



Liga Adulta Mixta 8 vs 8
Reglas Modificadas
Club de Fútbol de Calcasieu
(CSC por sus siglas en inglés)

Adoptadas en Septiembre del 2024

1. NUESTRA MISIÓN.....	3
2. REGLAS DEL JUEGO.....	3
2.1. Balón.....	3
2.2. Jugadores y sustituciones.....	3
2.2.1. Requisitos del jugador.....	3
2.2.2. Jugadores invitados.....	4
2.3. Accesorios de los jugadores.....	4
2.3.1. Canilleras.....	4
2.3.2. Uniformes.....	4
2.3.3. Joyas y Accesorios.....	4
2.4. Procedimiento de cancelación/lluvia.....	5
2.4.1. En caso de tormentas eléctricas.....	5
2.5. Duración del juego.....	5
2.5.1. Walkover.....	6
2.6. Reglas modificadas.....	6
2.6.1. Reglas de campo.....	6
2.6.2. Reglas de puntuación.....	6
2.7. Faltas y mala conducta.....	7
2.7.1. Barridas.....	7
2.7.2. Conducta de campo.....	7
2.7.3. Acciones disciplinarias.....	7
2.8. Tiros de penalti.....	8
3. HORARIOS.....	8
4. LISTA.....	8
4.1. Elegibilidad.....	8
5. CONDUCTA.....	9
5.1. Conducta violenta.....	9
5.2. Enfrentamiento masivo.....	9
5.3. Bebidas alcohólicas y productos de tabaco.....	10
5.4. Conducta antideportiva.....	10
5.5. Procedimiento de la presentación de informes.....	10
5.6. Niveles de Sanción.....	11
5.6.1. Nivel 1.....	11
5.6.2. Nivel 2.....	11
5.6.3. Nivel 3.....	11
6. TABLA DE POSICIONES DE LA LIGA.....	12
6.1. Desempate (Ruedas de eliminación directa).....	12
6.1.1. Reglas de la tanda de penaltis.....	12
6.2. Desempates (Tabla de Posiciones).....	12
6.3. Finales de ida y vuelta.....	13
7. REEMBOLSOS.....	13

1. NUESTRA MISIÓN

El propósito del CSC es brindar y promover programas de fútbol destacados para personas de todas las edades y habilidades. A través de la programación de fútbol recreativo y competitivo, el CSC tendrá como objetivo maximizar el disfrute del juego por parte de cada jugador y alentar a todos los miembros a crear ideales de buen espíritu deportivo, honestidad, lealtad, coraje, respeto y una vida de participación en los deportes y la actividad física.

2. REGLAS DEL JUEGO

2.1. Balón

Cada equipo debe suministrar al menos un (1) balón de fútbol reglamentario de la FIFA #5 para cada juego.

2.2. Jugadores y sustituciones

2.2.1. Requisitos del jugador

8 vs 8: Los equipos consistirán de ocho (8) jugadores. Un mínimo de cinco (5) jugadores es necesario para iniciar un juego.

- Si un equipo no puede alinear un mínimo de cinco (5) jugadores de acuerdo con la Sección 2.5.1 (*Tiempo perdido*) el juego está perdido.
- Los equipos no pueden jugar con más de siete (7) jugadores hombres en el campo en ningún momento dado.
- Para la liga Open, todos los jugadores deben tener 18 años o más.
- Para la liga subóptima, las jugadoras deben tener 18 años o más y los jugadores hombres deben tener 26 años o más.
- Todos los jugadores deben estar registrados para la temporada actual de la liga 8 vs 8. Si un jugador no registrado pisa el campo, el juego se anulará y se dará por perdido para el equipo infractor.
- Se debe seleccionar un capitán por cada equipo y este deberá estar presente de manera visible durante los juegos.
- El árbitro o asistente del arbitro (AA) debe otorgar permiso antes de que cualquier sustitución o jugador retrasado ingrese al campo. Si no espera la aprobación del árbitro, el jugador recibirá una tarjeta amarilla y será retirado del campo hasta la próxima oportunidad de sustitución.
- Una jugadora puede jugar en lugar de, reemplazar o sustituir a un jugador hombre en cualquier momento del juego.

