



REGLAMENTO 2026

TORNEOS FUT 7 – LIGA SENIOR CUP MTY

ASUNTOS GENERALES

- El inicio del Torneo será a partir del 22 abril para el nocturno además del 25 y 26 abril para sabatino y dominical.
- Los horarios de juego serán 9:00 y 10:00 pm para el nocturno (horarios variados, no fijos), sabatino a las 2:00, 3:00, 4:00 y 5:00 pm y para el dominical 8:00, 9:00, 10:00 y 11:00 am (horarios variados, no fijos).
- Los días de juego nocturnos serán exclusivamente de lunes, miércoles o viernes (día variado, no fijo), mientras que para el sabatino y dominical exclusivamente los sábados o domingos según el Torneo inscrito.
- Los equipos podrán estar formados dentro del terreno de juego con 7 jugadores como máximo, 6 de campo y el portero.
- Se requiere un mínimo de 5 jugadores por equipo para iniciar un partido, los cambios serán ilimitados, un jugador que sale de cambio puede regresar al juego como tal siempre y cuando el balón esté detenido, además de que el árbitro lo autorice.
- Si antes de que termine el 1er. Tiempo llega(n) algún(os) jugador(es) de un equipo que inició con 5 ó 6 jugadores, éstos podrán entrar a completar su equipo, si llegan después de terminado el 1er. Tiempo, solo podrán entrar como cambio, pero el equipo no se podrá completar con sus 7 jugadores.
- No hay prórroga por parte de la Liga, está la asignará el equipo contrario, en cualquiera se descontarán todos los minutos de partido en que se haya esperado para el comienzo del mismo.
- Se jugarán 2 tiempos de 23 minutos cada uno con un descanso de 5 minutos entre ambos tiempos.

DURANTE EL JUEGO

- El Tiro penal será especificado por el árbitro a 7 metros de la línea de meta (no del manchón en cancha).
- El fuera de lugar NO se sancionará.
- La barrera se colocará a 5 metros de distancia.
- Las barridas NO son permitidas.
- El “madrugete” Si es permitido.
- Todos los tiros libres serán directos, a excepción de cuando el árbitro marque una falta dentro del área que no amerite ser marcada como penal, ya sea una obstrucción, un juego peligroso, regresarla al portero con el pie y que éste la tome con sus manos, etc.
- Si un equipo va perdiendo y decide ya no continuar el partido, a este equipo se le marcarán 3 goles más en contra de los que tenía al momento del abandono.
- Si dicho equipo va ganando o empatando el partido, lo perderá automáticamente al momento de abandonar el campo (3-0).
- Terminado el 1er tiempo se considera como juego LEGAL. (El partido se puede suspender por tormenta eléctrica, falta de luz eléctrica, etc.) y no se reprogramarán los minutos faltantes, solo se reprogramarán los minutos que falten cuando el juego se suspenda en el primer tiempo por alguna situación.
- NOTA. - Si el juego es suspendido por falta de garantías, conato de bronca o decisión arbitral, el equipo o los equipos perderán el juego automáticamente revisando previamente el reporte arbitral.

UNIFORMES Y VESTIMENTA DE JUGADORES

- El uniforme que debe de portar cada jugador será de playera numerada (idéntica para todos los jugadores) y short del mismo color, no importa que el short no sea idéntico, pero sí que predomine el mismo color, esto a partir de la Jornada 4 del Torneo (Jornada, no partido). En caso de no cumplir con el uniforme en esta fecha puede haber protesta o bien un acuerdo de capitanes.

- Las espinilleras son obligatorias y las calcetas deben ser largas, pero no es necesario que sean idénticas o del uniforme, no deben participar en tines o sin calcetones.

NOTA. - No se permitirá jugar sin playera o con playera sin mangas. La Liga no prestará casacas o algo parecido.

- El número de la playera debe ser impreso ya sea en la espalda, al frente o en las mangas, visible e identificable, NO se aceptan números improvisados con cinta, marcador de tinta, plumón, etc.
- Cada jugador deberá contar con su uniforme, no se podrán prestar camisetas o shorts durante el desarrollo del partido (esto puede variar si hay algún acuerdo de capitanes).
- Todos los jugadores deberán participar obligatoriamente con tenis o tachón multitaco, No con tachones de fútbol soccer, ni spikes o algo parecido.
- Un jugador no podrá participar en los partidos con esclavas, cadenas, aretes o algún otro objeto que pudiese ser peligroso para él o algún otro jugador (esto es a criterio del árbitro).
- Los jugadores que tengan la necesidad de jugar con lentes, tendrán que ser lentes especiales, si no, quedará a criterio del árbitro su participación.
- Todo jugador con prótesis que ponga en riesgo a él o los demás jugadores con material como fierro, yeso, aluminio, plástico, plástico rígido o sin cobertura blanda, queda a criterio del árbitro central para su participación.

