que un equipo no asista a un partido programado notificando después de las 14:00H y con al menos 2 Horas de anticipación a su partido, se aplicará una penalización de **300.00 MXN (TRESCIENTOS PESOS 00/100 M.N.)**. Este monto será destinado a cubrir los costos administrativos y de operación ocasionados por dicho cambio.

III. Notificación con menos de 2 Horas de anticipación, Sin notificación o No Jugar el partido.

En caso de que un equipo no asista a un partido programado sin haber notificado o notifique con menos de 2 Horas de anticipación a su partido o decida no jugarlo por cualquier motivo, se aplicará una penalización de **350.00 MXN (TRESCIENTOS CINCUENTA PESOS 00/100 M.N.)**. Este monto será destinado a cubrir los costos administrativos y de operación ocasionados por dicho cambio.

Las penalizaciones monetarias deberán ser pagadas antes del próximo partido programado del equipo en cuestión. La falta de pago de estas penalizaciones puede resultar en la descalificación del equipo del torneo.

Las presentes Reglas de Juego han sido revisadas y actualizadas por la ADMINISTRACIÓN, y están basadas en el Reglamento Oficial de la Federación Internacional de Minifutbol, su aplicación es de carácter obligatorio para todos los partidos de ARENA 74 CORREGIDORA. Corregidora, Querétaro, 20 de junio de 2026.