2.2.2. Jugadores invitados

En caso de que un equipo no reúna el requisito de *mínimo 1 mujer* jugadora en el campo y/o *5 jugadores mínimo en el campo* de la sección 2.2.1, el equipo podrá reclutar jugadores invitados para evitar la pérdida del juego sujeto a las siguientes condiciones:

- Es un partido de temporada regular. Los jugadores invitados no pueden participar en los playoffs.
- Sólo los jugadores registrados en el CSC pueden ser jugadores invitados; Los jugadores no registrados no están permitidos en ningún momento.
- Los jugadores deben estar registrados en la liga actual en la que se juega el partido. Un equipo que necesite jugadoras invitadas puede reclutar tantas jugadoras como desee; sin embargo, cualquier jugador invitado masculino debe ser aprobado por el capitán contrario.
- El equipo que emplea a los jugadores invitados debe proporcionarles a estos jugadores una camiseta del mismo color (o casi igual). La idoneidad de la camiseta para el uso de los jugadores invitados está sujeta a la aprobación del árbitro/AA.
- Los jugadores que reciban tarjetas amarillas o rojas mientras actúan como jugadores invitados están sujetos a las mismas sanciones (suspensiones, multas, etc.) que si las hubieran obtenido mientras jugaban para el equipo en el que está registrado el jugador.
- El equipo que emplea al jugador invitado incurre en las consecuencias de la mala conducta del jugador invitado; el equipo en el que esté inscrito este jugador no incurre en estas consecuencias.
- El árbitro/AA o el oficial de la liga apuntarán el nombre del jugador invitado (tal cual esté registrado en la lista oficial), las tarjetas de jugador y la afiliación del equipo (el equipo con el que está registrado el jugador) en el informe del partido.

2.3. Accesorios de los jugadores

2.3.1. Canilleras

Todos los jugadores deben usar canilleras en todo momento en el campo. **INO SE HARÁN EXCEPCIONES!**

2.3.2. Uniformes

Los jugadores de cada equipo deben tener la camiseta del mismo color. Los jugadores que no cumplan con esta norma no podrán jugar.

2.3.3. Joyas y Accesorios

De acuerdo con las reglas de la FIFA, **NO SE PERMITEN JOYAS NI YESOS.** Las únicas excepciones son anillos de matrimonio, artículos religiosos evidentes (por

ejemplo, una cruz, una estrella de David, etc.), pulseras de alerta médica y dispositivos de monitoreo de actividad, siempre y cuando:

- Están pegados con cinta adhesiva o CUBIERTOS DE OTRA MANERA sin bordes afilados expuestos.
- Los dispositivos de monitoreo de actividad incluyen "FITBITS" y dispositivos similares.
- Si se usan en la muñeca o quedan expuestos de otro modo, deben estar completamente cubiertos por una banda sudadera, cinta adhesiva o una cubierta similar.

Con respecto a como cubrir un artículo permitido, la decisión del árbitro con respecto a la aceptabilidad de esa cubierta es definitiva. Anillos de matrimonio con protuberancias, aretes, collares, relojes, pulseras duras o blandas, clips para el cabello de plástico/metal duro o cualquier otro artículo que el árbitro considere peligroso no están permitidos y deben retirarse antes de que el jugador ingrese al campo de juego. Además, no se permiten dispositivos ortopédicos duros (es decir, de yeso, metal, plástico, etc.).

Los jugadores que se nieguen a eliminar elementos prohibidos no podrán jugar. **¡NO HABRÁN EXCEPCIONES!**

2.4. Procedimiento de cancelación/lluvia

Preste atención a correos electrónicos de la liga enviados a la dirección que utilizó para registrarse en la liga o a la página de Facebook del CSC en el evento de lluvias o tormentas el día de los partidos. Si no se publica nada, diríjase al campo de juego.

2.4.1. En caso de tormentas eléctricas

Los juegos se jugarán a menos que ocurra una de las siguientes situaciones:

- Hay relámpagos cerca del campo.
- Si se ve un destello y se escucha el trueno a menos de 30 segundos después del destello, el partido se suspenderá hasta que sea seguro jugar.

Todos deberán esperar un mínimo de 30 minutos desde el ÚLTIMO destello que tronó en menos de 30 segundos. El árbitro puede decidir esperar más si considera que aún es peligroso jugar.

2.5. Duración del juego

El juego se jugará en dos mitades de 35 minutos sin contar el descanso para tomar agua.

La duración exacta de las mitades se especificará para cada temporada dependiendo de la disponibilidad del campo y las limitaciones de tiempo. Los árbitros pueden detener el cronómetro por lesión, si se requiere tiempo excesivo para atender al jugador lesionado, siempre que las limitaciones del calendario lo

permitan. El cronómetro del partido comienza a la hora prevista para el partido sin excepción.

