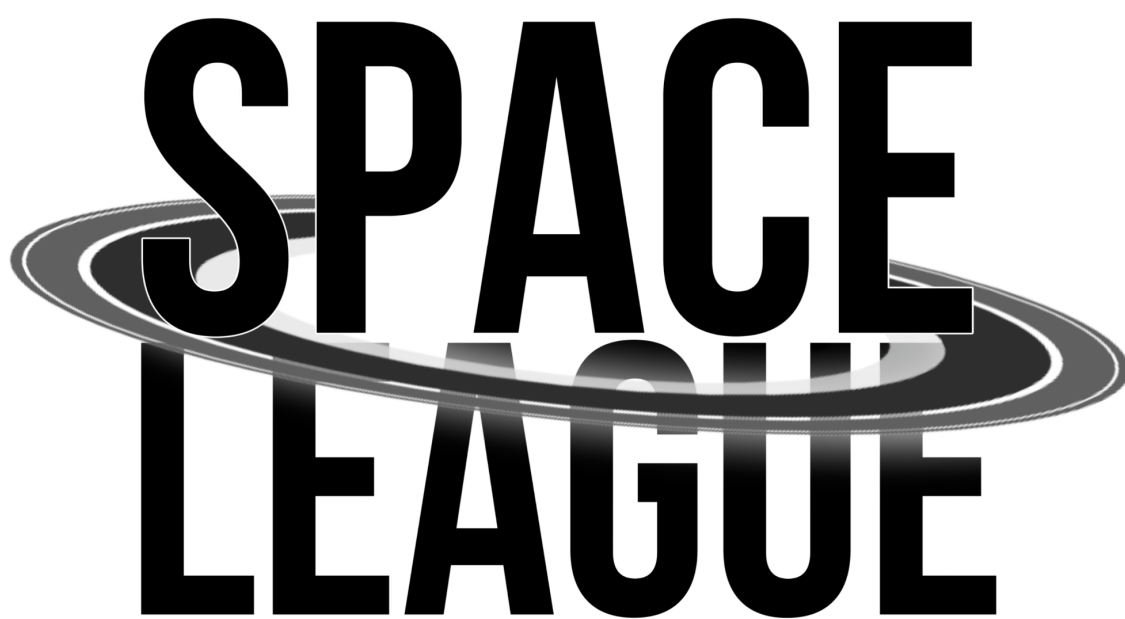




Reglamento Oficial Space League

1. Generalidades

1.1. Space League una liga basada en principios y reglamentos, donde no existen diferencias de raza, religión, sexo ni posición social. Somos 100% inclusivos y justos.

No somos solo un lugar para jugar al fútbol, sino para convivir en armonía.

MISIÓN: Fomentar, promover y desarrollar el fútbol amateur organizando torneos de alta calidad para jóvenes y adultos deportistas, basados en los principios del juego limpio. Además, buscamos fomentar la salud y la cultura del deporte en las presentes y futuras generaciones.

OBJETIVOS: Enriquecer la comunidad deportiva, siendo una liga inclusiva, justa y equitativa. Ofrecer servicios sociales, médicos y mejorar la infraestructura. Colaborar bilateralmente con la alcaldía para alcanzar estos objetivos.

VISIÓN: Convertirnos en una de las mejores ligas de la CDMX, demostrando que el deporte debe superar cualquier interés que desvirtúe nuestros objetivos.

1.2. Todos los equipos participantes deben cumplir con las reglas y regulaciones establecidas por la liga.

1.3. La liga promueve la unidad, la competencia amistosa y el respeto entre todos los jugadores y espectadores.

1.4. La categoría es libre, sólo masculina, Mayores de 18 en adelante.

1.5. En caso de querer registrar a un menor de edad, deberá contar con la autorización de los organizadores de Space League.

2. Participación de los Equipos

2.1. Los equipos deben registrarse oficialmente y cumplir con los requisitos de la liga.

2.2. Cada equipo debe estar compuesto por un mínimo de 7 jugadores registrados. No hay límite máximo de jugadores registrados.

2.3. Los registros deberán incluir una foto tipo credencial del jugador y una foto de su identificación oficial. *(En caso de menores de edad deben de presentar una identificación con fotografía (identificación escolar etc.) además de una carta responsiva y foto de la identificación de su tutor responsable)*

2.4. Los equipos deben designar un capitán y pueden optar por tener un entrenador.

2.5. El registro de jugador tiene un costo de \$50 pesos mexicano.

2.6. Todo jugador que no se encuentre registrado oficialmente en la plataforma de la liga deberá acudir directamente con el Staff de la liga para ser registrado.

2.7. Todos los jugadores registrados deberán de jugar al menos el 40% del torneo regular con su equipo para jugar Playoffs (fases eliminatorias).

3. Formato de los Partidos

3.1. Cada partido se jugará en un campo de fútbol 7. (dependiendo la sede)

3.2. Un partido consta de dos tiempos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 2 a 5 minutos entre ellos.

3.3. El equipo que marque más goles al final del tiempo reglamentario será el ganador del partido.

3.4. Los cambios serán ilimitados durante el partido.

3.5. El mínimo de jugadores para comenzar el partido, por equipo, es de 5 integrantes, incluido el arquero. Podrán completarse durante el transcurso del partido, no importando el periodo ni los minutos transcurridos.

3.5.1 Si un equipo queda con menos de 5 jugadores por expulsión definitiva (tarjeta roja directa o segunda amarilla), **el partido se da por terminado** y se considera **derrota automática 0-3** o el marcador que favorezca al rival, el que sea mayor.

