

REGLAMENTO DE COMPETENCIA FUTBOL 7



CAPITULO I

1.- OBLIGACIONES.

1. 1.-OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS:

- 1.1.1.-Registrar oportunamente a los integrantes de su equipo.
- 1.1.2.-Efectuar el pago de Inscripción.
- 1.1.3.-Efectuar el pago de renta de cancha y arbitraje por anticipado.
- 1.1.4.-Acatar y hacer cumplir las sanciones que se impongan a sus elementos por faltas al Reglamento del Torneo.
- 1.1.5.-Cumplir con todo lo dispuesto en el Reglamento del Torneo y Disposiciones dictadas por los Organizadores.
- 1.1.6.-Respetar y cuidar la instalación de la cancha.
- 1.1.7.-Guardar comportamiento correcto respetando al público asistente, directivos, árbitros y equipos.
- 1.1.8.-Jugar respetando las reglas del juego, acatando las indicaciones de los árbitros y equipos rivales.
- 1.1.9.-No introducir bebidas alcohólicas ni animales a las instalaciones de la cancha. Los equipos deberán hacer extensivo a sus porras esta prohibición o serán acreedores a una sanción.
- 1.1.10.-Está prohibido fumar dentro o cerca de la cancha, esta prohibición deberán hacerla extensiva a sus porras.
- 1.1.11.-En las bancas designadas a los equipos no deberán permanecer personas que no estén debidamente acreditadas como jugadores o director técnico.
- 1.1.12.- Prohibido jugar con tachos.

1. 2.-OBLIGACIONES DE LOS CAPITANES Y/O REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS:

- 1.2.1.-Obedecer y acatar las decisiones de los árbitros.
- 1.2.2.-Firmar las cédulas de los partidos.
- 1.2.3.-Recabar información correspondiente al reglamento, recomendaciones y decisiones tomadas para a su vez hacerlo respetar por sus compañeros.
- 1.2.4.-Informarles a los jugadores que es responsabilidad de cada uno cualquier accidente, lesiones o fracturas que ocurran en el terreno de juego, ya que es considerado como riesgo deportivo.

CAPITULO II

2.- DE LOS JUGADORES:

2. 1.-El Comité Organizador se reserva el derecho de admisión para aquellos jugadores que en algún momento hayan sido sancionados en esta u otra cancha.
- 2.2.-Todo jugador que alinee un partido del torneo ya no se podrá cambiar de equipo hasta que concluya el mismo.
- 2.3.-No podrá iniciar ningún jugador que no esté registrado debidamente en la cedula arbitral. Solo se podrán acreditar en la cedula de juego y podrán participar en el mismo hasta antes de iniciar el segundo periodo.
- 2.4.-Cada equipo designará un capitán, quien será el único que podrá dirigirse al árbitro haciéndolo siempre de manera respetuosa y correcta. Este deberá distinguirse para ello con un gafete colocado en alguno de sus brazos.
- 2.5.-El número máximo a registrar será de 15, el mínimo de 7.

CAPITULO III

3.-DE LOS HORARIOS:

- 3.1.-Los días de juego serán de lunes a jueves a domingo.

CAPITULO IV

4.-DOCUMENTACION:

- 4.1.-Cedula de registro debidamente llenada con la fotografía y datos que se soliciten en la misma.
- 4.2.-Una fotografía para la credencial.
- 4.3.- Reglamento, lo debe solicitar el representante del equipo.
- 4.4.-El equipo dado de alta en el torneo no podrá cambiar el nombre del mismo hasta que finalice el torneo.

CAPITULO V

5.-REGISTRO:

- 5.1.-Es de carácter obligatorio.
- 5.2.-Tiene vigencia indefinida siempre y cuando siga en el mismo equipo.
- 5.3.-Estos deberán presentarse en tiempo y forma.
- 5.4.-Hasta la cuarta jornada se podrá jugar sin registro, a partir de la quinta será un requisito indispensable.
- 5.5.-Todo jugador deberá presentar su credencial en cada partido sin excepción.
- 5.6.-Todo jugador para poder jugar liguilla debe de haber participado por lo menos la mitad de partidos del torneo.

