

**TORNEO DE FUTBOL RAPIDO
CLUB CUMBRES**

REGLAMENTO DE COMPETENCIA TORNEO FEBRERO DE 2016

CATEGORIAS VARONILES	AÑO NACIMIENTO	OBSERVACIONES
BENJAMINES VARONIL	2006 - 2007	NO HAY REFUERZOS
INFANTIL MENOR VARONIL	2004 - 2005	NO HAY REFUERZOS
INFANTIL MAYOR VARONIL	2002 - 2003	NO HAY REFUERZOS
JUVENIL MENOR VARONIL	2000 - 2001	2 REFUERZOS 1999
JUVENIL MAYOR VARONIL	1998 - 1999	2 REFUERZOS 1997
JUVENIL MASTER VARONIL	1996 - 1997	2 REFUERZOS 1995
VARONIL LIBRE	MAYORES DE 16 AÑOS	

CATEGORIAS FEMENILES	AÑO NACIMIENTO	OBSERVACIONES
BENJAMINES FEMENIL	2006 - 2007	NO HAY REFUERZOS
INFANTIL MENOR FEMENIL	2004 - 2005	NO HAY REFUERZOS
INFANTIL MAYOR FEMENIL	2002 - 2003	NO HAY REFUERZOS
JUVENIL MENOR FEMENIL	2000 - 2001	2 REFUERZOS 1999
JUVENIL MAYOR FEMENIL	1998 - 1999	2 REFUERZOS 1997
JUVENIL MASTER FEMENIL	1996 - 1997	2 REFUERZOS 1995
FEMENIL LIBRE	MAYORES DE 16 AÑOS	

**CAPÍTULO I
DISPOSICIONES GENERALES**

Artículo 1.- Las disposiciones contenidas en el presente Reglamento de Competencia serán de carácter obligatorio para todos los equipos, miembros de cuerpos técnicos y jugadores que participen en el presente Torneo, quienes, en caso de infracciones a las mismas, aceptarán las sanciones impuestas por el Comité Directivo.

Artículo 2.- La aplicación y en su caso interpretación del presente reglamento, estará a cargo del Comité Directivo.

**CAPÍTULO II
DE LOS REQUISITOS Y COSTOS PARA LA PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO**

Artículo 3.- Los equipos interesados deberán registrar en recepción el nombre de su equipo (sujeto a aprobación) en la lista de aspirantes.

Artículo 4.- Hacer pago del 50% del monto de la inscripción, como mínimo, para obtener la ficha de inscripción.

Artículo 5.- Devolver la ficha de inscripción debidamente llena por ambos lados, con letra legible y datos solicitados completos.

Artículo 6.- El costo de la credencial es de \$100.00. El costo de la credencial incluye un seguro de gastos médicos por lesiones hasta por \$30,000.00 (treinta mil pesos), con Star Grupo Ortopédico en el hospital "STAR MEDICA".

**CAPÍTULO III
DE LOS JUGADORES**

Artículo 7.- Cada equipo deberá registrar, vía Internet (www.clubcumbres.com) a todos sus jugadores antes del inicio del Torneo, un mínimo de 12 y un máximo de 18 elementos. Este trámite es para todos los equipos.

Artículo 8.- Para que un jugador esté debidamente acreditado, debe llenar el formato de inscripción individual vía Internet con datos verídicos y correctos ya que el club cumbres no se responsabiliza que el seguro contra lesiones sea invalidado por proporcionar datos falsos o erróneos, imprimir dicho formato y presentarlo en las instalaciones del Club Cumbres en horario de 15:00 a 21:00hrs. Para la toma de la fotografía y elaboración de credencial oficial individual. Este trámite deberá hacerse cuando menos 24 horas antes de su primer juego, entendiéndose que un jugador solo podrá jugar si cuenta con su credencial oficial aunque sea su primer partido. EL SEGURO CONTRA LESIONES EMPEZARA A SER VALIDO 10 DIAS HABLES DESPUES DE REALIZAR ESTE TRAMITE. (OBTENER LA CREDENCIAL)

Artículo 9.- Si no has jugado en torneos anteriores, además deberás traer una copia identificación con fotografía [IFE, pasaporte o licencia de conductor, credencial del colegio y/o constancia con nombre completo, foto y grado de estudio (origina)] y juveniles copia de acta de nacimiento.