3.5.2 Si un equipo queda con 4 jugadores por sanción temporal (tarjeta amarilla), **el partido debe continuar.**

(Solo si el equipo no puede reincorporar al jugador tras los 3 minutos (por lesión, abandono o negativa), **se aplicará la terminación del encuentro.**)

3.5.3 Si durante una sanción temporal (jugador fuera por tarjeta amarilla) otro jugador del mismo equipo recibe una nueva tarjeta amarilla y el equipo queda con 3 jugadores en cancha, el partido se dará inmediatamente por terminado, otorgando la victoria al equipo contrario con marcador de 3-0 o el resultado vigente más favorable al rival.

3.5.4 Si el árbitro o la organización detectan intento deliberado de provocar una tarjeta amarilla o expulsión para finalizar el partido con ventaja, el equipo podrá ser sancionado con:

1. Pérdida automática del partido (0-3)
2. Descuento de 3 puntos en la tabla general
3. Suspensión del jugador o cuerpo técnico involucrado

3.6. La sustitución deberá ser exclusivamente por el área de bancas.

Las sustituciones podrán realizarse sin la autorización del árbitro; sin embargo, ya debe estar listo el sustituto, además de portar debidamente el uniforme.

3.7. Sólo podrán entrar a la cancha jugadores debidamente uniformados y un entrenador por equipo. Personas ajenas como, fotógrafos, paramédicos, etc, sólo podrán entrar con previo aviso y autorización del STAFF de la liga. En caso de no tener la autorización el equipo será acreedor a una falta administrativa. (Leer en 3.27.)

3.8. Una vez empezado el partido los jugadores que empiezan como cambio, tendrán que quedarse en la zona de bancas, en orden, y sin invadir el terreno de juego. De lo contrario, se contará como invasión de cancha y será acreedor a una tarjeta amarilla.

3.9. En caso de contar con entrenador no podrá entrar a la cancha como jugador.

El entrenador tendrá que comportarse con respeto hacia su rival y el árbitro, no invadir el terreno de juego. De lo contrario, y de actuar de manera agresiva, tanto física como verbal, será decisión del árbitro sancionar con tarjeta (amarilla o roja).

Reglas del Juego

3.10. El árbitro dará un primer pitido para que los jugadores se acomoden en el campo de juego, en este tiempo el árbitro solicitará a cada capitán un balón y decidirá con cual se iniciará el partido incluido el equipo que dará el saque inicial. Después de esto el árbitro dará un pitido de inicio y comenzará a correr el tiempo del juego.

3.10.1. Dada la señal del árbitro, **el juego dará inicio por uno de los jugadores que pondrá en movimiento el balón con los pies, en dirección a su medio campo,** debiendo el equipo

ganador del saque, en ese momento, estar en su propio medio campo y ninguno de los jugadores del equipo contrario podrá invadir el medio campo contrario. El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador.

3.10.2. En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

3.10.3. Después de anotado un gol el procedimiento para reanudar será el mismo antes mencionado.

3.11. Cada 5 faltas cometidas por un equipo se sancionará con un penalti a favor del equipo contrario. Una vez alcanzado este límite, se sancionará un penalti adicional por cada 3 faltas acumuladas.

En caso de que la falta que coincida con una sanción por acumulación sea cometida dentro del área penal, se sancionará únicamente el penalti correspondiente a dicha falta, sin que esta sea contabilizada para el acumulado.

3.12. **Está estrictamente prohibido realizar barridas.** (A excepción del portero en su área)

3.13. Un jugador al ser sancionado con tarjeta amarilla tendrá que salir del campo de juego **durante 3 minutos, sin posibilidad de ser sustituido.** El jugador antes sancionado, podrá regresar al campo de juego pasando los 3 minutos.

3.14. En caso de que algún jugador logre acumular 2 Tarjetas Amarillas o una Roja Directa, **el equipo tendrá que jugar en desventaja hasta que termine el partido. El jugador sancionado deberá de abandonar el campo de juego inmediatamente.** El comité evaluará la gravedad de la falta y se sancionará conforme al código de sanciones.

3.15. El portero no podrá tomar la pelota con las manos, si un jugador de su mismo equipo le pasa el balón. A menos que dicho pase sea con la cabeza.

3.16. **Jalones de playera, pisotones, codazos, o cualquier agresión física están prohibidos.** Es decisión del árbitro castigar este tipo de acciones.

3.17. SAQUE DE BANDA: **El saque de banda podrá realizarse con las manos, o si bien el equipo lo desea podrán ser con el pie (en caso de que se decida hacerlo con el pie, tendrá que ser razo y no podrá ir directo a portería).**

3.18. SAQUE DE META:

- El saque de meta deberá realizarlo el portero desde dentro de su área.
- Si el balón cruza directamente la media cancha desde el saque de meta, se concederá saque de banda al equipo contrario desde la línea de media cancha, en el punto por donde rebasó la línea.
- El balón estará en juego en cuanto salga del área.
- Ningún jugador del equipo ejecutor podrá recibir el balón dentro del área.
- **Queda estrictamente prohibido** realizar jugadas intencionales con la cabeza, pecho u otra parte del cuerpo con el único fin de burlar la regla del pase al portero (ejemplo: un jugador recibe el balón en corto y de inmediato se lo regresa de cabeza al portero para que pueda tomarlo o despejarlo). En caso de detectarse esta acción, se sancionará con tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar de la infracción.