CAPITULO VI

6.-PUNTUACION:

- 6.1.-El equipo ganador se lleva tres puntos y el perdedor 0.
- 6.2.-En caso de empate un punto ´por equipo.
6. 3.-En caso de ganar por default el marcador será 2 a 0 **CAPITULO VII**

7.-BALON:

7. 1.-El número del balón será del cuatro obligatoriamente.

7. 2.-Cada equipo deberá presentar un balón en condiciones para ser jugado. **CAPITULO VIII**

8.-ABANDONO DEL TORNEO:

8. 1.-El equipo que falte a jugar tres juegos seguidos o cuatro acumulables durante el torneo sin justificación por causa de fuerza mayor se le considerara como Abandono de torneo y automáticamente pierde su lugar, fianza y cualquier derecho derivado de la participación en el mismo.

CAPITULO IX

9.-OBSERVACIONES:

9.1 Todos los puntos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por los Organizadores con carácter irrevocable e inapelable.

REGLA 1. TERRENO DE JUEGO

Los partidos se juegan en superficie de pasto artificial que cumple los requisitos del concepto de calidad de la FIFA para césped de fútbol o del Internacional Turf Standard.

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas, siendo ubicadas como zona de demarcación. Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda. El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo. Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta, consistirán en dos postes verticales unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán de ser de metal u otro material aprobado.

REGLA 2. EL BALÓN

El tamaño del balón será del número 4.

REGLA 3. EL NÚMERO DE JUGADORES

El partido será jugado por dos equipos formados por siete jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no podrá iniciar si un equipo no cuenta con mínimo cinco jugadores. Si un equipo, por expulsión o lesiones, quedase reducido a cuatro, se dará por terminado el partido dándose como perdedor el equipo que motivo la suspensión (No importando si es el primero o el segundo tiempo).

Los cambios son libres, y no existe un número límite. Solo se deberá solicitar al árbitro o cronometrista su cambio. Este podrá efectuarse siempre y cuando el jugador se incorpore una vez que su compañero abandone primero el terreno de juego por mitad del campo en la zona de bancas. Un jugador que haya sido remplazado puede nuevamente ingresar al terreno de juego en sustitución de otro.

El guardameta podrá cambiar su puesto con otros siempre y cuando el árbitro haya sido previamente avisado deteniendo el juego para realizar dicho cambio.

El portero no podrá ser sustituido después de haber finalizado el tiempo reglamentario (Cuando aplique la definición por tiros penales).

El portero podrá salir de su área, pero en el momento en que lo haga pierde todas sus atribuciones especiales y se convierte en un jugador más.

Se sancionará con tiro libre si el portero:

Suelta el balón y vuelve a levantarlo con las manos (se castigará con un tiro libre directo desde la zona indicada).

Si un jugador del propio equipo haya cedido el balón con el pie a su portero y este lo toca con las manos será sancionado con un tiro libre desde la zona indicada.

Cuando tenga posesión del balón con las manos dentro del área y lo retarde más de seis segundos, será sancionado con un tiro de castigo desde la zona indicada.

REGLA 4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.

Equipamiento del jugador.

Todos los equipos deberán presentarse con uniforme:

Camiseta y/o playera del mismo color todos los jugadores.

Impresión de número dorsal legible.

Short del mismo color todos los jugadores (opcional).

El portero usará uniforme de color diferente de los otros jugadores.

Cuando en determinado partido se presenten los equipos con los mismos o parecidos colores de uniformes, de manera que puedan crear confusión, se hará un sorteo y el perdedor podrá usar su segunda playera o casaca, esto no significa que pueda ganar el partido si surge algún problema de esta índole. No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto que, a criterio del árbitro sea peligroso para la práctica del deporte (aretes, esclavas, relojes, etc.). El jugador que no se presente debidamente equipado, esto es observando las disposiciones de este capítulo será retirado temporalmente del terreno de juego. Solo podrá retornar en el momento que el balón estuviera fuera de juego, una vez verificadas por el árbitro las condiciones normales del equipo.

