CENTRO DEPORTIVO INDEPENDIENTE

2025-2 / 2026-1

REGLAMENTO DE COMPETENCIA
CATEGORÍA INFANTIL Y JUVENIL

CATEGORÍAS SÁBADO

2018-2019 (6 a 7 años)
2016-2017 (8 a 9 años)
2014-2015 (10 a 11 años)
2012-2013 (12 a 13 años)
2010-2011 (14 a 15 años)
2008-2009 (16 a 17 años)

JORNADAS REGULARES: 19, sujetas a cambio por cuestiones de fuerza mayor (clima, pandemia, etc. En todo caso, los equipos jugarán el mismo número de partidos, excepto aquellos que ingresen después de la jornada 4.

EQUIPOS POR REGISTRAR: Un máximo de 12 equipos, con un máximo de 14 jugadores y un entrenador registrados por equipo.

REGISTRO DE INSCRIPCIÓN: El equipo deberá presentar los siguientes documentos para el registro:

- Copia de Acta de Nacimiento
- CURP
- Copia de Credencial con foto/Constancia escolar

Registrar a la plantilla completa incluyendo a D.T. en: www.cdifutbol.com/competiciones

COSTOS: SÁBADO

Inscripción por equipo: $1,100 M.N.
Arbitraje por partido: $470 M.N. – con un aumento a $570 en partidos de liguilla y finales de copa.
Horario preferente: $2,000 M.N. [1] Disponible a partir del lanzamiento de la convocatoria .
Credencial - Enfermería por jugador por torneo OBLIGATORIO $270 M.N

DÍAS Y HORARIOS DE PARTIDOS	
SÁBADO	**DOMINGO**
2008-2009 2010-2011 2012-2013 2014-2015 2016-2017 2018-2019	2011-2012 2013-2014 2015-2016 2017-2018
Horarios: 8:00, 8:50, 9:40, 10:30, 11:20, 12:10, 13:00, 13:50 y 14:40 hrs.	

FECHAS IMPORTANTES

Jornada #1: 2025
Última jornada para jugar sin pago de inscripción y fondo de arbitraje: Jornada #3
Última jornada para jugar sin credencial: Jornada #6
Última jornada para registrar equipo nuevo: Jornada #15 (sin derecho a liguilla)

PREMIACIÓN:

Medallas al 1er, 2do lugar Y 3er lugar.
Trofeo para los primeros tres lugares.
Trofeo al mejor goleador del torneo.
Trofeo al mejor portero del torneo

REGLAMENTO DE JUEGO APLICABLE

Se aplicarán las Reglas De Juego 2023-1 de la Liga Mexicana de Fútbol 7, que PUEDE DESCARGARSE en https://www.cdifutbol.com/documentos

[1] A partir de la convocatoria estarán disponibles horarios preferentes conforme a lo siguiente:
a. Habrá hasta un horario preferente por horario de las 08:00. 08:50. 9:30, 10:20, 11;10, 12:00, 12:50 Y 13:40 horas.
b. No habrá apartado de horarios preferentes. Primeros adquiridos, primeros adjudicados.
c. El equipo que lo adquiera tendrá preferencia para jugar todos sus partidos en el horario específico, en jornadas regulares y cuartos de final.
d. En partidos entre rivales con horario preferente, el equipo de CASA tendrá la preferencia.
e. No aplica en fases finales de semifinal y final de torneo/copa.

CENTRO DEPORTIVO INDEPENDIENTE

2025-2 / 2026-1

REGISTRO E INSCRIPCIÓN

1. Los equipos y jugadores deberán registrarse en la plataforma www.cdifutbol.com

2. Los equipos deben cubrir su inscripción a más tardar **antes de iniciar el partido de la 4ª** jornada. Aquellos que ingresen durante el torneo, deberán cubrirla previo a su tercer partido.

3. La falta de pago de la inscripción ocasionará:
   a. No ser programado para partidos.
   b. La pérdida de los partidos de la jornada perdida, por forfeit y un marcador de 0-4.
   c. De haber jugado el partido, incluso por error u omisión en la programación, tendría un marcador adverso de 0-4.

4. La inscripción es válida para la participación en la liga específica. No será acreditable para cualquier cambio de liga que decida hacer el equipo.

5. Programación de jornada MARTES modificaciones y cambios de horario por compra de horario o por que ingresa algún equipo MIERCOLES.

