



REGLAMENTO 2026 -27



Pera Verdinal #184 interior 303
Xochimilco CDMX
Col. Paseos del Sur C.P. 16010
Tel. 5572617599 / 5572616367.
racksoccer@live.com.mx
www.racksoccer.com.mx





REGLAMENTO GENERAL DE RACKSOCCER.

CAPITULO 1.

ARTICULO 1.

La liga de fútbol RACKSOCCER categoría libre varonil, será la única que pueda dictar las normas y reglas de un torneo o campeonato, tomando o no la opinión de los delegados en caso de ausencia de estos. Además, es sumamente necesario contar con seguro medico y/o firmar la carta responsiva.

ARTICULO 2.

La mesa directiva esta integrada por:

- Director general.
- Director administrativo.
- Apoyo administrativo.
- Comisión de arbitraje.
- Comisión disciplinaria.
- Coordinación en canchas.
- Servicio medico.

ARTICULO 3.

Se da para su conocimiento de los delegados y los integrantes de cada equipo, las dimensiones del terreno de juego: El campo será un rectángulo de una longitud máxima de 120 mts. Y mínima de 70 mts. Y de un ancho no mayor de 90 mts. Ni menor de 45 mts. (Regla N.º 1).

ARTICULO 4.

Las 17 (diecisiete) reglas de juego y sus adiciones, serán las que indica el IFAB con algunas exclusiones y adaptaciones, la base de las reglas son las siguientes:

- 1.- Medidas del terreno de juego.
- 2.- Especificaciones del balón.
- 3.- Número de jugadores.
- 4.- Equipo de los jugadores.
- 5.- Arbitro.
- 6.- Árbitros auxiliares.
- 7.- Duración del juego (excepciones).
- 8.- Inicio y reanudación del juego.
- 9.- Balón en juego.
- 10.- El resultado de un partido.
- 11.- Fuerza de juego.
- 12.- Faltas y conducta incorrecta.
- 13.- Tiros libres (directos e indirectos).
- 14.- El Penal.
- 15.- Saque de banda.
- 16.- Saque de meta.
- 17.- Saque de esquina.



CAPITULO 2.

INSCRIPCIONES.

ARTICULO 5.

Para ingresar a esta liga es indispensable reunir los siguientes requisitos:

- a) Presentar carta de ingreso en la oficina de la liga, anexar comprobante de domicilio y copia de INE.
- b) Llenar y firmar la carta responsiva, presentar los papeles en caso de contar con seguro de gastos médicos ya que la liga no se responsabiliza por lesiones dentro ni fuera del terreno de juego ya que es un deporte de contacto y de riesgo.
- c) Presentar durante cada partido un botiquín, para que en caso de emergencia se pueda atender con primeros auxilios, la liga cuenta con botiquín y paramédicos, **PERO NO SON OBLIGATORIOS, NO LOS CONTEMPLAMOS EN PAGO DE ARBITRAJES, EN CASO DE REQUERIR UNO PERSONALIZADO, SE DEBERA SOLICITAR DOS DIAS ANTES DEL JUEGO, CON UN COSTO DE \$500 POR JUEGO, SERVICIO BAJO PREVIO DEPOSITO A LA CUENTA DE LA LIGA.**
- d) Cada equipo cubrirá por concepto de inscripción la cantidad que la mesa directiva designe, dependiendo de la convocatoria de cada torneo.
- e) Cada equipo cubrirá el importe antes mencionado por adelantado o según el plan de pago asentado en la convocatoria.
- f) El equipo que tenga adeudos con la liga no podrá ser inscrito ni traspasar o ceder su lugar, hasta que el equipo cubra dicho adeudo o pacte con la liga su adeudo por escrito.
- g) Al quedar inscrito el equipo en la liga, se compromete a cumplir las condiciones de esta y los estatutos que la rigen.

ARTICULO 6.

Cuando un equipo no pague en el tiempo estipulado, podrá ser cesado y la liga tendrá derecho de ingresar a un nuevo equipo; O cargar una sanción por atraso al equipo que no cumpla con su compromiso, hasta su liquidación.

ARTICULO 7.