Los uniformes no podrán ser intercambiables entre los jugadores de equipos en un mismo partido. Se jugará con tenis "tachos". El uso de espinilleras es obligatorio.

REGLA 5. EL ÁRBITRO Y ÁRBITRO ASISTENTE.

De los árbitros.

Un juez llevará acabo el partido, el cual estará dentro del terreno de juego y podrá o no haber otro fuera de esta y llevará el cronómetro, estadística y marcador a un lado del campo de juego. A ellos se les llamará árbitro y árbitro asistente. Serán los responsables de sancionar y velar que se cumpla el reglamento de juego y sus decisiones serán definitivas, contando con poder discrecional para mantener el orden y la legalidad del encuentro antes, durante y posteriormente al encuentro. El árbitro es la máxima autoridad dentro del terreno de juego, por consiguiente los jugadores y cuerpo técnico deberán acatar sus disposiciones sin discutirlos ni protestarlos. Los árbitros deberán ser respetados en el ejercicio de sus funciones, consecuentemente, deberán ser apoyados y protegidos salvaguardando su integridad física tanto dentro como fuera del terreno de juego por parte de la porra, directivos, entrenadores y jugadores de los equipos.

La autoridad del árbitro principia al momento en que entra al terreno de juego y no termina hasta que lo abandona.

Los árbitros deberán identificar al jugador por medio del registro que expide el comité organizador. Si el árbitro y/o los capitanes tienen dudas sobre la veracidad del registro de algún jugador, es decir, sospecha que exista suplantación o alteración, permitirán que este juegue con el requisito de hacerlo firmar la cédula arbitral al término del primer tiempo, haciendo un reporte del hecho acontecido y anexando el registro del jugador a la cédula para enviarlo a las oficinas del Comité Organizador.

REGLA 6. DURACIÓN DEL JUEGO Duración

del encuentro.

El tiempo de duración del juego es de 50 minutos, divididos en tres minutos para que los equipos se acrediten en la cédula de juego, dos periodos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos para el cambio de campo.

El tiempo controlado por el árbitro es a tiempo corrido y es auxiliado por el cronómetro electrónico que al sonar la finalización del tiempo reglamentario termina toda acción del juego. (El árbitro tendrá discrecionalmente la facultad de suprimir el descanso según él lo crea conveniente). El tiempo máximo que puede otorgar un equipo para esperar al adversario es de 10 minutos y se jugará el tiempo proporcional que quede el horario correspondiente.

REGLA 7. EL INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

Inicial: La elección del saque inicial será decidida al inicio del partido por medio de un sorteo efectuado por el árbitro. Dada la señal del árbitro, el juego será iniciado por uno de los jugadores que pondrá en movimiento el balón con los pies, en la dirección que el crea más favorable para su equipo, debiendo el mismo, en ese momento, estar en su propio medio campo y ninguno de los jugadores del equipo contrario podrá aproximarse a menos de la circunferencia del círculo central hasta que el mismo recorra una distancia igual a la de su circunferencia. En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta, después de anotado un gol el procedimiento para reanudar será el mismo antes mencionado.

Reanudación. Después de cualquier interrupción del partido si el árbitro detuvo el juego para amonestar, se reanudara con un tiro libre en contra del infractor, por cualquier razón no establecida en las reglas, el árbitro reanudará con balón a tierra; los jugadores solo disponen de seis segundos para reiniciar el juego después de señalado un saque de banda, meta o tiro de esquina o cualquier reanudación. El cobro de una falta y restricciones; sin contados los seis segundos no se ha puesto en movimiento le balón, el equipo contrario tomará la posesión de balón en el mismo lugar donde se encontraba.

REGLA 8. BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO.

El balón estará fuera de juego cuando: haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire o el juego haya sido interrumpido por el árbitro.

El balón está en juego en todo momento y cuando rebote en los postes, travesaño o poste de esquina y permanezca en el terreno de juego, rebote del árbitro ubicado en el interior del terreno de juego.

REGLA 9. EL GOL.

Gol. Será válido el gol, cuando el balón rebase completamente la línea de meta entre los postes de la portería y bajo el travesaño.