BALÓN

- Cada equipo deberá presentar para su partido al menos un balón del número 4 que esté en buenas condiciones, con suficiente aire, sin chichones, ni roturas, esto lo determinará el árbitro (La Liga no presta balones) si quieren jugar con balón del # 5 debe haber acuerdo entre equipos.
- Al momento de presentar su balón en buenas condiciones ante el árbitro y el otro equipo antes de comenzar el partido, ya se anula todo tipo de protesta o reclamo posterior.
- NOTA. - Si el balón es perdido o dañado dentro de las instalaciones, no obliga a la Liga para reponerlo.

JUGADORES

Cada equipo deberá estar formado como máximo por 25 jugadores y mínimo de 10 jugadores.

Las altas de jugadores serán solo hasta antes de la Jornada 7 (no partido) del Torneo.

Para dar de alta a un jugador:

Ingresar al link de sportwey, llenar los datos solicitados (NOMBRE COMPLETO, FECHA NACIMIENTO, CURP) además de cargar una foto reciente y visible de cada jugador (Jugador no registrado a partir de jornada 4 puede ser protestado) **y obligatoriamente subir una foto de ID (INE, Licencia, Pasaporte o credencial escolar si es menor de edad).**

Si no se cumple con alguno de los puntos posteriores no se podrá autorizar al jugador en la Liga.

Un jugador no podrá ser registrado en dos o más equipos.

Por temas de organización las cédulas de juego se imprimen para los árbitros horas antes de la jornada nocturna, por lo tanto si se hace un registro después de ese lapso no aparecerá en la cédula de juego, el equipo contrario puede hacer la notificación al árbitro para que lo deje por escrito y ya el Comité Organizador revisará si se registró al menos minutos antes de su partido, por lo cual dicho registro sería válido y no aplicará la protesta en turno por jugador no registrado.

IMPORTANTE: La gente ajena a los equipos debe colocarse fuera del área de juego, detrás de la malla o en las gradas, no se permite que haya gente de banca entre cancha y cancha, ni del lado de las bancas arbitrales, (porterías lado edificios) gente de banca y cuerpo técnico sólo se colocan en el lado de las bandas de las canchas # 1 y # 3 además detrás de las porterías que dan para el lado del softbol en la cancha # 2, el árbitro es responsable de hacer valer esta regla.

ÁRBITRO

Los partidos serán dirigidos por un solo árbitro central, él es la máxima autoridad dentro del terreno de juego.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

El equipo que gane su partido recibirá 3 puntos.

El equipo que empate su partido recibirá 1 punto.

El equipo que pierda su partido no recibirá puntos.

SISTEMA DE DESEMPATE

- 1.- Punto extra de la Junta Previa
- 2.- Diferencia de goles
- 3.- Más goles a favor
- 4.- Resultado del juego entre sí
- 5.- Sorteo

TARJETA AZUL (Sustitución de Jugador por Jugador).

Esta será sancionada por el árbitro en todas las barridas de los jugadores aún y que no haya contacto, todo tipo de barrida será tarjeta azul, la barrida es y será siempre una apreciación por parte del árbitro en turno (incluye portero). Para la reanudación del juego el jugador deberá de abandonar el terreno de juego (no regresando a jugar) y entrar otro en su lugar, el partido se reanudará con tiro libre indirecto (2 toques), aun y sea dentro del área, a excepción de que haya sido con contacto (marcar penal).

TARJETAS

- Cuando un equipo acumule 3 tarjetas en contra, se marcará un penal a favor del equipo contrario, las tarjetas pueden ser amarillas, rojas o ambas.
- Cuando un equipo tenga 2 tarjetas amarillas en contra y reciba una tarjeta roja directa se tomará en cuenta como una tarjeta más y se marcará el penal en su contra por acumular las 3 tarjetas.
- Cuando un equipo tenga 2 tarjetas acumuladas y se les marque un penal en contra por alguna falta cometida dentro del área y por ende se le saque una tarjeta más, está no se acumulará para la suma de tarjetas en tiro penal, solo se tirará el penal de la jugada y seguirá acumulando las 2 tarjetas que ya tenía en su haber.