Si un equipo al ser cesado tiene adeudo con la liga, se le dará un plazo perentorio para que liquide su adeudo, de no hacerlo; la liga tendrá el derecho de proceder legalmente y obligando al equipo a pagar todos los gastos que implique el hacerlo.

ARTICULO 8.

La liga no se hace responsable por los adeudos que tengan los jugadores con el equipo y se entenderá que el único responsable será el que queda registrado como tal; si fuera el caso con una empresa, esta será la responsable no importando quien firme.

ARTICULO 9.

Las multas económicas y sanciones serán acumuladas en un adeudo general que se cargara a la cuenta del responsable del equipo.

CAPITULO 3.

REGISTRO DE JUGADORES.

Todos los equipos podrán registrar un mínimo de 11 jugadores y un máximo ilimitado, el costo por registro quedara estipulado para cada temporada (Anexar documentos para registro de jugadores).

CADA REGISTRO TENDRA VIGENCIA DE 2 AÑOS, TOMANDO COMO REFERENCIA EL AÑO EN CURSO Y NO DESDE EL INGRESO DEL EQUIPO. Para renovación, se debe repetir el proceso de registro enviando documentos actualizados y pagando el costo estipulado por la liga por la renovación del registro.

Cada equipo cuenta con las primeras 3 jornadas del torneo al corriente para presentar los registros en campo o de lo contrario podrá perder los juegos por default. Cada jugador podrá registrarse únicamente con un equipo dentro de la liga, al no respetar la regla, perderán los puntos los equipos en los que participe al ser considerado como cachirul.

ARTICULO 10.

No se podrán registrar jugadores que ya hayan sido expulsados por castigos causando baja en torneos anteriores o por sanciones de castigos acumulados que aun no hayan cumplido, hasta que estos se cumplan.

ARTICULO 11.

Todos los registros deben estar enmascarados y debidamente autorizados con la firma del presidente de la liga, de lo contrario serán acreedores a una sanción económica (La mica no es causa de perdida de un juego y solo se le multará económicamente por cada registro incorrecto con \$50).

Cualquier registro que se presente con alteraciones, clonado, escaneado, etc. LA LIGA lo sancionará como cachirul y se multará al equipo con \$300, y la baja del jugador, esto será causa de perdida de su juego por 3 a 0.

Registros en malas condiciones no serán aceptados, debe estar visible el nombre del equipo, nombre del jugador, fotografía y número de playera, en caso de no entregarse en buenas condiciones, será retirado para ser renovado con el costo que la liga determine, como si fuera registro nuevo, puede ser causa de perdida del juego si el rival lo solicita de manera reglamentaria.

ARTICULO 12.

El límite de edad para registrar a un jugador es de 60 años y el mínimo será de 17 (favor de no insistir en registrar con edades que no corresponden), se podrán registrar jugadores profesionales o ex profesionales.

ARTICULO 13.

El tiempo para realizar altas y bajas de jugadores, será hasta 3 fechas antes de terminar el campeonato de la liga o de cada torneo, salvo excepción que se justifique y que no perjudique a terceros, o por lesión grave de un jugador. No se harán registros fuera de este rango determinado por la liga y agradeceremos no insistir.

ARTICULO 14.

Un jugador EXPULSADO DE LA LIGA no podrá registrarse nunca más con ningún equipo ni en ningún torneo de la liga RACKSOCCER, no importando que el delegado pretenda llegar a un acuerdo. Lo mismo será en caso de expulsar a un integrante de la porra, familiares, acompañantes, etc.

ARTICULO 14.1

Todas las expulsiones o sanciones serán publicadas en la página web de la liga RACKSOCCER (www.racksoccer.com.mx); Será específica la sanción, el motivo y fechas a cumplir. Las sanciones con doble tarjeta amarilla serán catalogadas al igual que una tarjeta roja y se deberá acatar la sanción correspondiente, para que posterior al cumplimiento se le pueda regresar el registro. Todos los registros de las personas sancionadas deberán ser retenidos por el personal de la liga y presentarlo en las oficinas. Cuando un sancionado no tenga registro por haber participado como cachirul, el equipo perderá el juego y se sancionará al capitán y/o delegado con 10 juegos. Las sanciones se toman por número de juegos jugados, no importando si es un nuevo torneo.





ARTICULO 15.