Será nulo el gol originado de:

Saque de banda a menos que el balón en su trayectoria toque o sea jugado por otro jugador al que realice el saque.

Tiro libre de un jugador sobre su propia portería, sin que ningún jugador ni el portero toque el balón.

REGLA 10. MARCACIÓN DE MANO.

Cuando se marque una mano esta se contabilizará como falta.

REGLA 11. FALTAS.

Faltas en juego e incorrecciones.

Deberán reunirse las siguientes condiciones para que una infracción sea considerada una falta:

- Debe ser cometida por un jugador.
- Debe ocurrir en el terreno de juego.
- Debe ocurrir mientras el balón se halle en juego.

El jugador que comete intencionalmente una de las siete faltas siguientes será castigada con: Tiro libre, concedido al equipo agredido en el lugar donde fue cometida la infracción y mediante el cual se podrá conseguir gol. Si la falta fuera cometida dentro del área meta se considerará penalti.

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.
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Empujar a un adversario.
7. Realizar una entrada contra un adversario (obstruir, barrida habiendo jugador de por medio, plancha, juego peligroso, etc.).

Se concederá así mismo un tiro libre directo al equipo adversario sí un jugador comete una de las siguientes tres infracciones:

1. Sujetar a un adversario.
2. Escupir a un adversario.
3. Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

CAUSALES DE AMONESTACIÓN

1. Conducta antideportiva
2. Desaprobar con palabras o acciones
3. Retardar la reanudación del juego
4. Infracciones persistentes
5. No respetar la distancia reglamentaria

En caso de reincidencia será decretada la expulsión definitiva del partido. Sí el partido fuese interrumpido por motivos de expulsión del jugador y sus razones no caractericen otras infracciones e juego será reanudado por un tiro desde el lugar donde ocurrió la infracción. Las faltas son las siguientes:

CAUSALES DE EXPULSIÓN

1. Juego brusco grave.
2. Conducta violenta.
3. Escupir a un adversario o cualquier otra persona.
4. Impedir con la mano intencionada una oportunidad manifiesta de gol.
5. Malograr una oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal.
6. Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos y ademanes de la misma manera.
7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

REGLA 12. TIRO LIBRE.

Tiros libres.

Para el cobro de faltas se sanciona con tiro libre directo, es decir, un tiro del cual se puede conseguir directamente el gol. Ningún jugador deberá estar a menos de seis metros del balón.

El balón únicamente estará en juego después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.

El balón deberá estar inmóvil cuando el tiro fuera ejecutado.

Existen infracciones que no van al conteo de faltas por tratarse de incorrecciones y estas se castigan con un tiro de castigo en contra del infractor a seis metros fuera de su área penal zona indicada.

REGLA 13. EL PENAL.

Penalti: se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas dentro de su área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

Se cobrará desde la zona indicada para la ejecución del mismo (en el centro de la portería sobre la línea de meta).

Todos los jugadores a excepción del portero y el encargado de realizarlo deberán estar detrás de la línea paralela a la línea de meta y a no menos de dos metros del balón.

El portero deberá permanecer sobre la línea de meta entre los postes de la portería hasta que el tiro sea ejecutado.

El ejecutor del tiro no podrá volver a jugar el esférico antes de que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

El balón está en juego una vez en movimiento, después de haber corrido una distancia igual a su circunferencia.

Si el balón, cuando el tiro fuera ejecutado, antes de traspasar la línea de gol, pega en el portero o en el poste no anulara el gol si en ese preciso momento termina el primer tiempo o finaliza el partido.

Si fuera necesario, al fin del primero o segundo tiempo, será prorrogada su duración para la ejecución de un penalti.

En los tiempos de prórroga en la ejecución de un penalti no hay posibilidad de remate y el juego es dado como finalizado:

Cuando termina la trayectoria del balón.

Si el balón traspasa la línea de portería es gol.

El portero ataja o desvía el tiro.

Ejecutando el tiro, el balón toca el travesaño y va a las redes, sale o retorna al término del juego.

REGLA 14. CASTIGOS POR ACUMULACIÓN DE FALTAS.