3.19. Diálogo con el árbitro

- Únicamente los capitanes de cada equipo, debidamente identificados con su brazalete de capitán, podrán dirigirse al árbitro para dialogar, solicitar aclaraciones o transmitir inquietudes durante el partido.
- Ningún otro jugador o miembro del equipo podrá acercarse al árbitro con fines de reclamo o discusión.
- En caso de que un jugador distinto al capitán se dirija al árbitro con reclamos, el árbitro podrá sancionar dicha conducta conforme a las reglas de disciplina de la Space League.
- Es responsabilidad de cada equipo asegurarse de que su capitán porte el brazalete de manera visible durante todo el partido.

Faltas administrativas

3.20. En caso de que alguno de los jugadores no cuente con el equipamiento debido, el equipo iniciará con una falta. Entre más jugadores se encuentren sin el equipamiento debido, más faltas se añadirán al equipo. **(Siendo el límite de 4 faltas al iniciar el partido.)**
(Los equipos nuevos tendrán 4 jornadas de tolerancia)

(Para más información del equipamiento debida, leer punto 4.)

3.21. **Cada equipo tendrá cinco minutos de tolerancia**, después de esos cinco minutos el tiempo empezará a correr y tendrán otros diez minutos, en los cuales cada tres minutos se les penalizará con un gol en contra. Si ese tiempo vence el partido se dará por terminado.

3.22. En caso de que un equipo no se presente a su partido programado sin haberlo cancelado en tiempo y forma, deberá cubrir el 100% del costo del arbitraje **(\$600)**, además de una multa de **\$200**, correspondiente al pago del arbitraje del equipo contrario. El equipo que sí se haya presentado deberá cubrir únicamente **\$400** y se le otorgará el partido como ganador con marcador de **3-0**.

3.23. Si el balón no se presenta al inicio del juego serán acreedores a un gol administrativo.

3.24. Todos los equipos deben registrar un mínimo de 7 jugadores en la liga antes de completar sus primeras dos jornadas. En caso de no tener registrado mínimo 7 jugadores, serán acreedores a dos faltas administrativas.

3.25. Un equipo podrá tomar como préstamo a un jugador de otro equipo, en las primeras 3 jornadas (de ambos torneos) teniendo como sanción 3 faltas al inicio del partido. Pasando esas 3 jornadas, la sanción será de un gol en contra al iniciar el partido. **Está estrictamente prohibido que algún jugador de otro equipo o que no esté registrado juegue fases finales.**

3.26. Los jugadores que ingresen al terreno de juego deberán estar completamente uniformados, incluyendo la casaca (si es necesario) y cualquier elemento reglamentario. No se permitirá el acceso al campo ni los cambios mientras el jugador aún esté colocándose alguna parte del uniforme, si un jugador no cumple con lo antes mencionado **será acreedor a una tarjeta amarilla.**

3.27. En caso de que una persona ajena a los jugadores o al personal autorizado del equipo entra al terreno de juego o área de bancas, tendrá que salir del terreno de juego siendo sancionado con una **TARJETA ROJA**, y contará como falta para el equipo.

4. Equipamiento

4.1. Todos los jugadores deben usar el uniforme oficial de su equipo durante los partidos. Las primeras 4 jornadas de cada torneo no habrá faltas administrativas por uniforme.

Los equipos nuevos tendrán 4 jornadas de tolerancia no importando en qué jornada hayan entrado.

El equipamiento obligatorio consta de:

1. Playera
2. Short
3. Calcetas largas deportivas
4. Multitaco

4.1.1. La playera tiene que ser idéntica, mismo color de short y mismo color de calcetas.

4.1.2. El portero podrá usar pants.

4.1.3. Los dígitos de dicha playera deben estar grabados en vinil, pintura o sublimación.

4.1.4. **Está estrictamente prohibido jugar con tachones.**

4.1.5 **No se permitirá prestar playeras entre jugadores.**

4.2. El balón utilizado debe ser de tamaño #5 o #4 y cumplir con las normas oficiales de fútbol.

4.3. Un balón que se dañe durante el partido será sustituido por un balón que se encuentre en buenas condiciones, avalado nuevamente por el árbitro.

4.4. Objetos peligrosos, se considera objeto peligroso aquello que ponga en riesgo la integridad de quien lo porta y de cualquier jugador y árbitro. En el terreno de juego **se prohíbe ingresar al campo con relojes, aretes, collares, expansiones, esclavas y pulseras.**

4.5. Fase Regular: Todos los equipos deben procurar usar su uniforme oficial. Sin embargo, se permitirá cierta flexibilidad siempre que la playera de todos los jugadores tenga el mismo color base predominante (ejemplo: distintas marcas o modelos de color blanco, rojo, negro, etc.).

- No se permitirá que un jugador utilice una playera con combinaciones de colores distintos al color base del equipo (ejemplo: equipo con uniforme blanco y un jugador con playera blanco-azul de Argentina).
- El objetivo es mantener la uniformidad visual del equipo, aun con ligeras variaciones de modelo o diseño.

4.6 Fase de Playoffs/Liguilla: Para efectos de uniformidad, se considerará obligatorio que:

- **Playera:**
 1. Debe ser idéntica en color, diseño y con número visible (obligatorio sin excepción).
- **Short y calcetas:**
 1. Deben ser del mismo color base en todo el equipo.

2. Se permiten variaciones mínimas (marca, logotipo, costuras o pequeños detalles no predominantes).
3. No se permiten diferencias visibles en diseño general (franjas, patrones, combinaciones de colores distintas o cortes claramente diferentes).
- **Criterio arbitral:**
 1. Si un jugador presenta diferencias mínimas, podrá participar.
 2. Si el short y calcetas son visiblemente distintos al resto del equipo, no podrá jugar.