Cuando un jugador cause una lesión grave a otro jugador siendo intencionalmente, se obligará a pagar por la vía legal hasta reparar el daño.

CAPITULO 4

DELEGADOS.

ARTICULO 16.

Los equipos serán representados por un delegado debidamente autorizado y registrado en esta liga, los cuales firmaran una carta responsiva en garantía para el cumplimiento de las obligaciones del equipo, sin embargo, pueden ser representados por cualquier jugador en juntas que la liga designe.

ARTICULO 17.

Los delegados deberán pagar las cuotas establecidas en la cuenta bancaria que la liga designe de lunes a viernes; O bien, con los representantes de la liga en los campos antes de iniciar los juegos, pero con un aumento como sanción de \$50 por no pagar vía depósito en los días ya mencionados.

ARTICULO 18.

El delegado tiene la obligación de asistir a las juntas si es necesario, tiene la obligación de transmitir la información que la liga designe para los equipos y esta obligado a promover el orden y la disciplina entre los jugadores.

ARTICULO 19.

El delegado solo tendrá voz y voto por un solo equipo, además de que solamente podrá tomar la palabra un solo representante de equipo.

ARTICULO 20.

El delegado o responsable de un equipo se compromete a asistir a los eventos que la liga designe en forma personal o con su equipo en su caso.

ARTICULO 21.

Cualquier cambio de delegado no se hará valido si no se presenta por escrito y firmado por el delegado anterior, además de que el equipo no deberá de contar con adeudo económico alguno.

ARTICULO 22.

El delegado se hará responsable de los perjuicios que cause su equipo, así como de las multas que se le impongan durante un campeonato, por falta de pago, por agresión a un contrario, agresión a un árbitro, batalla campal, daños a instalaciones o por agreder a cualquier integrante de la liga; ya sea verbal o físicamente.

ARTICULO 23.

El equipo que no asista a una asamblea o no cumpla con el artículo 18, será acreedor de una sanción que podrá ser desde la perdida del juego en la mesa, una multa o la que establezca la comisión disciplinaria.

CAPITULO 5

REGLAMENTO Y SISTEMA DE COMPETENCIA.

ARTICULO 24.

Campeonato de liga. (apertura y clausura).

Y/O Todos los demás que la liga disponga.

ARTICULO 25.

Los equipos tienen la obligación de presentarse a sus partidos debidamente uniformados con:

-Playera con numero visible estampado o impreso, también cuentan los vivos (todas deben ser iguales).

-Short que sean iguales todos, también los vivos cuentan.

-Zapatos de futbol sin tacos de aluminio o tenis multitaco.

-Todas las calcetas deben de ser del mismo color sin importar los vivos o marcas, siempre predominando el color principal.

-El uso de espinilleras es obligatorio (no se permitirá acceso sin ellas).

-Totalmente prohibido el uso de cadenas, aretes, relojes, gorras, etc.

Cada equipo cuenta con las primeras 3 jornadas del torneo al corriente para poder uniformarse, de lo contrario podrá perder el juego por default.

-Cada equipo debe presentar 2 uniformes o un juego de casacas en caso de que los colores sean similares a los del equipo rival (Se definirá con un volado el equipo que se cambiara los uniformes).

- UN EQUIPO PUEDE SOLICITAR GANAR A SI RIVAL POR DEFAULT, UNICAMENTE Y SOLO EN CASO DE ENCONTRARSE DEBIDAMENTE REQUISITADO AL 100%.

ARTICULO 26.

Todo encuentro podrá iniciarse estando por lo menos 8 jugadores por equipo; de lo contrario el que tenga menos, perderá su partido por 3 - 0 posterior al termino de la tolerancia.

ARTICULO 27.

Se considerará que un equipo esta incompleto al iniciar un encuentro, cuando estando ocho jugadores:

Un jugador este mal uniformado.

El registro del jugador no sea el correcto o no este legalmente autorizado.

Entre un jugador indebido, castigado o no registrado (cachirul).

ARTICULO 28.

El arbitro esta obligado y facultado para no dejar jugar al jugador que viole el articulo 25, quedando el capitán del equipo contrario facultado para observarle al arbitro que se cumpla el mismo articulo.

ARTICULO 29.