NOTA. - No pueden tirar 2 penales a favor consecutivamente en una misma jugada o acción.

- Cuando un equipo tenga 2 tarjetas acumuladas y se le marque un penal a favor por alguna falta cometida dentro del área y en esa situación reclaman o propician alguna jugada que sea sancionada con tarjeta en su contra, ya sería su tercera tarjeta acumulada, por ende, se tira el penal a favor por la falta dentro del área y luego se le cobra el penal en contra por la acumulación de tarjetas.
- Si el penal se anota o se falla, de todas formas, se va a la siguiente portería a cobrar el otro penal, ya dependiendo de ese tiro el partido se reanudará con saque de meta (si se falló), del centro del campo (si se anotó) o con bote a tierra en una zona neutral de la cancha que designe el árbitro, si topó en el poste o la detuvo el portero.
- Si al momento de cobrar un tiro libre directo fuera del área, el equipo infractor acumula su tercera tarjeta por alguna situación, se eliminará el tiro libre y se irá a cobrar la máxima ventaja que ofrece el fútbol que es el penalti, ya de ahí se reanudará el juego dependiendo de lo que suceda en el cobro del tiro penal.
- Si sucede a la inversa, se cobrará el tiro libre a favor y luego se irá a la portería contraria a cobrar su penal en contra.
- doble amonestación, no se acumula como tarjeta válida para marcar penal.

CREDENCIALES

- Los equipos deben presentar sus credenciales de juego a partir de la Jornada 4 de cada Torneo (Jornada, no partido).
- Para que una credencial sea válida debe estar enmicada o con papel Contact, es responsabilidad de cada equipo imprimir sus credenciales y presentarlas en cada partido, de no hacerlo puede perder por default a excepción de que el equipo contrario permita jugar sin credenciales (no se permiten digitales o en celular).
- Si un equipo cambia de grupo, categoría o nombre, tiene que generar nuevamente todas sus credenciales de juego para un próximo Torneo.

NOTA. - La Liga NO maneja permisos por credenciales, balones o uniformes, todo eso es por acuerdo de capitanes.

PARTIDOS PERDIDOS POR DEFAULT

- Cuando un equipo no presente las credenciales de juego debidamente certificadas por el Comité Organizador (esto a consideración del equipo contrario).
 - Cuando un equipo no presente el mínimo de jugadores para dar inicio un juego (5).
 - Cuando un equipo no presente el mínimo de jugadores con su uniforme (5), esto a consideración del equipo contrario.
 - Cuando algún equipo no esté presente dentro del campo con al menos 5 jugadores uniformados a la hora exacta de su partido.
 - Cuando el equipo tenga un adeudo de su inscripción en la Liga después de las fechas establecidas.
 - Cuando participe(n) algún(os) jugador(es) con adeudo(s) anterior(es) en la Liga.
 - Cuando participe un jugador menor a la edad mínima reglamentaria que se permite (16 años).
 - Cuando algún equipo o jugador se presente a jugar en estado inconveniente ya sea alcoholizados, bajo el influjo de algún solvente, etc. y sea reportado por el árbitro.
 - Cuando participe un jugador ilegal y sea identificado, como un jugador suspendido, vetado, no registrado en el torneo, etc.
 - Si un equipo acumula 2 juegos por default de forma alterna o consecutiva, será dado de baja automáticamente del Torneo. Lo anterior a reserva de que haya alguna justificación válida para la Liga.
 - Si un equipo sale del campo antes de finalizar el partido, perderá el juego por abandono, en dado caso de que ambos equipos procedan de esa manera, los 2 perderán por default.
- 1.- Si está empatado, el equipo que abandonó el campo perderá el juego automáticamente, se le quitarán sus goles a favor y se mantendrán los goles que metió el equipo contrario.
 - 2.- Si el equipo va ganando, lo perderá automáticamente, se le quitarán sus goles a favor y se mantendrán los goles que había anotado el equipo contrario.
 - 3.- Si el equipo va perdiendo, se le aplicarán 3 goles más en contra.

NOTA. - Esto avalado por la cédula arbitral.