5. Árbitro

5.1. El árbitro es la autoridad en el campo. Es aquel que hará valer el reglamento en todo momento de una manera parcial, equitativa y eficaz.

Facultades del árbitro:

1. Amonestar.
2. Expulsar.
3. Excluir (pedir a un jugador que salga del terreno de juego o no permitir su ingreso. No es una expulsión, simplemente otro jugador podrá sustituirlo sin que éste sea acreedor a una sanción).
4. Terminar el juego, siempre y cuando las garantías del mismo ya no sean las propias para su continuidad (lluvia, tormenta eléctrica, temblor, invasión de campo, riñas, conducta violenta en bancas, amedrentan por parte de cualquiera de las porras, pelea entre jugadores del mismo equipo e insultos y contactos constantes durante el encuentro)

5.2. El árbitro ejerce cabalmente los reglamentos internos de la liga, así como los estipulados por la federación mexicana de fútbol.

5.3. El árbitro deberá ser respetado en todo momento. De igual manera el tiene la obligación de dirigirse con respeto y profesionalismo a todos los miembros de ambos equipos. En caso de que ocurra una situación con el árbitro, el capitán del equipo deberá acudir al encargado de la liga.

5.4. El árbitro es el único que tiene la facultad de dar inicio o por terminado el partido. A su vez, es el único que puede pasar o detener el tiempo del encuentro.

5.6. El árbitro deberá presentarse debidamente uniformado y elegir su color de casaca que no coincida o cause alguna confusión con los equipos en turno.

6. Conducta y Fair Play

6.1. Todos los jugadores, gradas, afición, entrenadores y personal deben comportarse con respeto y deportividad en todo momento.

6.2. Cualquier acto de violencia, discriminación o falta de respeto será sancionado.

6.3. La Space League fomenta un entorno de respeto, inclusión y sana competencia. Por ello, se prohíbe cualquier acto de discriminación, provocación o falta de respeto por parte de la afición hacia jugadores, árbitros, rivales o personal de la liga.

En caso de que se detecte una conducta inapropiada por parte de la afición, se aplicará el siguiente protocolo de intervención:

- **Primer aviso:** El árbitro o el staff notificará a los capitanes y a la afición que, de continuar las faltas de respeto, el equipo podría ser sancionado.
- **Segundo aviso:** Si la conducta persiste, el equipo será sancionado automáticamente con 3 faltas acumuladas en ese partido.
- **Tercer aviso:** Si el comportamiento continúa, el partido será detenido el tiempo que sea necesario. En caso de no poder restablecer las condiciones para continuar de forma segura y respetuosa, el partido será dado por terminado, y el comité decidirá el resultado del encuentro y las sanciones correspondientes.

Nota: Si se detecta que un equipo está usando esta regla de forma estratégica para interrumpir el partido y sacar ventaja (por ejemplo, hacer tiempo cuando va ganando), la liga podrá sancionar al equipo por conducta antideportiva, lo que podría incluir la pérdida del partido o suspensión.

6.4. Las tarjetas amarillas o rojas mostradas por insultos, comportamiento indebido o actos de indisciplina no se contabilizarán como faltas para efectos de la acumulación. Por lo tanto, estas tarjetas no sumarán al conteo necesario para la aplicación del penal

6.5. Las decisiones de los árbitros son finales y deben ser respetadas por todos los participantes.

6.6. Los equipos deben llegar al campo al menos 10 minutos antes del inicio programado del partido.

6.7. Todos los equipos podrán cancelar su jornada con 1 día de anticipación, un día antes 12 pm.

6.8. Cancelación de partidos

Un equipo podrá cancelar su participación en un partido; sin embargo, el encuentro no será reprogramado y se considerará como derrota por default para el equipo que cancela.

6.9 Resultado por cancelación

- Si un equipo cancela:
 - Pierde el partido por marcador de 3-0.
 - El equipo rival obtiene los 3 puntos.
 - El partido se considera oficialmente disputado para efectos de tabla.

6.10 Cancelación de ambos equipos

- Si ambos equipos cancelan, el partido se declara como doble default.
- El resultado será 0-0, pero:
 - Ningún equipo suma puntos.
 - Ambos equipos pierden el partido (se registra como derrota para efectos de tabla).

6.11 Excepciones

Únicamente se podrá reprogramar un partido cuando existan causas ajenas a los equipos y a la liga, tales como:

- Situaciones extraordinarias determinadas por la liga

Se considerarán situaciones extraordinarias aquellas imprevisibles y ajenas al control de los equipos, que impidan la realización del partido, tales como:

- Fallas en la cancha (iluminación, condiciones peligrosas del terreno, cierre inesperado)
- Indicaciones o restricciones de autoridades
- Emergencias médicas graves durante el evento
- Problemas de seguridad en la sede
- Eventos de fuerza mayor (sismos, inundaciones, etc.)

La Liga se reserva el derecho de determinar cualquier otra situación como extraordinaria, siempre que comprometa la integridad, seguridad o viabilidad del partido.

6.12 Costos arbitrales

- Si un equipo cancela en tiempo y forma, no estará obligado a cubrir el costo del arbitraje.
- Si cancela fuera de tiempo, deberá cubrir el costo correspondiente del arbitraje.
(Leer Artículo 3.22)

6.13. Pago de arbitraje y procedimiento por falta de liquidación

6.13.1. Pago del arbitraje

El pago correspondiente al arbitraje deberá realizarse al inicio del encuentro. En caso de no haber sido liquidado en su totalidad, el equipo contará como plazo máximo hasta la finalización del primer tiempo y antes del inicio del segundo tiempo para cubrir el 100% del costo del arbitraje.