El castigo por la acumulación de las primeras seis faltas será un penalti, a partir de ese momento la acumulación de cada falta se realizará un penalti.

REGLA 15. SAQUE DE BANDA, META Y ESQUINA.

De banda:

Los adversarios deben permanecer a una distancia que no se inferior a dos metros del lugar en que se ejecute el saque de banda y amonestará al jugador que no se retire a la distancia correcta. Si el balón entra en la meta contraria directamente de un saque de banda, el árbitro deberá conceder un saque de meta. Si el balón entra en la meta del ejecutor directamente de un saque de banda, el árbitro deberá conceder un saque de esquina. Tendrá que usar ambas manos y lanzar por encima de su cabeza, deberá estar sobre o detrás de la línea de banda. El balón estará en juego a partir de que ingrese al terreno de juego. El jugador encargado de realizar el saque de banda no podrá tocarlo por segunda vez sin antes haber sido tocado o jugado por otro jugador.

No será válido el gol resultante de un lanzamiento de saque de banda, solo cuando el balón haya sido jugado por un jugador diferente al que realizo el saque.

Si el saque de banda no ha sido efectuado correctamente, cambiará de posesión el saque de banda. Si el saque de banda no ha sido efectuado correctamente, cambiará de posesión el saque de banda. Si un jugador le manda el balón a su propio portero en saque de banda este no podrá tomarlo o jugarlo con las manos. En caso de hacerlo se penalizará con un tiro libre desde la zona indicada.

De meta:

Se realizará con el pie desde dentro de la propia área para que el balón este en juego, este deberá haber abandonado el perímetro de área de meta.

De esquina:

Se cobrará desde el área indicada por el árbitro. Será válido el gol directo.

REGLA 16. PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN JUEGO.

En un partido de temporada regular, ganará el encuentro el equipo que anote más goles, en caso de existir un empate en el marcador, se asentará de esta manera en la cédula arbitral y cada equipo recibirá un punto. En partidos de liguilla, cuando exista empate en el marcador, avanzará el equipo mejor colocado excepto en la final, donde se definirá al ganador con una ronda de tres penaltis por equipo, si persiste el empate, se pasa a la ronda de muerte súbita hasta encontrar un ganador.

REGLA 17. SUSPENSIÓN DEL JUEGO

Cuando un árbitro no se presenta a la hora señalada para iniciar el partido se le espera como máximo diez minutos y dará inicio con un árbitro en la cancha.

El tiempo no se descontará de la duración reglamentaria del partido.

El partido será suspendido por el árbitro en razón de las siguientes causas:

1. Cuando las condiciones climatológicas no permitan la celebración del partido en condiciones normales.
2. Por fallas en la energía eléctrica.
3. Por agresión a los jugadores de los equipos (hacia árbitros, campal, entre mismo equipo).

4. Entre porras.
5. Invasión de los espectadores en la cancha.
6. Faltas de energía del capitán: del equipo completo o de ambos equipos.
7. Por falta de registros (tienen de tolerancia hasta antes de que inicie la segunda mitad de juego).
8. Por inferioridad de jugadores en cancha (al quedar con un jugador menos al mínimo permitido para llevar a cabo un encuentro).

Al suspender el partido el árbitro deberá informar en la cédula de juego:

Tiempo jugado hasta el momento.

Marcador.

Causas que originaron la suspensión.

REGLA 18.-PARTICIPACION DE LOS JUGADORES.

1.-Todos los jugadores deberán cumplir con media temporada jugada para poder participar en la liga, de comprobar que no cumplió con este requisito el equipo perderá su participación en esta. **CUALQUIER SITUACIÓN NO PREVISTA EN EL PRESENTE REGLAMENTO, QUEDARÁ A CONSIDERACIÓN DE LOS ORGANIZADORES Y SU DECISIÓN SERÁ INAPELABLE, DEBIENDO INFORMAR POR ESCRITO AL O LOS INVOLUCRADOS, LA RESOLUCIÓN AL ASUNTO EN CUESTIÓN.**

CÓDIGO DE SANCIONES.