2.5.1. Walkover

Se le dará hasta de 10 minutos de gracia a un equipo que no pueda cumplir los requisitos mínimos de la sección 2.2.1 al inicio del juego. Pasado este periodo de gracia, se declarará una pérdida por walkover por 3-0 para el equipo que no haya cumplido alguno de estos requisitos. Después de la declaración de walkover, el juego aún se podrá llevar a cabo como una práctica o "amistoso" entre los dos equipos programados. Incluso si se declara walkover, los árbitros deben quedarse y arbitrar el juego si ambos equipos aún quieren jugar. Los equipos programados pueden compartir jugadores entre ellos o utilizar jugadores de cualquier otro equipo en caso de walkover, siempre y cuando todos los jugadores que participen estén registrados en la temporada de la liga en juego.

2.6. Reglas modificadas

Algunas reglas del campo y de puntuación se han modificado para adaptarse al tamaño del campo, la cantidad de jugadores, proteger a los porteros de lesiones y cumplir con la misión de la liga.

2.6.1. Reglas de campo

- Los porteros sólo pueden tocar el balón con las manos en el área grande de su equipo (*el semicírculo*).
- Todos los tiros directos o patadas (despejes) del portero deben rebotar en la cancha o en un jugador antes de cruzar la línea del medio campo.
- Los saques de meta pueden cruzar la línea del medio campo en el aire.
- Todas las reanudaciones son indirectas, excepto los saques del punto medio, los tiros de esquina y los saques de meta.
- No hay fuera de juego.

2.6.2. Reglas de puntuación

- Los goles marcados por una jugadora mujer valen el doble excepto donde se indica a continuación.
- Un gol se cuenta como gol femenino si el último jugador atacante que juega o toca el balón antes de que entre en la portería es una mujer.
- Sólo se concederá un gol por marcar por un tiro penal, ya sea por un jugador femenino o masculino. Así mismo, todos los autogoles solo valen un gol.
- Para que se considere un gol marcado dentro del área grande (*el semicírculo*) como válido, se debe marcar con una parte del cuerpo a la altura o por encima de la rodilla: es decir, con la rodilla, pecho, cabeza, muslo u otra parte superior del cuerpo mientras no sea considerado *mano*.

- El balón se considera dentro del área grande (*el semicírculo*) cuando haya superado completamente la línea del semicírculo.
- Si un jugador defensivo despeja el balón dentro del área grande (*el semicírculo*) y rebota accidentalmente en otro jugador (ofensivo o defensivo) resultando en un gol, no importa qué parte del cuerpo golpee, solo vale 1 gol.
- El mismo jugador o jugadora sólo puede marcar hasta tres veces por partido (independientemente de su género o del valor goleador de los goles).

2.7. Faltas y mala conducta

Se sancionarán faltas y se administrarán amonestaciones (tarjetas amarillas) y expulsiones (tarjetas rojas) de acuerdo con la Ley 12 de la IFAB: "Faltas y malas conductas", excepto en el caso de barridas (vea la sección 2.7.1).

2.7.1. Barridas

Ya sea accidental o no, no se permiten las barridas cerca de rivales. Cualquier barrida resultará en un tiro libre indirecto para el equipo contrario, y puede resultar en acción disciplinaria (tarjeta amarilla o roja, dependiendo del grado de riesgo de lesión al contrincante) para el jugador que cometió la barrida. Se permite barrerse en espacios abiertos del campo sin otros jugadores cercanos. Los arqueros son los únicos jugadores a los que se le permite barrerse cerca de contrincantes siempre y cuando estas se realicen dentro del área grande (*el semicírculo*) y de una manera no riesgosa contra el contrincante o contra ellos mismos.

2.7.2. Conducta de campo

Para que el árbitro pueda mantener un mejor control del juego, todos los equipos deben cumplir lo siguiente:

- Mientras el balón esté en juego, ningún entrenador, director, jugador o espectador deberá interferir y/o acercarse al árbitro.
- Los niños deben ser supervisados en TODO momento. Los niños deben permanecer fuera del campo de juego.
- Si el árbitro siente que no puede controlar el juego por la seguridad de los jugadores, tiene derecho a suspender el juego. Si el juego termina después de completar la primera mitad, se considera un juego completo.