El mínimo de jugadores para poder continuar un partido es de 5, si algún equipo se queda con 4 o menos jugadores por suspensiones, expulsiones o lesiones, se detendrá el partido y se tomarán las siguientes acciones:

- 1.- Si está empatado, el equipo con menos jugadores lo perderá automáticamente, se le quitarán sus goles a favor y se mantendrán los goles que metió el equipo contrario.
- 2.- Si el equipo va ganando, lo perderá automáticamente, se le quitarán sus goles a favor y se mantendrán los goles que había anotado el equipo contrario.
- 3.- Si el equipo va perdiendo, el marcador quedará como estaba al momento de la suspensión.

NOTA. - Esto avalado por la cédula arbitral.

***El marcador en un default es 3-0.**

SANCIONES

Ingresar a la cancha sin autorización del árbitro por jugadores, entrenador, porristas, etc. se considera como invasor de cancha y se sancionará conforme al reporte arbitral y al tabulador de sanciones de la Liga, además puede ser sacado de nuestras instalaciones dependiendo de la gravedad de la falta cometida.

Así también dependiendo de la gravedad de la invasión, el equipo o ambos equipos pueden perder el partido.

Los jugadores o miembros del equipo (llámese jugadores suplentes y cuerpo técnico), deben estar colocados al costado de la cancha # 1, al costado de la cancha # 3 o detrás de la portería sur en la cancha # 2.

Nadie debe estar en el área del lado del estacionamiento y edificios (detrás de las porterías lado norte), esa es área exclusiva de árbitros, la gente que se coloque ahí, será retirada. Tampoco deben colocarse entre cancha y cancha.

Toda la gente ajena al equipo, llámese porristas, familiares, etc., deben colocarse en las gradas o sobre el camino de adoquín, estando fuera del área de las canchas, detrás de la malla verde, de no hacerlo e ingresen a las canchas, serán retirados por los árbitros y no se continuarán el partido.

Todos los jugadores que sean expulsados de sus partidos **y vengan reportados en la cédula**, tendrán al menos un partido de sanción, el número de partidos de castigo se incrementará dependiendo de la gravedad de su falta y cotejándolo con el tabulador de sanciones de la Liga, si expulsado por doble amarilla, también será castigado.

NOTA. - Jugador que sea expulsado del partido ya no podrá regresar al mismo ni podrá ser sustituido por alguien más.

Jugador que no venga reportado en la cédula no será sancionado, pero si es visto por algún visor de la Liga al momento de su expulsión, si se le dará su sanción correspondiente.

Los capitanes, encargados o responsables del equipo deberán estar conscientes sobre la situación de sus jugadores expulsados y no alinearlos en su o sus partidos siguientes para evitar una sanción.

***En caso de tener una apelación debe enviarse a más tardar 24 horas después de su partido (Costo de \$500.00, proceda o no).**

Los árbitros recogerán las credenciales de los jugadores expulsados y los equipos deberán recogerla en la Liga después de que hayan pasado sus juegos de sanción.

Los equipos pueden ser sancionados con una llamada de atención o una amonestación por parte de la Liga de acuerdo al nivel de falta que cometan, si reinciden, son reportados nuevamente o su reporte en la cédula de juego es sobre una conducta grave, mal intencionada, altanera, en contra del árbitro, jugadores, equipo contrario, coordinadores, espectadores, etc. **serán dados de baja de la Liga por indisciplina o mal comportamiento de manera automática, no reembolsando el dinero ya pagado en el Torneo.**

Si un jugador, jugadores o equipo son reportados por indisciplina ya fuera de la cancha y del partido, serán castigados conforme al reglamento de Instalaciones.

NOTA: Cuando exista una riña campal en algún partido y revisando previamente el reporte arbitral, el reporte de vigilancia (en caso de que exista) y el reporte de la Liga, el equipo o los equipos involucrados en dicho acto, serán dados de baja automáticamente del Torneo, perdiendo lo pagado actualmente a la Liga y con una sanción indefinida por parte de la Liga para participar en torneos posteriores.

Baja Voluntaria: De igual forma si algún equipo se da de baja por decisión propia en el transcurso del torneo, pierde lo pagado hasta ese momento, no hay reembolso por parte de la Liga.