El mínimo de jugadores para continuar un partido es de 8 dentro del campo y bien requisitados. Si por algún motivo como expulsión, lesión, cansancio, etc. Sale otro jugador o mas, el equipo rival ganara el encuentro por 3 a 0.

ARTICULO 30.

La tolerancia en los juegos quedara como sigue:

En RACKSOCCER, todos los equipos son locales al jugar en instalaciones de la liga, no existe local y visitante.

a. 10 minutos para partidos oficiales y una vez pasada la tolerancia sin estar completo, el rival ganara 3 a 0.

b. Para presentar registros primer tiempo y antes de iniciar el segundo.

c. Para presentar balones primer tiempo y antes de iniciar el segundo.

d. Si algún jugador no esta presente en la alineación del inicio y llega hasta el segundo tiempo, ya no podrá ingresar ni como cambio.





ARTICULO 31.

Los equipos tendrán derecho a realizar 6 cambios durante un mismo partido, no se permiten los reingresos ni por lesiones de jugadores.

ARTICULO 32.

Los capitanes podrán solicitar al árbitro, recoger los registros del adversario.

ARTICULO 33.

Los capitanes de cada equipo serán los únicos autorizados para dialogar con el árbitro, teniendo la obligación de darle todas las garantías necesarias para que desempeñe su trabajo y siendo este responsable de las anomalías dentro del terreno de juego de su respectivo equipo.

ARTICULO 34.

Cuando un jugador salga lesionado, el capitán pedirá al arbitro que presente su reporte medico respectivo y con todo detalle.

ARTICULO 35.

A ningún capitán se le prestará la cédula para hacer ningún reporte, este lo hará por escrito y tendrá 24 horas para entregar su reporte en el domicilio de la liga o por vía correo electrónico.

ARTICULO 36.

El reporte que exista en la cedula por parte del arbitro, se respetara; al menos que haya inconformidad por escrito dentro de los términos del artículo 35 para que sea investigado, quedando el fallo a criterio de la comisión disciplinaria.

ARTICULO 37.

El equipo que no pague el arbitraje y costo de campo durante el tiempo establecido deberá pagar como multa el 50% más del mismo en la semana próxima, según los artículos que corresponden a este reglamento, perderán su partido por default aunque lo juegue, y además si el equipo fuera dado de baja perderá el pago aportado por concepto de inscripción y será responsable de pagar el resto de la temporada por causar daños y perjuicios a la liga, lo sustituya o no otro equipo.

ARTICULO 38.

El equipo que gane su partido por default; ya sea en la mesa o en terreno de juego, deberá pagar su cuota por concepto de campo y arbitraje. El equipo perdedor esta obligado a pagar su cuota de arbitraje más la mitad jugará como sanción por no presentarse y/o no cumplir con las normas estipuladas.

ARTICULO 39.

Todos los equipos tendrán derecho a solicitar 2 permisos durante el campeonato, siempre y cuando lo hagan por escrito y con 15 días de anticipación, exclusivamente jugándose dicho partido en jornada doble, un tercer permiso quedara a criterio de la mesa directiva siempre y cuando no se perjudiquen a terceros o se beneficie a los solicitantes

ARTICULO 40.

El equipo que ingrese ya iniciando el campeonato sustituyendo a otro, jugará sus partidos oficialmente siempre y cuando ingrese antes de la mitad de cada torneo tomando los mismos puntos del equipo que quedó fuera; o bien deberá de empezar de inicio en el ultimo lugar de la tabla teniendo oportunidad de jugar jornadas dobles para emparejar sus juegos y obtener sus puntos.



CAPITULO 6

SISTEMA DE COMPETENCIA

ARTICULO 41.

Todos los torneos se jugarán a una vuelta (Pueden existir variantes) , jugando todos contra todos y al final se jugará una liguilla. Dependiendo de cada torneo, la liga designará el numero de participantes y equipos a calificar, la premiación se determinará al inicio del torneo en las bases que se les harán llegar a cada representante.

ARTICULO 42.

En los partidos de finales, si hubiera empate, se tirarán penales, cinco por bando, tirando diferentes jugadores y si aun siguiera el empate, se tirarán penales a muerte súbita, tirándolos diferentes jugadores sin que repitan los cinco primeros, al menos de que siguiera el empate hasta que salga un vencedor.