6.13.2. Inicio del segundo tiempo sin pago

Una vez iniciado el segundo tiempo, el cronómetro comenzará a correr de manera normal y no será detenido por falta de pago del arbitraje. Si uno o ambos equipos mantienen una deuda pendiente, no podrán reanudar su participación en el encuentro hasta liquidar el 100% del arbitraje correspondiente.

6.13.3. Cuando únicamente un equipo no ha pagado

Si uno de los equipos ha liquidado la totalidad de su arbitraje y el equipo contrario no lo ha hecho, el equipo que haya cumplido con el pago quedará habilitado para continuar el encuentro.

El equipo que permanezca sin liquidar su arbitraje no podrá reanudar el partido mientras mantenga la deuda pendiente. A partir del inicio del segundo tiempo, por cada 2 minutos completos transcurridos sin que dicho equipo haya liquidado el 100% de su arbitraje, se otorgará 1 gol a favor del equipo que sí haya cumplido con el pago.

El conteo de goles continuará acumulándose conforme transcurra el tiempo, sin detener el cronómetro, hasta que el equipo pendiente de pago liquide la totalidad de su deuda.

Una vez realizado el pago total, el equipo quedará habilitado para reincorporarse al encuentro, manteniéndose los goles acumulados como consecuencia de la sanción.

6.13.4. Cuando ninguno de los dos equipos ha pagado

Si al inicio del segundo tiempo ninguno de los dos equipos ha liquidado la totalidad de su arbitraje, el cronómetro comenzará a correr de manera normal y no se acumularán goles a favor de ninguno de los equipos.

Ambos equipos permanecerán inhabilitados para reanudar el encuentro mientras mantengan pendiente el pago del arbitraje.

Si durante los 20 minutos correspondientes al segundo tiempo ambos equipos liquidan la totalidad de su arbitraje, ambos quedarán habilitados para continuar el encuentro conforme corresponda al tiempo restante.

Si transcurren los 20 minutos del segundo tiempo sin que ninguno de los dos equipos haya liquidado su arbitraje, el encuentro se dará por concluido por incumplimiento de pago y se decretará la derrota de ambos equipos.

En este supuesto:

- Ninguno de los dos equipos recibirá puntos para efectos de la tabla de clasificación.
- El resultado será registrado como derrota para ambos equipos.
- El encuentro se considerará administrativamente concluido.
- Ninguno de los dos equipos podrá disputar su siguiente partido hasta haber liquidado la totalidad de la deuda pendiente con la Liga, incluyendo cualquier adeudo administrativo que corresponda.

6.13.5. Pago durante el segundo tiempo

Si un equipo realiza el pago de la totalidad de su arbitraje durante el segundo tiempo, quedará habilitado para participar nuevamente en el encuentro a partir del momento en que la Liga confirme la liquidación.

En caso de que el equipo contrario continúe sin pagar, seguirá aplicándose la sanción de 1 gol a favor del equipo que sí ha cumplido por cada 2 minutos completos que transcurran mientras el otro equipo mantenga pendiente su pago.

6.13.6. Carácter obligatorio del pago

El cumplimiento del pago del arbitraje es requisito indispensable para la participación de los equipos. La falta de pago no será motivo para detener el cronómetro ni para extender el tiempo asignado a la cancha.

La presente disposición tiene como finalidad garantizar el pago oportuno del servicio de arbitraje, evitar adeudos posteriores al encuentro y proteger los tiempos de programación establecidos por la Liga.

7. Sistema de Puntuación

- 7.1. Los equipos recibirán 3 puntos por una victoria y 0 puntos por una derrota.
- 7.2. En caso de empate, cada equipo se llevará 1 punto.

8. Sanciones y Penalizaciones

- 8.1. Las infracciones graves pueden resultar en la expulsión del jugador infractor del partido y posibles sanciones adicionales.
- 8.2. Las infracciones menores serán penalizadas con tarjetas amarillas. Dos tarjetas amarillas en un mismo partido resultará en una tarjeta roja y la expulsión del jugador.
- 8.4. Las sanciones adicionales serán decididas por el comité disciplinario de la liga.
- 8.5. Cualquier jugador expulsado recibirá una suspensión automática de un partido. El comité disciplinario podrá aumentar la sanción dependiendo de la gravedad de la infracción. Pudiendo llegar a ser expulsado de Space League.
- 8.6. Queda estrictamente prohibido participar en cualquier partido bajo los efectos de alcohol, drogas o sustancias que alteren las capacidades del jugador.

Sanciones por infracciones:

- 1. Primera vez: El jugador detectado no podrá jugar ese partido y deberá salir de la cancha.
- 2. Segunda vez: El jugador no podrá jugar ese partido y su equipo recibirá un gol en contra.
- 3. Tercera vez: El jugador no podrá jugar ese partido y será suspendido por 3 jornadas.
- 4. Cuarta vez: El jugador será expulsado del torneo.

9. Modificaciones al Reglamento

- 9.1. La liga se reserva el derecho de modificar, ampliar o actualizar el reglamento en cualquier momento, con el objetivo de mantener el orden, la justicia y la competitividad del torneo.
- 9.2. Cualquier modificación entrará en vigor a partir de su publicación oficial por parte de la liga, y será aplicable únicamente a los hechos o partidos posteriores a dicha publicación.
- 9.3. Los casos o situaciones ocurridas antes de la actualización del reglamento se resolverán con base en la versión vigente al momento del suceso, y la decisión del Comité Disciplinario o de la organización podrán ser apelables (leer el punto 6 Proceso de Apelación).
- 9.4. En caso de que se presente una situación nueva no contemplada por el reglamento, el Comité Disciplinario de la Space League evaluará el caso, tomará una resolución equitativa y podrá usarlo como precedente para futuras actualizaciones reglamentarias.