2.7.3. Acciones disciplinarias

- Un jugador que acumule dos tarjetas amarillas en diferentes juegos cumplirá una suspensión de un juego, la cual se aplicará al juego siguiente a la segunda tarjeta amarilla.
- Un jugador que reciba una tarjeta roja (o dos amarillas en un mismo partido) será expulsado automáticamente y cumplirá una sanción de al menos 1 partido, aplicable al siguiente juego. Una tarjeta roja re-inicia la cuenta de tarjetas amarillas.

El Comité de Disciplina y Reglas (D&R) del CSC revisará estos incidentes para determinar si son necesarias sanciones adicionales (ver la sección 5 *Conducta*).

2.8. Tiros de penalti

El portero se determina en el momento del tiro penal y debe estar ya en el terreno de juego. Los lanzadores de penales para determinar el ganador de un partido pueden ser hombres o mujeres, independientemente del sexo del portero. Un tiro penal solo vale 1 sin importar quién lo tome.

3. HORARIOS

Los horarios serán publicados en la página de Facebook del CSC y se enviarán electrónicamente durante toda la temporada. Verifique periódicamente si hay actualizaciones o cambios de campo.

- Asegúrese de que la liga tenga su dirección de correo electrónico correcta en todo momento.
- Los horarios de los juegos no están garantizados. Los juegos se programarán según la disponibilidad del campo y de los árbitros. En algunos casos, es posible que se requiera que los equipos jueguen en un día o noche no programado normalmente debido a días festivos, lluvias, cancelaciones, etc.
- Los juegos cancelados debido a lluvia, problemas en el campo u otros factores fuera de nuestro control no serán reprogramados a menos que la disponibilidad del campo y los árbitros lo permitan. Debido a que nuestro calendario de fútbol corre todo el año, solo hay una cantidad determinada de fechas de recuperación disponibles y no se garantiza que todos los juegos cancelados sean reprogramados.
- El calendario y formato de la temporada regular y los playoffs se publicarán en el chat del grupo de capitanes y se enviará una copia a cada jugador de manera electrónica.
 - Los playoffs no están garantizados y los formatos pueden cambiar de una temporada a otra.

4. LISTA

El grupo de jugadores hombres agregados a cada lista se fija al final del registro regular. SI UN JUGADOR NO APARECE EN LA PLANTILLA, ESE JUGADOR NO ESTÁ REGISTRADO OFICIALMENTE Y NO PUEDE JUGAR. [Ver Sanciones de Nivel 2]

4.1. Elegibilidad

La Liga se reserva el derecho de aceptar o rechazar el registro de un jugador. SE LES PUEDE PROHIBIR PARTICIPAR EN CUALQUIER OTRA LIGA ADULTA DEL CSC A JUGADORES SUSPENDIDOS EN OTRAS LIGAS POR CONDUCTA VIOLENTA HABITUAL

O EXTREMA O POR JUEGO SUCIO GRAVE

5. CONDUCTA

5.1. Conducta violenta

TODAS LAS FORMAS DE CONDUCTA VIOLENTA Y JUEGO SUCIO GRAVE SE SANCIONARÁN CON EXPULSIÓN AUTOMÁTICA SIN ADVERTENCIAS. La expulsión (recibir una tarjeta roja o dos tarjetas amarillas en un partido) conllevará al desalojo automático de dicho jugador del terreno de juego. La conducta violenta de un espectador justificará la expulsión automática de dicha persona de las inmediaciones del campo de juego. El partido quedará SUSPENDIDO mientras el jugador o espectador no abandone el recinto. Si un jugador o espectador expulsado no abandonara las instalaciones dentro de dos (2) minutos, el partido podrá DARSE POR TERMINADO.

- Cualquier jugador, entrenador o dirigente expulsado de un juego será reportado al Comité D&R para que se tomen medidas disciplinarias. Como mínimo, habrá un (1) juego de suspensión, además del juego en el que el jugador, entrenador o dirigente fue expulsado.
- Ningún entrenador, dirigente, jugador o espectador deberá:
 - Amenazar a un árbitro o a otro jugador, entrenador, dirigente o espectador
 - Poner una mano sobre, empujar o golpear a un árbitro o a otro jugador, entrenador, dirigente o espectador.
 - Cometer transgresiones verbales o disenso por decisión del árbitro.
 - Negarse a acatar la decisión del árbitro.
 - Atacar física o verbalmente a cualquier jugador, árbitro, entrenador, dirigente o espectador.
- Cualquier persona expulsada de un juego deberá abandonar el campo de juego inmediatamente.
- Los oficiales de la liga tienen la autoridad de dar advertencias a los jugadores, sustitutos y espectadores y suspender/expulsar si es necesario. Los oficiales de la liga se reservan el derecho de tomar la decisión final en todo asunto si el árbitro está incapacitado.
- Tras la revisión de los hechos por parte del Comité D&R, los jugadores que sean culpables de conducta violenta podrán ser expulsados del club CSC.