Artículo 10.- En el presente Torneo, se permitirán altas y bajas ilimitadas (máximo 18 jugadores) hasta el **viernes 18 de marzo de 2016**, después de esta fecha las altas quedan totalmente cerradas. Para que un jugador pueda jugar debe tener credencial aunque sea su primer partido.

Artículo 11.- No se permite jugar en 2 equipos de la misma categoría, hacerlo ocasiona baja definitiva del jugador. Y el equipo al que pertenece pierde el partido protestado

Artículo 12.- Si un jugador forma parte de dos o más equipos, de distintas categorías, deberá contar con una credencial por cada uno por lo que deberá realizar el trámite de inscripción para cada equipo.

CAPÍTULO IV DE LOS UNIFORMES

Artículo 13.- Los equipos participantes tienen la obligación de presentarse debidamente uniformados a todos sus partidos, únicamente será obligatoria la **playera idéntica con numero impreso.**

Artículo 14.- La tolerancia para jugar sin uniformes vence **el viernes 18 de marzo de 2016**, siendo obligatorio a partir **del lunes 05 de abril de 2016**, por lo que, el equipo que en esta fecha no esté uniformado tendrá que rentar un juego casacas para todos sus jugadores con un costo de \$50.00, pudiendo ejercer este derecho únicamente en las semanas del **04 y 11 de abril**, por lo que, a partir del lunes 18 de abril, el equipo que no presente uniformes perderá por default. Cada equipo puede jugar con casacas propias idénticas todo el torneo.

Artículo 15.- En caso de que los colores de las playeras de los equipos que intervengan en un mismo partido sean semejantes o se presten a confusión, la liga proporcionará las casacas sin costo alguno y el árbitro sorteará qué equipo las utilizará.

Artículo 16.- Los jugadores deberán usar tenis; no se permitirá la participación a jugadores con zapatos con tacos.

Artículo 17.- Será obligatorio el uso de espinilleras como medida de protección durante todo el partido, debiendo ser amonestado el jugador que sea detectado sin ellas.

CAPÍTULO V DE LOS PARTIDOS

Artículo 18.- Los partidos del presente Torneo, tendrán una duración de 40 minutos divididos en cuatro periodos de 10 minutos cada uno; con un intervalo de descanso de 3 minutos entre el segundo y el tercer periodo.

Por cada juego ganado se obtendrán 3 puntos, por juego empatado y ganado por shoot outs se obtendrán 2 puntos, por cada juego empatado y perdido por shoot outs se obtendrá 1 punto y por partido perdido no se obtendrán puntos.

Artículo 19.- Los partidos darán inicio precisamente a la hora programada. En caso de que un equipo no tenga el mínimo de jugadores para iniciar, habrá tiempo de espera de hasta **10 minutos**. Y a petición del equipo contrario se podrá esperar 20 minutos adicionales a los 10 de espera que serán descontados del tiempo de juego. El equipo que pierda por default será sancionado con marcador 0-5 y deberá pagar el arbitraje del partido al que no asistió. Equipo que pierda 2 partidos consecutivos por default será dado de baja del torneo

Artículo 20.- Los jugadores deberán entregar su credencial oficial al árbitro en turno y registrar su número en la cédula de juego, la cual tendrá los nombres impresos de todos los jugadores acreditados y no se permitirá la alineación de quienes no figuren en dicho listado.

Artículo 21.- No podrá participar en los partidos ningún jugador que se encuentre en estado inconveniente, entendiendo como tal, el presentar síntomas de ebriedad, incluso aliento alcohólico, consumo de drogas o enervantes, o que esté utilizando algún tipo de protección ósea a base de yeso o tenga lesiones visibles que pongan en peligro su integridad y la de los demás jugadores.

Artículo 22.- El Comité Organizador será el encargado de proporcionar los balones para los juegos. Se sancionará a los equipos que pierdan los mismos en el periodo que les corresponda ir por los balones que salen del campo.

CAPÍTULO VI DE LAS ALINEACIONES Y SUSTITUCIONES

Artículo 23.- Los jugadores podrán participar en el partido entregando previamente la credencial oficial que lo acredite como integrante del equipo a disputar dicho partido, siempre y cuando esté su nombre impreso en la hoja de juego.

Artículo 24.- En los partidos del Torneo las sustituciones o cambios de jugadores serán libres e ilimitados. El jugador expulsado con tarjeta roja ya no podrá participar en el partido y podrá entrar un sustituto cuando hayan transcurrido 5 min.; jugador amonestado con tarjeta amarilla o azul saldrá del juego 2 minutos. La acumulación de 3 tarjetas azules o amarillas ameritará ser expulsado del partido, así como el acumular 5 faltas personales.