6. FECHA LÍMITE PARA TRAMITAR/ PAGAR CREDENCIAL JORNADA #5.

7. NO SE HACE DEVOLUCIÓN DE EFECTIVO EN CREDENCIALES.

8. Los jugadores tendrán como máximo hasta la jornada #5 para jugar sin credencial. Sin excepción y a partir de la siguiente jornada, todos los jugadores deberán contar con credencial para poder alinear.

9. Jugador que no presente credencial, podrá pagar permiso personal de credencial con un costo de $60.00 M.N (sólo se podrá hasta la jornada #10)

10. Los jugadores tendrán que estar en plataforma como máximo en la jornada #7 de no ser así no podrán jugar. El ser anotados en la cédula con pluma no suma. **(El tener credencial y no estar en plataforma no te da el derecho de jugar y el estar en plataforma y no tener credencial no te da el derecho de jugar).**

11. A partir de la jornada #7 ningún jugador puede ser registrado en plataforma a menos que tu equipo entre dentro de la jornada #8 a la #12

12. **El jugar que este anotado con pluma en la cédula no suma en la cuenta de tus partidos se tiene que estar dado de alta en plataforma.**

13. **JUGADOR QUE SE SORPRENDA JUGANDO EN DOS EQUIPOS EN LA MISMA CATEGORÍA SERÁ MOTIVO DE SANCIÓN HACIA EL JUGADOR Y EL EQUIPO TENDRÁ EL PARTIDO PERDIDO 4 - 0 Y TENDRA EL -1 EN LA TABLA GENERAL.**

14. El jugador debe de tener como **mínimo 9 partidos** para poder jugar la liguilla.

15. En caso de no jugarse las 19 jornadas se aplacara la mitad de juegos jugados en plataforma.

    EJEMPLO: SE JUGARON 12 JORNADAS SE PEDIRÁ UN MÍNIMO DE 6 JUEGOS EN PLATAFORMA.

16. No se permiten taquetes o tachos.

17. Los partidos que un jugador esté lesionado no le cuentan o suman a sus partidos en este caso como “como juego jugado” aun así tenga justificante médico a juicio de COORDINACIÓN DEPORTIVA.

18. Al formar parte de la plataforma, torneos o ligas de las instalaciones dan consentimiento para el uso de imagen o fotos para flyers de las instalaciones.

LO QUE CUBRE ENFERMERÍA/PRIMEROS AUXILIOS

Los servicios de primeros auxilios y/o enfermería se prestan con el fin de conservar la vida, evitar complicaciones físicas y apoyar en la recuperación, asegurando el traslado de los accidentados a un hospital, de requerirse. El objetivo es atender y de ser posible parar alguna hemorragia y/o convulsiones.

Los servicios de primeros auxilios básicos que atendernos son los siguientes:

- Torceduras y esguinces
- Hemorragias por cortes en piel
- Estabilizado en fracturas óseas o articulares
- Atención en estados de
- inconsciencia o paros respiratorios;

- Estabilización en lesiones
- Atención a quemaduras leves;
- Hipotensión arterial o shock;
- Higiene durante la manipulación de las heridas.

DE LAS BAJAS DE EQUIPOS DURANTE EL TORNEO

Un equipo causará baja por las siguientes razones:

1) Por no cubrir su inscripción en el plazo establecido.
2) Por expulsión determinada por la Coordinación.
3) Por acumular dos (2) forfeits consecutivos injustificados, o cuatro (4) forfeits durante el torneo.
4) Por decisión de su administrador o jugadores.

El equipo que causó baja deberá esperarse a la finalización del torneo para volver a jugar en ese torneo, salvo las determinaciones de la coordinación en tratándose de suspensión o expulsión definitiva de la liga.

DE LAS ALTAS DE EQUIPOS DURANTE EL TORNEO

Podrá registrarse un equipo durante el torneo y hasta la jornada #15, en cuyo caso ingresará a la tabla de clasificaciones con un (1) punto por cada jornada transcurrida como máximo 6 puntos.

No habrá partidos pendientes ni dobles jornadas.

SISTEMA DE COMPETENCIA

Se jugará a ROUND ROBIN ajustado. En función del número de equipos registrados los equipos se enfrentarán - primeramente - en una ocasión con el resto de los rivales. Si por el número de equipos en la competencia corresponde a los equipos enfrentarse a un rival en más de una ocasión, los enfrentamientos se programarán entre equipos que se ubiquen en un máximo de 3 posiciones, hacia arriba o hacia abajo, en la tabla general.