5.2. Enfrentamiento masivo

Los equipos involucrados en un enfrentamiento masivo serán sancionados con una suspensión MÍNIMA de un juego, basado en el informe del árbitro. Si se puede establecer que la mayoría de los jugadores de cualquiera de los equipos estuvieron involucrados, o que el comportamiento de los pocos involucrados es tal que el juego debe terminarse por razones de seguridad, uno o ambos equipos serán sujetos a

suspensiones. Los casos que impliquen una confrontación masiva serán evaluados y decididos por la junta del CSC y remitidos al comité D&R para su administración. Las decisiones tomadas por la junta respecto de enfrentamientos masivos NO PODRÁN ser apeladas.

- El enfrentamiento masivo se define como la participación de uno o más jugadores de cualquier equipo en una situación en el campo que no los involucra directamente. La confrontación masiva generalmente ocurre después de un juego sucio grave o una conducta violenta y puede requerir o no la terminación del partido.

5.3. Bebidas alcohólicas y productos de tabaco

No están permitidas bebidas alcohólicas ni productos de tabaco en ningún momento en ningún campo de juego. Los equipos son responsables de sus espectadores. No está permitido beber ni consumir productos de tabaco en los programas de recreación.

Primera infracción

- Equipo: Cancelación y derrota automática (walkover) del próximo juego
- Jugador: Suspensión para el próximo partido hábil

Reincidencia

- Equipo y/o jugador suspendido o expulsado de la liga

5.4. Conducta antideportiva

La liga se reserva el derecho de evaluar informes de conducta antideportiva o incumplimiento de los estándares de conducta de la liga según se definen en nuestra misión (sección 1), por el contacto del representante del equipo y el acuerdo escrito de conducta del jugador. El comportamiento o las acciones de un jugador pueden ser evaluadas para determinar su cumplimiento, **incluso si los árbitros no han impuesto ninguna sanción contra ellos**. En el caso de que se produzcan violaciones a estos principios, la Junta Directiva del CSC, a través del Comité D&R, tomará las acciones disciplinarias necesarias, que van desde recordatorios amistosos de las reglas hasta la suspensión de jugadores.

5.5. Procedimiento de la presentación de informes

El CSC se esfuerza por crear un ambiente futbolístico competitivo pero seguro. Se recomienda a cualquier jugador que sea testigo de una violación de las reglas de conducta de la liga que notifique electrónicamente a nuestro Director de la Liga de Adultos. El hecho de que un jugador no sea amonestado o expulsado por el árbitro no es una indicación de que el jugador en cuestión cumplió con las reglas de conducta del CSC. Los jugadores cuya conducta viole estos requisitos serán revisados por el Comité D&R de la misma manera que los jugadores que reciben amonestaciones o expulsiones (tarjetas amarillas o rojas). La Liga se reserva el derecho de suspender o despedir a un jugador que, en opinión de la junta directiva,

vaya en contra del objetivo de la Liga de proporcionar un ambiente divertido, justo y seguro para sus jugadores.

5.6. Niveles de Sanción

El Comité D&R revisará cada caso y evaluará la acción disciplinaria adecuada de acuerdo con las pautas de Niveles de Sanción dados a continuación.

5.6.1. Nivel 1

Suspensión mínima de un partido sin multa monetaria se aplicará al jugador que:

- Comete juego sucio serio (por conducta violenta; ver Sanciones de Nivel 2).
- Niega al equipo contrario un gol o una oportunidad clara de gol mediante mano con el balón u otra infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal.
- Utiliza lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o abusivos no dirigidos a nadie en particular.
- Recibe una segunda amonestación (dos tarjetas amarillas) dentro del mismo partido.
- Recibe una tercera amonestación (tres tarjetas amarillas) dentro de la misma temporada.