Artículo 25.- Los equipos que alineen indebidamente a algún jugador en los partidos oficiales del Torneo, perderán los partidos en los que éste hubiere participado, acreditando como ganador al equipo no infractor, de acuerdo con lo siguiente:

- Si el equipo infractor gana el partido, los tres puntos serán adjudicados al equipo contrario, anulándose los goles anotados y reconociendo los del contrario. En caso de que éste no hubiere anotado algún gol, el resultado será de 5-0 a su favor.
- En caso de que el resultado final fuese de empate, se dará por ganador al equipo contrario aplicando la misma mecánica establecida en el punto anterior en cuanto a goles anotados.
- Si el equipo infractor perdiese el partido, se anularán los goles que hayan anotado en el partido.

Artículo 26.- Se considerarán alineaciones indebidas las siguientes:

- Intervención de jugadores que no estén acreditados en forma correcta.
- Participación de jugadores suspendidos disciplinariamente sin haber cumplido en su totalidad el castigo correspondiente.
- Pertenecer a otro equipo de la misma categoría

CAPÍTULO VII PROGRAMACIÓN, SUSPENSIÓN Y CAMBIOS DE JUEGOS

Artículo 27.- La programación de los horarios de juego será por cada jornada, pudiendo consultar los roles de juego en nuestra página de Internet www.clubcumbres.com a partir de la 1:00 PM del sábado de cada semana. Y así mismo llegara la notificación vía correo electrónico a todos los jugadores inscritos al presente torneo. Por eso mismo, es sumamente importante dar de alta los correos electrónicos reales en su hoja de inscripción personal vía internet, de lo contrario no recibirán esta información.

Artículo 28.- Por respeto al compromiso que implica con todos los equipos la programación de los partidos y por todo lo que involucra, el Club, por ningún motivo realizará cambio alguno. Sin embargo, si los capitanes o representantes de los equipos contendientes, acreditados en la ficha de inscripción como tales, de mutuo acuerdo cancelan un partido, este se reprogramará al final de todas las jornadas regulares únicamente si es necesario para la calificación de alguno de los equipos involucrados. Sólo en casos especiales y de fuerza mayor la liga suspenderá partidos.

Si un equipo se retira del terreno de juego ya iniciado el encuentro y con esto impide que se juegue el tiempo reglamentario, perderá el mismo en los términos contenidos en el artículo 25

CAPÍTULO VIII DE LA COMPETENCIA

Artículo 29.- El presente Torneo se jugará bajo el sistema de todos contra todos y con liguilla final.

Artículo 30.- Los equipos serán divididos en grupos de manera que el mínimo de partidos a jugar sea 15, calificando a la liguilla los cuatro primeros lugares de cada grupo. Sólo en caso que sea un solo grupo y que los equipos sean 12 o más, clasificarán los ocho primeros lugares.

Para decidir el lugar que ocupa cada equipo en la liguilla, en caso de un posible empate en puntos entre 2 o más equipos al finalizar el campeonato, se evaluarán los siguientes criterios sustitutivos de desempate:

- a).- Mayor diferencia de goles anotados y goles recibidos.
- b).- Marcador global de los juegos entre sí.
- c).- Juego limpio (menor número de expulsados y sancionados, incluyendo al cuerpo técnico).

La liguilla se jugará de la siguiente manera:

a).- El primer lugar del grupo 1 se enfrentará al último lugar clasificado del grupo 2 y así sucesivamente; los equipos del grupo 3 se enfrentarán a los del grupo 4.

b).- Si es un solo grupo y clasifican los 8 primeros lugares jugaran 1° vs 8°, 2° vs 7°, etc.

c).- Si al finalizar algún partido de liguilla el marcador registra un empate, el partido se definirá en tiros shoot out, **sólo en la gran final se jugará un tiempo extra de 5 minutos con gol de oro**, esto es el primer equipo que anote un gol será el ganador.