Cuando se presenten casos fortuitos o de fuerza mayor que impidan la celebración de una o más jornadas, la coordinación deportiva ajustará el número de jornadas a jugarse y las fechas de liguilla podrán verse alteradas. Se celebrará una jornada de partidos pendientes previo al arranque de la liguilla. En todo caso, todos los equipos deberán haber disputado el mismo número de partidos al finalizar la fase regular del torneo. Ningún equipo podrá tener más partidos disputados que el número total de jornadas del torneo.

Al finalizar la fase regular, los ocho (8) equipos mejor posicionados en la tabla de clasificación pasarán a la liguilla, con un formato de eliminación directa a un solo partido. El sembrado general servirá para la programación de los enfrentamientos entre el mejor posicionado y el más bajo en la tabla, de los primeros ocho (8) clasificados. El restante, de juntarse un número igual o mayor a ocho (8) equipos, jugarán un torneo de copa y la coordinación determinará el sistema de juego en dicha copa.
A partir de liguilla los juegos no le suman a los jugadores como juegos jugados.

KNOCKOUT:

El partido se detendrá a partir de una diferencia de 12 goles.

Por ejemplo: 12 – 0 o un marcador de 15 – 3

El partido puede continuar como amistoso siempre y cuando los dos equipos estén de acuerdo, de no ser así puede terminarse el encuentro.

CRITERIOS DE DESEMPATE:

En caso de empate en número de puntos, para determinar la clasificación en la tabla general, previo al inicio de liguilla, se seguirán estos criterios de desempate:

1. Mayor diferencia de goles.
2. Mayor número de goles anotados.
3. Enfrentamientos directos entre equipos.
4. Mayor diferencia de goles en los enfrentamientos directos.
5. Mayor número de goles marcados en los enfrentamientos directos.

CICLOS Y SANCIONES EN TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS

Tarjetas amarillas

- Número de tarjetas amarillas que se contabilizan al ver doble amarilla en un partido: 2
- Número de tarjetas rojas que se contabilizan al ver doble amarilla en un partido: 1

Partidos de sanción

Ciclo de tarjetas amarillas

- Número de tarjetas amarillas para completar un ciclo de tarjetas: 4
- Número de tarjetas que se suman al ciclo al ver una doble amarilla en un partido: 2
- Al ver una amarilla y después roja directa en un mismo partido, se agrega una tarjeta amarilla.
- Número de partidos de sanción al cumplir un ciclo de tarjetas: 1
- Número de partidos de sanción por doble amarilla en un partido: 1

Tarjeta roja

- Número de partidos de sanción por roja directa en un partido: 1
- A juicio de CDI, podría imponerse una sanción mayor, dependiendo de la acción.

ESTADÍSTICAS

1. Desde la jornada uno (1) solo se asignarán los goles a quienes se encuentren REGISTRADOS en la plataforma de www.cdifutbol.com
2. El registro en la plataforma se demuestra con la impresión de las cédulas arbitrales.
3. Podrán alinear jugadores no registrados hasta la jornada #6 pero **sus goles no sumarán para la estadística ni su alineación contará como partido disputados** para acumular partidos jugados.
4. Cualquier excepción podrá autorizarse únicamente por causa justificada, a juicio de la coordinación DEPORTIVA.
5. La lesión de un jugador no es justificación

Las cédulas de partido se subirán a la página cdifutbol.com para que los equipos puedan revisarlas.

El árbitro podrá realizar anotaciones en documento anexo sin necesidad de anotarlo en la cédula o hacérselo saber en el momento a los equipos, antes o después del partido. Los anexos en las cédulas serán revisados por el coordinador de ligas, y no por el cuerpo arbitral.

MULTA AL EQUIPO POR NO ASISTIR

Para garantizar la seriedad de la competición se establece una MULTA a los equipos que no se presenten a sus partidos equivalente a $470.00 M.N que se tendrá que cubrir antes de que salga la siguiente jornada.

La MULTA se aplica cuando:

a) Un equipo no se presenta a su partido sin dar aviso con anticipación a 48 horas.
b) Un equipo se presenta y no cubre la cuota de arbitraje.