PROTESTAS

- Las protestas por uniformes, balones y credenciales tendrán que hacerse ANTES del silbatazo inicial, avisar al árbitro y al equipo contrario que dicho partido se jugará bajo protesta o no si la protesta es contundente igual puede pedir que no quiere jugar y se gana en la mesa, el árbitro debe asentar en la cédula que el partido no se jugó por “x” protesta o que se está jugando protestado y el equipo que protestó debe ratificarla por correo electrónico a más tardar 24 horas después de su partido, pero solo el Capitán o responsable del equipo tendrá esa facultad. Si alguno de estos pasos no es llevado a cabo, la protesta no procederá en automático.
- **NOTA.** - Si un equipo presenta el mínimo de jugadores uniformados (5), la protesta por no traer uniformes no procederá, lo que se hace es retirar a los jugadores que no presenten su uniforme, indicarle al árbitro que no les permita participar en el partido, esto a consideración del equipo contrario, si no trae calcetas largas también puede ser retirado del partido o no permitirle su participación si así lo desea el equipo contrario.
- Si el jugador no es retirado del campo por el árbitro, se tomará como que todo está en orden y no procederá ningún tipo de protesta.
- **NOTA 2.-** Si hay protestas válidas de cada equipo por diferentes situaciones antes del partido, éstas se anulan y el juego seguirá su curso normal.
- El resto de las situaciones a protestar tales como jugadores ilegales, préstamo de playeras, etc. se pueden protestar durante el desarrollo o final del partido y realizar el mismo procedimiento del punto anterior.
- Por ningún motivo el equipo que proteste y decida jugarlo bajo protesta deberá abandonar el partido ya que, de hacerlo, PERDERÁ EL JUEGO POR ABANDONO.
- **NOTA 3.** - Si el juego es ganado en la mesa debido a la protesta, se anulará el “resultado cancha” y el partido quedará 3-0 a favor del equipo que protestó (en caso de que proceda la protesta), pero lo sucedido durante el juego como sancionados, expulsados e incidentes, si se tomará en cuenta para la Liga
 - Si existe alguna queja o protesta sobre el arbitraje o alguna otra situación, deben enviarla por escrito a la Liga a más tardar 24 horas después de su partido.
 - No deberán escribir nada en la cédula arbitral, solo el árbitro está autorizado a escribir en ella, quien se atreva a escribir sobre dicho documento será sancionado de acuerdo al tabulador de sanciones de la Liga.

ROL DE JUEGOS

- El rol de juegos podrá ser consultado en la página de Sportwey a partir de la Jornada 4, los juegos de la Jornada 1 a la 3 se mandarían vía correo electrónico o por whatsapp.
- Todos los equipos deben de contar con al menos un correo electrónico OBLIGATORIO, la Liga NO se hace responsable por información o avisos que no reciban.
- Los juegos por lluvia o frío NO se suspenden, solo por tormenta eléctrica o cuestiones extremas de los climas gélidos, además se pueden posponer por indicaciones de la sede en turno.
- Pero fuera de estas causas, los juegos ya programados no se suspenden ni posponen ni reprograman.

ESTADÍSTICAS

Las estadísticas del Torneo se podrán consultar en la página de app.sportwey.com a partir de la Jornada 4.

EDAD MINIMA PARA JUGAR

La edad mínima reglamentaria para jugar es de 16 años en todas las categorías.

NOTA. - De hacer caso omiso a esta regla, se perderán todos los juegos en donde el menor haya alineado.

JUNTA PREVIA:

A los equipos que asistieron a la Junta Previa de inicio del Torneo el 14 de enero, se les otorgará un punto extra al finalizar la Temporada, dicho punto se reflejará en la tabla de posiciones en Internet al final del Torneo regular.

EQUIPOS ASISTENTES TORNEO NOCTURNO: GLADIOLAS FC Y PANORAMA SKY CLUB.

EQUIPOS ASISTENTES TORNEO SABATINO Y DOMINICAL: NO HUBO.

RIESGO DEPORTIVO

La Liga y la sede en turno NO se hace responsable por lesiones o agresiones sufridas en los jugadores dentro o al término de los partidos, ya que se toma como un riesgo deportivo, existe una Carta Responsiva donde deslinda al Comité Organizador sobre las posibles lesiones sufridas.

Los responsables y jugadores del equipo, liberan de cualquier responsabilidad a SENIOR CUP MTY y a SERVICIOS INTEGRALES NOVA DE MTY por cualquier padecimiento que se les detecte a sus jugadores antes, durante o posteriormente a la realización de los juegos, así mismo aceptan que todo accidente o incidente que se presente durante el desarrollo de la competencia será considerado como riesgo deportivo y no será responsabilidad del Comité Organizador ni el club Sede.