Individualidades Space League

Saque de banda

- Los saques de banda podrán realizarse con las manos o con el pie. De realizarse con el pie tendrá que ser un pase raso y no podrá ir directo a portería.

Penal por faltas

- A la quinta falta se cobrará un tiro penal **sin opción a contrarremate.**
- Después de la quinta falta será cada tres faltas cuando se marque un penal.
- Todos los jugadores deberán de estar a mitad de campo, a excepción del tirador y el portero.

Penal

- En caso de marcarse un penalti directo, sí habrá contrarremate (solo del jugador tirador)

Tiempo de tolerancia

- Cada equipo tendrá **cinco minutos** de tolerancia, después de esos cinco minutos el tiempo empezará a correr y tendrán otros **diez minutos**, en los cuales cada **tres minutos** se les penalizará con un gol en contra. Si ese tiempo vence el partido se dará por terminado.

Barridas

- El portero se puede barrer en su área.
- Fuera del portero la barrida está estrictamente prohibida.
- En caso de producirse una caída o resbalón, y afectar a un jugador **no contará como falta, pero se marcará un tiro indirecto.**
- En caso de que un jugador se haya caído o resbalado no podrá jugar el balón mientras esté en el piso. Exceptuando al portero. En caso de tocar el balón se **marcará tiro indirecto.**

10. Formato de Torneos

En Space League contaremos con dos torneos. Uno en formato de Liga, con fase final de liguilla. Y un formato de Copa de dos fases (fase de grupos y eliminatorias)

Space League

- 10.1.** El formato de Liga se conformará por 10 a 14 equipos. Jugando 9 a 13 jornadas.
- 10.2.** Al final de la temporada regular, los equipos en las primeras 8 posiciones de la tabla general, clasificarán a la liguilla.
- 10.3.** El criterio de desempate en fase regular para clasificar a liguilla será de la siguiente manera en orden.
 - Puntos
 - Diferencia de goles.
 - Más goles anotados.
 - Faltas generales en el torneo.
 - Tarjetas Amarillas

- Tarjetas Rojas
- Enfrentamiento directo

10.4. En caso de que algún equipo que haya comprado horario, se respetará el horario. En caso de que dos equipos con horario comprado se enfrenten, el equipo mejor posicionado en la tabla general decidirá el horario del partido. (Esto en fase regular)

10.5. Cuartos de Final: La Liguilla empezará en cuartos de final, siendo los encuentros de la siguiente manera. 1° vs 8°, 2° vs 7°, 3° vs 6°, 4° vs 5°. En caso de empate, pasa el mejor posicionado en la tabla general.

10.6. Semifinal: Los 4 ganadores avanzan a las semifinales. Los partidos serán entre el mejor calificado en la tabla general, contra el peor calificado de la tabla general. (*Ejemplo 1° vs 4°*) Los dos equipos restantes se enfrentarán. En caso de empate, se añadirán tiempos extra. (Dos tiempos de 5 minutos) En caso de prevalecer el empate pasaremos a 5 shoot outs por equipo. En caso de seguir la igualdad, será muerte súbita por shoot outs.

10.7. FINAL. Los dos equipos ganadores de las semifinales se enfrentarán para definir al Campeón de Space League. Un partido de dos tiempos de 20 minutos cada uno. En caso de empate, se añadirán tiempos extra. (Dos tiempos de 5 minutos) En caso de prevalecer el empate pasaremos a 5 shoot outs por equipo. En caso de seguir la igualdad, será muerte súbita por shoot outs. Hasta decidir al **GRAN CAMPEÓN DE SPACE LEAGUE**.

Space Cup

Space Cup sería un torneo en formato de dos fases. Fase de grupos (ida y vuelta) y ronda eliminatoria. (Cuartos y semifinal a ida y vuelta).

10.9. Los equipos se dividirán en grupos equitativos los cuales se enfrentarán a cada integrante a ida y vuelta de su mismo grupo.

10.10. Los grupos se decidirán mediante un sorteo el cual se debe de llevar a cabo por los representantes de Space League.

10.11. Los mejores equipos de cada grupo clasificarán a la siguiente ronda.

10.12. Las rondas de eliminación empezarán desde cuartos de final, hasta llegar a la gran final de Space Cup. En caso de empate, se añadirán tiempos extra. (Dos tiempos de 5 minutos) En caso de prevalecer el empate pasaremos a 5 shoot outs por equipo. En caso de seguir la igualdad, será muerte súbita por shoot outs.

10.13. En caso de que algún equipo que haya comprado horario, se respetará el horario. En caso de que dos equipos con horario comprado se enfrenten, el equipo mejor posicionado decidirá el horario del partido. (Fase regular)

10.14. FINAL: Los dos equipos finalistas se enfrentarán para definir al Campeón de Space Cup. Un partido de dos tiempos de 20 minutos cada uno. En caso de empate, se añadirán tiempos extra. (Dos tiempos de 5 minutos) En caso de prevalecer el empate pasaremos a 5 shoot outs por equipo. En caso de seguir la igualdad, será muerte súbita por shoot outs. Hasta decidir al **GRAN CAMPEÓN DE SPACE CUP**.

1. Premiaciones

11.1. Los trofeos y premios serán entregados al finalizar los torneos en una ceremonia oficial organizada por la liga.

SPACE LEAGUE

- El equipo campeón de Space League recibirá el trofeo de Liga y medalla de campeones.