Cuando un jugador comete una falta al reglamento que amerite un reporte arbitral, dicho reporte se turnará a los organizadores. Las resoluciones que dicten serán publicadas. No son válidos los acuerdos entre capitanes. Los Organizadores deberán:

1. Recibir por conducto del cuerpo arbitral las cédulas de los partidos que aparezcan los incidentes de juego y sancionara en apego al reglamento.
2. Emitirá el castigo basado estrictamente en el contenido de los reportes arbitrales asentados en las cédulas de los partidos y de cada uno de los apartados que forman el presente reglamento de penas y castigos del reglamento del torneo; las faltas no previstas serán sancionadas por el comité organizador.

Observaciones de orden

Los integrantes de los equipos participantes, están obligados a procurar por todos los medios a su alcance, que durante la celebración de los juegos se mantenga el orden, corrección y limpieza en la cancha y sus anexos se pondrá en ejecución todas las medidas tendientes a proteger la seguridad y bienestar de los jugadores, cuerpo técnico, árbitros, árbitros auxiliares, directivos y los propios simpatizantes de ambos equipos, antes, durante y después de la celebración del encuentro. Los integrantes de los equipos participantes, se obligan a guardar la debida corrección y respeto al equipo contendiente y al público en general, a fin de que el encuentro se desarrolló dentro de la mayor cordialidad y deportivismo.

De acuerdo a la gravedad de la falta cometida por un jugador, entrenador, asistente o representante, se aplicarán suspensiones o castigos de acuerdo al siguiente tabulador:

	Infracción	Juegos de suspensión
1	Acumulación de dos tarjetas amarillas, en un juego.	1
2	Por expulsión en un partido (tarjeta roja), como mínimo un juego, pudiendo ser mayor la sanción de acuerdo a la gravedad de la falta.	Según reporte arbitral
3	Por alinear a un jugador inelegible (entrenador)	1
4	Por alinear en un juego siendo un jugador inelegible.	Doble de su sanción preestablecida y la pérdida del juego.
5	Juego brusco grave	3
6	Por reusarse a firmar el acta de juego (capitán)	1
7	Por actuar o intentar jugar con aliento alcohólico	2
8	Por fingir haber sufrido una lesión	1
9	Retardar la reanudación del juego	1
G10	Reclamar las decisiones de los árbitros	1
11	Insultar a un rival, compañero de equipo o al público	3
12	Inducir a la violencia o agresión verbal o con señas	3
13	Por faltar al respeto al árbitro o emitir opiniones demeritando su trabajo	3
14	Insultar al arbitro	3
15	Ofender o insultar a un Directivo	BAJA
16	Conducta Grosera contra un rival, compañero, directivo o arbitro	3
17	Conducta Violenta (estando en disputa el balón)	3
18	Conducta Violenta (sin estar en disputa el balón)	6
19	Conducta violenta (sin estar en juego el balón)	BAJA
20	Escupir a un rival, compañero, arbitro, directivo o público en general	BAJA
21	Amenazar a un árbitro	6
22	Intentar agredir al arbitro	BAJA
23	Agresión a un árbitro causando lesión, además de la consignación, penal correspondiente del jugador en su caso, el equipo al que pertenezca el infractor perderá el tiro, pagara los gastos médicos que haya generado dicha agresión, pagara los honorarios que el árbitro hubiera devengado en el tiempo que dure su recuperación total.	BAJA

24	Por participar en una riña colectiva agrediendo a un rival, compañero o público.	BAJA
25	Para los casos que un jugador, miembro del cuerpo técnico o directivo ofrezca o acepten dádivas en efectivo o especie de directivos o intermediarios de otro club con el objeto de influir en el resultado de un partido y dicha circunstancia sea plenamente comprobada en la investigación correspondiente los involucrados serán dados de baja de por vida.	Baja de por vida
26	Elevar injurias, insultos, difamaciones y acusaciones falsas de manera pública que causen desprestigio y/o daño moral a los dirigentes, jugadores, cuerpo técnico o árbitros.	1 año
27	Dañar intencionalmente cualquiera de las instalaciones donde se lleven a cabo los partidos.	1 año y el pago de los daños causados