También deben reservarse cualquier acción o derecho alguno de ejercitar con posterioridad, ya sea de carácter civil, penal, laboral, mercantil, fiscal, ni de cualquier otra índole en contra de la mencionada empleadora, ni de sus socios, directores o quienes sus intereses representen en contra de SENIOR CUP MTY y la sede en turno.

Se debe firmar obligatoriamente por cada de representante de equipo una carta responsiva donde se trata dicho tema.

GARANTÍA DE LOS 9 JUEGOS

La Liga no se ha responsable en caso de que algún equipo sea dado de baja por causa de fuerza mayor (riña campal, decisión propia, falta de pago, etc.), no se regresará la parte proporcional y no obligará a cubrir los juegos faltantes. No se les darán los puntos a los equipos que, si hayan jugado contra ese equipo, esos resultados se mantendrán, solo se darán esos 3 puntos a los equipos que no se hubieran enfrentado a él hasta antes de su baja. Si el equipo es dado de baja en la Jornada 1 ó 2 se inscribirá a otro equipo o en su defecto se les darán los 3 puntos a todos los participantes del grupo.

PAGO DE INSCRIPCIÓN

Para dar inicio al Torneo se debe pagar como mínimo el 50% del costo de la inscripción y el resto a más tardar antes de la Jornada 4.

Se pagará en depósito o por transferencia a:

TARJETA: 4130 9801 1405 7613

NOMBRE: ORLANDO CORTÉS

BANCO: AFIRME

El costo total del Torneo es de: DOMINICAL \$6,500.00

El costo total del Torneo es de: NOCTURNO \$7,000.00.

FACTURAS

Para solicitar una factura (precio más IVA):

Se cubrirá el pago a:

TARJETA: 4741 7451 6443 6327

CUENTA: 989820450011

NOMBRE: ORLANDO CORTÉS

BANCO: HEY BANCO

CLABE: 058597000019065449

NOTA. - No se tramitarán facturas anticipadas.

PREMIACIÓN

- La premiación del Torneo se llevará a cabo en cancha al término de la Final.
- No hay premios económicos ni descuentos para los equipos ganadores.
- Se premia al equipo Campeón, Subcampeón y líder de goleo individual por Torneo, si 2 ó más jugadores quedan empatados en goleo, el trofeo se le entrega al jugador en el que su equipo haya avanzado más en el Torneo, ya sea en Finales o en tabla de posiciones, en caso de que los equipos no califiquen, si los empatados son del mismo equipo se le entrega al que los haya anotado en menos juegos de asistencia o haya llegado primero a esa cifra.

FINALES

En los partidos de Finales que terminen empatados avanzarán a la siguiente ronda los equipos mejor calificados en el grupo, solo en la Final en caso de empate se decidirá al vencedor mediante una tanda de 3 penales por equipo, en caso de continuar empatados, se irán a muerte súbita.

NOTA.- Un jugador debe jugar mínimo en 3 partidos del Torneo regular para poder participar en la etapa de Finales, es responsabilidad de cada capitán revisar en sus partidos que el árbitro en turno marque la participación de sus jugadores en la cédulas de juegos.

SISTEMA DE COMPETENCIA - NOCTURNO

Los grupos son de 12 equipos, cada equipo jugará 9 partidos de Temporada regular, un round Robin (todos vs todos) a una sola vuelta y se eliminan 3 jornadas por sorteo, calificando a las Semifinales directamente los primeros 2 equipos del grupo, mientras que del 3 al 6 juegan repechaje (3 vs 6 y 4 vs 5) los ganadores se unen a los lugares 1 y 2 para jugar semifinales reacomodándose del 1 al 4, los ganadores disputarán la Final, no hay juego por el tercer lugar.

Si los grupos se forman de menos equipos, el sistema de competencia y calificación a finales cambiará y se les informará a su debido tiempo.

Hay Campeón por cada grupo.

SISTEMA DE COMPETENCIA - SABATINO
SISTEMA DE COMPETENCIA - DOMINICAL

Hay Campeón por cada grupo.