- El equipo subcampeón de Space League recibirá medallas de segundo lugar.
- El goleador del torneo se llevará un trofeo. (En las 13 jornadas regulares)
- El equipo menos goleado, su portero se llevará un trofeo. (En las 13 jornadas regulares)

11.2. El premio a goleador se otorgará a quien realice mayor cantidad de goles en las 13 jornadas regulares del torneo Space League.

11.3. En caso de haber empate entre dos jugadores, el criterio de desempate será en cual equipo avanzó más en el torneo, de dichos jugadores. En caso de que el empate sea de jugadores del mismo equipo, se decidirá el rendimiento del jugador en la ligüilla. Siendo el que mayor cantidad de goles anote en ligüilla será el acreedor al reconocimiento del goleador del torneo Space League.

11.4. El portero que sea galardonado como Guante de Oro se medirá su rendimiento únicamente en las 13 jornadas reglamentarias.

11.5. En caso de haber empate entre dos jugadores, el criterio de desempate será en cual equipo avanzó más en el torneo

SPACE CUP

- El equipo campeón de Space Cup recibirá el trofeo de Copa.
- El equipo subcampeón de Space Cup recibirá medallas de segundo lugar.
- El Tercer Lugar se llevará medalla de Bronce.
- El goleador del torneo se llevará un trofeo. (Cuartos de final)
- El equipo menos goleado, su portero se llevará un trofeo. (Cuartos de final)

11.6. El premio al goleador se otorgará a quien realice mayor cantidad de goles hasta cuartos de final.

11.7. En caso de haber empate entre dos jugadores, el criterio de desempate será en cual equipo avanzó más en el torneo.

11.8. El portero que sea galardonado como Guante de Oro se medirá su rendimiento hasta cuartos de final.

11.9. En caso de haber empate entre dos jugadores, el criterio de desempate será en cual equipo avanzó más en el torneo

COMITÉ DISCIPLINARIO

1. Definición y Propósito

El Comité Disciplinario es el órgano encargado de impartir justicia, analizar las faltas al reglamento y aplicar las sanciones correspondientes. Su objetivo primordial es garantizar la integridad física de los participantes, el respeto a la autoridad y la preservación de los valores deportivos (**Fair Play**).

2. Tiempos de Actuación y Resolución

El proceso se rige por un cronograma estricto para brindar certeza a los equipos antes de su siguiente encuentro:

- **Investigación:** Durante las primeras 24 horas tras la jornada, el Comité recabará actas, reportes de staff y material audiovisual.
- **Deliberación:** El Comité sesionará entre las 24 y 48 horas posteriores al incidente.
- **Plazo Máximo de Resolución:** La Cédula de Resolución oficial será notificada a los capitanes en un plazo máximo de **120 horas** tras la jornada.

3. Recopilación de Pruebas (El Expediente)

Para que una sanción sea válida y fundamentada, el Comité armará un expediente con:

1. **Acta Arbitral:** Fuente primaria de los hechos.
2. **Reporte de Campo:** Observaciones del Staff de la liga.
3. **Pruebas Audiovisuales:** Videos de transmisiones, cámaras de seguridad o grabaciones del staff/equipos.
4. **Antecedentes:** Historial disciplinario del jugador o equipo involucrado.

4. La Cédula de Resolución

Toda sanción será comunicada mediante un documento oficial que deberá contener:

- **Folio y Datos del Partido.**
- **Relación de Hechos:** Transcripción del reporte arbitral y de staff.
- **Fundamentación Legal:** Cita textual del artículo aplicado del Código de Sanciones.
- **Dictamen:** Sanción exacta (partidos o baja) y vigencia de la misma.
- **Cláusula de Apelación:** Recordatorio de plazos y medios para inconformarse.

5. Proceso de Apelación

Los jugadores o equipos tienen derecho a solicitar una revisión de la sanción bajo las siguientes normas:

- **Plazo:** Máximo **72 horas** después de emitida la Cédula de Resolución.
- **Canales:** Envío por escrito al correo **Spaceleaguemx@gmail.com** o al WhatsApp oficial de la liga.
- **Forma:** La apelación debe ser respetuosa. El uso de lenguaje ofensivo o irrespetuoso anulará el proceso y la sanción original quedará firme (pudiendo aumentar por falta de respeto).
- **Derecho a Agente Externo en Apelación:** Únicamente en casos de **Baja Definitiva** o sanciones mayores a **6 partidos**, el apelante podrá solicitar que un

Agente Externo Neutral (designado por la Liga) co-evalúe las pruebas. El costo administrativo de esta consulta externa será cubierto por el equipo solicitante. El fallo derivado de esta instancia será **final e inapelable**.

- **Tiempo para dar una respuesta a la apelación:** El comité tendrá un plazo de **48 hrs maximo** despues de la entrega de la apelación, para entregar la respuesta.

ESTRUCTURA DE LA CÉDULA DE RESOLUCIÓN

Cada resolución emitida por **Space League** deberá contener obligatoriamente los siguientes puntos:

1. Encabezado de Identificación

- **Folio del Expediente:** (Ejemplo: SL-2026-045)
- **Fecha de Emisión:** (Día en que se entrega el reporte).
- **Partido:** (Equipo A vs Equipo B).
- **Categoría/Jornada:** (Ej. Sábados - Jornada 5).

2. Relación de Hechos (Lo sucedido)

En este apartado se transcribe fielmente lo reportado por la autoridad:

- **Reporte Arbitral:** Lo que el árbitro escribió en la cédula de campo.
- **Reporte del Staff:** Observaciones adicionales del personal de la liga presente.