5.6.2. Nivel 2

Suspensión mínima de un partido con posible multa monetaria se aplicará al jugador o equipo que:

- Comete conducta violenta (para peleas, consulte Sanciones de nivel 3). Suspensión más multa monetaria.
- Utiliza lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o abusivos dirigidos a oponentes, compañeros de equipo o espectadores (si es hacia árbitros; consulte Sanciones de nivel 3). Suspensión más multa monetaria.
- Usa a un jugador ilegal. Suspensión más multa monetaria impuesta tanto al capitán del equipo como al jugador involucrado.

5.6.3. Nivel 3

Suspensión mínima de un juego (hasta de por vida) más multa monetaria obligatoria se aplicará al jugador que:

- Cualquier incidente de pelea. Suspensión más multa monetaria.
- Utiliza lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o abusivos dirigidos al árbitro, árbitro asistente y/o al cuarto árbitro. Suspensión más multa monetaria.
- Escupa a un oponente, compañero de equipo, árbitro o cualquier otra persona. Suspensión más multa monetaria.
- Cualquier agresión física al árbitro. Suspensión más multa pecuniaria.

6. TABLA DE POSICIONES DE LA LIGA

La liga mantiene una página virtual con la tabla de posiciones que refleja las victorias (3 puntos), los empates (1 punto) y las derrotas (0 puntos) para cada equipo en la liga. La tabla y los resultados de la liga se actualizarán semanalmente.

6.1. Desempate (Ruedas de eliminación directa)

Durante las rondas de eliminación directa (playoffs/semifinales/finales), los partidos que terminen en empate después del tiempo oficial y requieran un ganador absoluto se decidirán mediante una tanda de penaltis.

La única excepción es para la gran final del campeonato: Si el campo y árbitro están disponibles para una prórroga y ambos capitanes aceptan, se podrán añadir dos tiempos extra de 10 minutos cada uno para decidir el ganador. En caso de que el empate persista, se utilizará la tanda de penaltis para determinar al campeón.

6.1.1. Reglas de la tanda de penaltis

En caso de realizarse una tanda de penales para definir un ganador, se seguirán las siguientes reglas:

- Se seleccionarán cinco (5) jugadores de cada equipo para lanzar los penales.
- Durante los primeros cinco tiros de cada equipo, los jugadores pueden ser de cualquier género.
- Sólo podrán participar los jugadores que se encontraban en el campo al finalizar el juego.
- Se deberá seleccionar como portero un jugador de cada equipo.
- El portero puede formar parte de la lista de tiradores de su equipo.
- El equipo que marque más goles en la tanda de penaltis será declarado ganador.
- En caso de empate después de las primeras 5 rondas, la tanda de penaltis pasa a un formato de muerte súbita hasta que todos los jugadores al final del juego hayan ejecutado un penalti.
- Si ambos equipos cuentan con jugadoras en el campo al momento de finalizar el partido, los seis primeros pateadores deben incluir al menos una mujer.
- Si un equipo termina el juego con menos jugadores que el otro, el equipo con más jugadores debe reducir la lista de lanzadores de penales para igualar al equipo con menos jugadores. No se podrá sacar a jugadoras de la cancha con la intención de evitar que participen en la tanda de penaltis.
- Si todos los jugadores elegibles, incluido el portero, han lanzado un penalti y el marcador sigue empatado, el proceso comienza de nuevo con los mismos jugadores. Los sustitutos no pueden lanzar penales a menos que estuvieran en el campo al final del partido.

6.2. Desempates (Tabla de Posiciones)

Los criterios, en orden de prioridad, para el desempate de dos o más equipos en la tabla de posiciones de la temporada regular son:

- 1) Mayor número de puntos
- 2) Mejor diferencia de goles
- 3) Mejor(es) resultado(s) entre el(los) partido(s) entre ellos
- 4) Más goles a favor
- 5) Menos goles en contra
- 6) Mejor récord de Fair Play (basado en tarjetas según FIFA)
- 7) Lanzamiento de moneda

6.3. Finales de ida y vuelta

En caso de una clasificación final con definición a dos partidos (ida y vuelta), el ganador se decidirá según los siguientes criterios:

- 1) Mayor número de puntos en ambos partidos
- 2) Mejor diferencia de goles en ambos partidos
- 3) Tanda de penaltis

7. REEMBOLSOS

Se puede solicitar un reembolso total o parcial hasta antes de la tercera fecha jugada en la temporada.

- Reembolso del 100% antes del primer partido programado.
- Reembolso del 75% antes del segundo partido programado.
- Reembolso del 50% antes del tercer partido programado.
- No se realizarán reembolsos a un jugador después de completar el tercer partido de su equipo en la temporada.