Reglamento de conducta

- 1.- No introducir ni consumir bebidas alcohólicas al área de los campos deportivos o estacionamiento.
- 2.- No cambiarse de ropa en el estacionamiento o en lugares no adecuados.
- 3.- El jugador(es), equipo(s) que insulte(n) o agrede(n) a personal del mismo equipo, contrarios, árbitros, coordinadores, etc. tendrá una sanción ejemplar según los reportes.
- 5.- A los equipos que participen en una riña campal se les dará de baja del torneo inmediatamente, previamente reporte arbitral.
- 6.- A la(s) persona(s) que cause(n) disturbios o daños en la sede se le(s) negará el acceso.
- 7.- Seguir los reglamentos que están publicados en cada instalación.
- 8.- No se permite fumar o vapear en el área de campos y canchas.
- 9.- No acatar estos puntos es baja automática del o los equipos en los Torneos donde participen (sin reembolso).

ESTACIONAMIENTO

La Liga y sede NO se hacen responsable por daños o robos a sus vehículos en el interior del estacionamiento.

La Liga no tendrá partidos en días festivos para la Nocturna ni en domingos de “puente” para la dominical.

COMITÉ ORGANIZADOR

Todo lo no previsto en este reglamento será resuelto por el Comité Organizador siendo sus fallos inapelables.

Atte.

Comité Organizador SENIOR CUP MTY

Cel. 818 080 2907

senior.cup.mty@outlook.com





Tabulador de Sanciones 2026

Ligas Senior Cup Mty

JUGADOR EXPULSADO POR CONDUCTA INCORRECTA	SUSPENSIÓN
1 Conducta Antideportiva y acumular 2 tarjetas amarillas	1 Partido
2 Hacer tiempo, malograr clara opción a gol	
3 Arrojar el balón a un contrario en forma violenta	
4 Festejar un gol de manera grosera o con burla	
5 Intentar engañar al árbitro fingir agresiones	
6 Provocar a un contrario	
7 Reclamar constantemente las decisiones arbitrales	
8 Emplear lenguaje ofensivo	
9 Escribir sobre la cédula de juego sin autorización	
10 Invaldir la cancha un jugador sin autorización del árbitro	
11 Reincidir en faltas durante el juego	
Capitán del equipo que alineó a jugadores ilegales (Se pierde partido)	2 Partidos
2 Hacer señas obscenas al público o contrarios	
3 Insulto o irrespetuosidad al cuerpo arbitral	
4 Aportar datos falsos a la cédula arbitral	
JUGADOR EXPULSADO POR JUEGO BRUSCO GRAVE	SUSPENSIÓN
1 Falta fuerte a un contrario con balón en disputa	2 Partidos
2 Pisar a un contrario sin disputar el balón, conducta violenta	
3 Faltas reiterativas con balón en disputa	
JUGADOR REINCIDENTE	SUSPENSIÓN
1 Capitán que vuelva alinear jugadores ilegales	6 Meses
2 Volver aportar datos falsos a la cédula arbitral	
3 Invaldir nuevamente la cancha en un partido posterior	

JUGADOR EXPULSADO POR CONDUCTA VIOLENTA	SUSPENSIÓN
1 Agredir físicamente a cualquier persona del partido	1 Año de torneos
2 Contestar agresión físicamente	
3 Jugador que incite a la violencia	
4 Intentar o agredir al público	
5 Escupir a cualquier persona del partido	
6 Agredir a alguien estando ya expulsado	
7 Agredir a un compañero de equipo	
8 Agredir físicamente, faltar el respeto o insultar a los coordinadores del torneo	
9 Intentar o agredir físicamente así como escupir al árbitro	

BAJA DEL EQUIPO	SUSPENSIÓN
1 Participar activamente en una riña varios o todos jugadores del equipo	Baja automática del Torneo por parte del o los equipos
2 Provocar o iniciar un conato de bronca, así como cometer una indisciplina dentro de las canchas o en sus alrededores	
3 Incitar dentro o desde la banca varios jugadores a la violencia en el juego	

PERDER EL PARTIDO	SUSPENSIÓN
1 Situación de agresión física de uno o varios jugadores hacia el árbitro, así como invasión de cancha reportada	El o los equipos pierden el partido en forma automática
2 Decisión arbitral por falta de garantías, quedarse con menos del mínimo de jugadores, alinear jugadores ilegales	
3 Incitar a la violencia desde cualquier perspectiva	

NOTA.- Todas estas sanciones aplican en base a los reportes oficiales del árbitro en la cédula de juego o bien, reportes de Coordinadores en base a lo sucedido.