3. Cuerpo de Evidencias

Lista de los elementos que el Comité analizó para tomar la decisión:

- **Material Audiovisual:** (Ej. "Video de transmisión minuto 15:20").
- **Antecedentes del Jugador:** (Si es reincidente o si tiene conducta limpia previa).

4. Fundamentación Legal (El "Porqué")

Aquí es donde se conecta el hecho con tu reglamento. Es vital citar el artículo exacto:

- **Infracción:** (Ej. Incitar a la violencia).
- **Artículo aplicado:** (Ej. Según la tabla del Código de Sanciones, sección III).

5. Dictamen Final

La conclusión clara del castigo:

- **Sanción:** Número de partidos de suspensión o baja definitiva.
- **Vigencia:** A partir de qué fecha el jugador no puede ver actividad.

6. Pie de Notificación (Cláusula de Apelación)

Este texto debe aparecer siempre al final para proteger a la liga:

"Se informa al equipo/jugador sancionado que cuenta con un plazo máximo de **48 horas** a partir de la recepción de esta cédula para presentar una apelación formal vía correo electrónico a Spaceleaguemx@gmail.com o al Whatsapp: **5519124971**, cumpliendo con los requisitos de respeto y evidencia estipulados en el reglamento."

Puntos Críticos para el Control de la Liga

CLÁUSULAS ADICIONALES DE DISCIPLINA

1. Reincidencia Disciplinaria En caso de que un jugador o integrante de un equipo incurra por segunda vez en una falta de la misma categoría (ej. repetir un insulto a la autoridad o una conducta violenta dentro del mismo torneo, la sanción aplicada será automáticamente el **doble de la sanción previa**. Si el jugador reincide una tercera vez, el Comité Disciplinario tendrá la facultad de dictaminar la **Baja Definitiva** de la liga, sin importar la gravedad de la falta en turno.

2. Responsabilidad Solidaria (Sanciones a la Porra) Cada equipo es responsable directo del comportamiento de su porra, familiares y acompañantes. Si el público de un equipo incurre en insultos graves al arbitraje, agresiones físicas o invasión de cancha, el Comité aplicará las siguientes sanciones al equipo:

- **Primera falta:** Amonestación verbal y por escrito.
- **Segunda falta:** Deducción de 3 puntos en la tabla general.
- **Tercera falta:** Expulsión del equipo del torneo vigente.

3. Tentativa de Agresión Para efectos de este reglamento, la **tentativa de agresión** (lanzar un golpe, patada o un objeto con la intención de impactar, aunque el destinatario logre esquivarlo) se sancionará con la misma severidad que una agresión consumada. El Comité castigará la **intención y el dolo**, no sólo el impacto físico, con el fin de prevenir incidentes mayores.

-EN LA SIGUIENTE HOJA EL CÓDIGO DE SANCIONES-

CÓDIGO DE SANCIONES

CÓDIGO	INFRACCIÓN	DESCRIPCIÓN	SANCIÓN
1	Doble Amonestación	Acumulación de dos tarjetas amarillas en un mismo partido	1 PARTIDO
2	Roja Directa	Roja Directa	1 PARTIDO
3	Lenguaje Ofensivo	Uso de groserías o señas obscenas dirigidas a rivales o afición	2 A 3 PARTIDOS
4	Insultos a la Autoridad	Reclamar de forma airada, insultar o menospreciar al árbitro o Staff de la liga.	2 A 5 PARTIDOS
5	Incitar a la Violencia	Provocar peleas, retar a golpes o azuzar a la porra/compañeros a agredir.	3 A 6 PARTIDOS
6	Discriminación / Racismo	Insultos por motivos de raza, religión, orientación sexual o condición física.	3 A 6 PARTIDOS O BAJA
7	Conducta Violenta Leve	Empujones, pechazos o jalones innecesarios con el juego detenido.	2 A 3 PARTIDOS
8	Agresión Física (Acción)	Patada, codazo o golpe durante una jugada, con intención de dañar.	4 A 8 PARTIDOS
9	Agresión Física (Grave)	Puñetazo, cabezazo o patada intencional con el juego detenido.	3 a 8 o BAJA DEFINITIVA
10	Escupitajo	Escupir a un adversario, árbitro, staff o público.	6 PARTIDOS A BAJA
11	Riña / Campal	Participar activamente en una pelea colectiva (más de 3 personas).	BAJA (Equipo/Jugadores)
12	Agresión a la Autoridad	Cualquier contacto físico violento contra el Árbitro o Staff de la Liga.	BAJA DEFINITIVA
13	Conducta antiDeportiva	Retrasar el reinicio del juego o ignorar instrucciones básicas del árbitro/organizador, celebraciones excesivas dirigidas al rival o burlas gestuales.	1 A 3 PARTIDOS
14	Intimidación	Acercarse físicamente de forma amenazante a otra persona.	1 A 3 PARTIDOS

*De acuerdo al reporte arbitral las sanciones pueden ser acumulativas según sea el caso.

*Toda apelación es válida siempre y cuando se maneje de manera pacífica y apegada al reglamento.

*Si la apelación es a favor del jugador, este será habilitado.

*La baja puede ser del torneo, la temporada o definitiva y esto lo decidirá la administración de la liga según la agravante de la falta.

ESTÁ ESTRICTAMENTE PROHIBIDO INGERIR BEBIDAS ALCOHÓLICAS, PSICOTRÓPICOS Y ESTUPEFACIENTE ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DE LOS ENCUENTROS, DENTRO DEL DEPORTIVO