CAPÍTULO IX DE LOS ARBITROS

Artículo 31.- Todos los partidos serán dirigidos por árbitros especialistas en fútbol rápido, apegados al reglamento vigente de la FMFR. Sus principales funciones son:

1. El árbitro será la máxima autoridad dentro del terreno de juego y sus decisiones serán inapelables.
2. Se encargara de la aplicación de las reglas vigentes en los reglamentos de la FMFR con las adecuaciones realizadas para este torneo.
3. Sancionará o expulsará del terreno de juego al jugador, entrenador, padre de familia o espectador, que en su opinión, manifieste conducta violenta, grosera, antideportiva o que altere el buen desarrollo de los partidos.
4. No permitirá que nadie, fuera de los jugadores o entrenadores se coloquen en la banca y mucho menos en el terreno de juego.

5. En caso de que algún externo entre al terreno de juego sin autorización de algún miembro del cuerpo arbitral, se castigará al equipo correspondiente según los criterios del Comité Organizador.
6. Interrumpirá la continuidad del partido si considera que algún jugador ha sufrido alguna lesión o situación del partido que así lo amerite.

Cualquier situación especial será solucionada por la coordinación deportiva, quien tomará el dictamen de acuerdo con el reporte del árbitro en la cédula de juego.

En la recepción del club hay un formato disponible para cualquier observación respecto al arbitraje o coordinación del torneo, les agradeceremos pasar todas sus observaciones por escrito para darles seguimiento. Únicamente tienen que pedírselo a la señorita recepcionista.

Artículo 32.- El pago de arbitraje deberá ser pagado en recepción, antes del inicio de cada partido, donde recibirá un ticket el cual debe entregar al árbitro en turno. Si el ticket no es entregado en tiempo y forma, el partido no podrá efectuarse, perdiendo el equipo infractor por default. El equipo que requiera factura será por la totalidad de los partidos de jornada regular.

Todos los equipos que avancen a la fase de liguilla deberán pagar los arbitrajes conforme vayan avanzando, es decir, el arbitraje deberá estar cubierto antes de cada partido, de lo contrario perderán el partido. No se darán facturas para pagarlos después de jugado el partido.

La cuota de arbitraje es la siguiente

CANCHA CHICA	\$ 120.00	CANCHA PROFESIONAL	\$160.00	ARBITRAJE EN LIGUILLA	\$160.00
---------------------	------------------	---------------------------	-----------------	------------------------------	-----------------

**CAPITULO X
DE LAS SANCIONES**

Artículo 33.- El Club Cumbres se reserva el derecho de admisión de toda persona y grupos.

Artículo 34.- El Club suspenderá temporal o definitivamente a toda persona que cometa las siguientes faltas:

- Ingresar y/o salir fuera de lo que es la entrada principal (se prohíbe saltar bardas).
- Riña durante su permanencia en las instalaciones.
- Agresión verbal o física.
- Conducta inapropiada de la porra (insultos, amenazas, ofensas o incursión al terreno de juego).
- En riña colectiva, todo el equipo será dado de baja.
- Y ante toda conducta contraria a la moral y las buenas costumbres a criterio de las autoridades del club.

**CAPITULO XI
DE LAS PROTESTAS Y APELACIONES**

Artículo 35.- Todo equipo o jugador tendrá derecho a presentar reclamaciones por escrito ante el Comité Directivo, cuando estime que sus intereses hayan sido perjudicados como consecuencia de alguna violación al presente reglamento o al de sanciones por parte de quienes están también sujetos a él.

Artículo 36.- Las reclamaciones deberán ser presentadas en el término de 24 horas posteriores a la terminación del partido. Acompañadas de un depósito de \$500.00, mismo que será reembolsado, si su protesta resulta favorable.

En todo caso las reclamaciones deberán señalar en forma respetuosa la violación o decisión que se objeta y deberán estar firmadas por alguno de los representantes acreditados del equipo.

**CAPÍTULO XII
GENERALIDADES**

Artículo 37.- Las sanciones a que se hagan acreedores los jugadores por parte de la Comisión Disciplinaria con base en el reglamento, deberán ser cumplidas en los partidos inmediatamente siguientes a aquél en que se presentó la acción u omisión que dio origen a dichas sanciones.

Artículo 38.- El Club Cumbres, directivos y empleados del torneo "Copa Anáhuac Mayab" se deslindan de toda responsabilidad de lesiones de jugadores y público en general, como consecuencia de la participación en el torneo y como espectador en los partidos, así como pérdida de objetos personales.

Artículo 39. Los casos no previstos en el presente Reglamento de Competencias serán resueltos por la Directiva del torneo, aplicando supletoriamente el Reglamento de Competencias de la Federación Mexicana de Fútbol Rápido y sus estatutos.