ARTICULO 43.

La premiación se realizará en el lugar y fecha establecida por la mesa directiva, estando los equipos a participar en el evento de premiación con un mínimo de diez personas. Los equipos de nuevo ingreso están considerados dentro de estas obligaciones, o en caso contrario estarán a lo que disponga la liga.

ARTICULO 44.

Equipos que tengan adeudos cual sea el monto, no se le permitirá jugar finales bajo ninguna promesa de pago, deberá pagar forzosamente antes de jugar finales.

ARTICULO 45.

Al termino del torneo y al entrar en partidos de finales, se hará un incremento del costo del arbitraje para cubrir gastos de abanderados, ya que es necesario jugar con tripleta arbitral y de la misma manera se podrán realizar aumentos en las cuotas si la final se juega en un estadio.

ARTICULO 46.

La liga se reserva el derecho de aumentar o modificar cualquier artículo de este reglamento sin previo aviso, así como se reserva el derecho de admisión de jugadores, porras, equipos o cualquier persona que considere nociva (agresiva) para la liga o cualquiera de sus integrantes.

ARTICULO 47.

Los horarios de juego y campo, serán designados por la liga de futbol soccer y se informaran a los delegados de los equipos por lo menos 3 días previos al juego y deberán ser respetados por los delegados acudiendo al encuentro o el equipo perderá 3 a 0 y tendrá que pagar la cuota del arbitraje. Una vez entregada la programación, de ninguna manera será modificada en campos ni horarios.

ARTICULO 48.

Los Paramedicos, arbitros, coordinadores y todo el personal de la liga, estan integrados en la empresa para llevar a cabo los juegos deportivos de manera sana, divertida y con un ambiente familiar, brindando un servicio. Su labor dentro de los campos, oficina, redes sociales o cualquier contacto con los jugadores, delegados, familiares o involucrados exigen un respeto. Cualquier persona que se detecte con agresiones físicas o verbales sera cesada de cualquier participación dentro de nuestra organizaciòn y si es necesario se llevara el caso de manera legal hasta reparar el daño causado.



TABLA BASE DE SANCIONES

CLAVE	SANCION	MULTA	PRIMERA	SEGUNDA	TERCERA	CUARTA	QUINTA
R1	AGRESION FISICA	\$500	10	BAJA DEL TORNEO	BAJA	BAJA	BAJA
R2	CONTESTAR AGRESION	\$250	5	10	BAJA DEL TORNEO	BAJA	BAJA
R2.2	INTENTO DE AGRESIÓN	\$100	5	10	BAJA DEL TORNEO	BAJA	BAJA
R3	JUEGO MAL INTENCIONADO	-	5	10	BAJA DEL TORNEO	BAJA	BAJA
R4	JUEGO PELIGROSO	-	2	4	5	10	BAJA
R5	INSULTOS AL ARBITRO	\$500	3	5	10	BAJA	BAJA
R6	INTENTO DE AGRESION AL ARBITRO	\$500	10	BAJA	BAJA	BAJA	BAJA
R7	AGRESION AL ARBITRO	BAJA	BAJA	BAJA	BAJA	BAJA	BAJA
R8	CODUCTA INCORRECTA	\$200	2	4	10	BAJA	BAJA
R9	ESCUPIR A UN RIVAL O AL ARBITRO, ETC.	\$200	5	10	BAJA	BAJA	BAJA
R10	INCITAR A AGRESIONES	\$400	10	BAJA	BAJA	BAJA	BAJA
R11	CACHIRULES	\$300	BAJA	BAJA	BAJA	BAJA	BAJA
R12	INVACIÒN O ALTERACION DE PORRAR	\$700	4 JUEGOS AL CAPITAN	10 JUEGOS AL CAPITAN	BAJA	BAJA	BAJA
R13	BEBIDAS EMBRIAGANTES	\$1000	SANCION AL CAPITAN 4 JUEGOS	BAJA	BAJA	BAJA	BAJA
R14	BATALLA CAMPAL	\$1500	BAJA DEL CAPITAN	BAJA	BAJA	BAJA	BAJA
515	INTRODUCIR DROGAS	\$1500	BAJA DEL JUGADOR	BAJA	BAJA	BAJA	BAJA