Todos los equipos deberán pagar la multa a más tardar el día que se publicará el rol para poder ser programados en la jornada e incluso si se programan por error deberán pagar la multa el día de su juego y su arbitraje.

HORARIOS Y FORFEIT

Para reforzar la competencia y reducir al mínimo los FORFEITS, se establecen las siguientes reglas:

1. Solo podrán cambiarse los horarios y fechas de partidos, cuando se soliciten, por lo menos, con 48 horas de anticipación o exista una causa justificada, a juicio de CDI FÚTBOL.

2. El equipo que no se presente a jugar, sin cumplir con la regla anterior, será sancionado con:

    a. Marcador adverso 0-4.
    b. La reducción de UN (1) PUNTO en la tabla de clasificación.
    c. La aplicación de la multa de $450.00 M.N

3. Al equipo PRESENTE, le aplicarán las siguientes reglas:

    a. Marcador favorable 4-0
    b. No se asignan goles anotados a jugadores.
    a. Pagará $350 M.N. en lugar del arbitraje normal de $450 M.N
    c. La cancha quedará disponible para que el equipo la utilice.
    d. El árbitro podrá pitar partido amistoso, en su caso, siempre que así lo acuerde con el equipo presente.

DE LAS PROTESTAS

Para hacer válida una protesta deberán cumplirse estos requisitos y procedimiento:

a. Deberá ponerse “SE PROTESTA” o una leyenda similar en la cédula arbitral y presentarse **EN LÍNEA** (plataforma cdifutbol.com) dentro de las 48 horas posteriores a la finalización del partido. En liguilla solo se aceptarán protestas dentro de las cédulas.

b. Deberán señalarse los argumentos y fundamentos de la protesta, y darse a conocer las pruebas, en su caso.

c. Pagar una cantidad de $1500 M.N. como garantía de seriedad de la protesta. De resultar procedente será devuelta, de resultar improcedente será aplicada como sanción por protesta incorrecta.

d. En caso de haber una protesta por error arbitral al hacer la anotación del marcador, de ser procedente, el Comité Organizador de CDI podrá hacer la modificación pertinente y ajustar el resultado del partido.

e. Las protestas contra el árbitro se realizarán directamente en la oficina y de no estar el coordinador de ligas se le entregarán al responsable en turno, por escrito.

REGLAS MISCELÁNEAS

1. Los equipos deberán de tener uniforme con número en la camisa a partir de la jornada #5 de no ser así tendrán que rentar casacas que tienen un costo de $100.00 M.N por 10 de esta.

2. Para participar en liguilla todo jugador deberá haber alineado, por lo menos, en 9 partidos durante el torneo apareciendo en cédula y plataforma, presentando credencial vigente del equipo en la liga.

3. Si un jugador cambia de equipo durante el torneo, deberá descansar una jornada antes de poder jugar con el nuevo equipo y pagará una multa de $200.00 M.N aplicándose el requisito del tercio de partidos jugados en el nuevo equipo, sin que se puedan acumular partidos jugados con el equipo anterior.

4. A nivel de cancha solo se permitirá una persona de pantalón largo (no jugador en la banca/área técnica del equipo), quien deberá estar registrada en CID Fútbol y contar con su credencial.

5. Se deberá presentar 2 balones del número 4 y estar en buenas condiciones (a juzgar por el árbitro). Deberá presentarse al árbitro dentro de los primeros 7 minutos de juego, de lo contrario, se marcará gol en contra del equipo incumplido. Si ambos equipos no presentan balón, habrá pausa hasta el minuto diez (10) para presentar por lo menos uno, de lo contrario, el juego se dará por finalizado y se marcará como FORFEIT ambos equipos.

    a. Si solo hay un balón y este llegara a sufrir algún daño irreparable, y ya no se puede continuar el partido, éste finalizará y el marcador será el vigente al momento de la terminación.
    b. Solamente el árbitro podrá autorizar jugar con un balón que no ha sido presentado al inicio del juego.

6. No habrá tiempo de tolerancia para dar inicio al partido (que corra el tiempo) y el árbitro lo debe hacer con una señal verbal audible para todos los jugadores o con el pitido de su silbato en la hora indicada de juego. A partir del anuncio correrá el tiempo de juego.

7. En caso de algún retraso por parte de la organización o árbitros, el tiempo de juego se deberá dar integró a los equipos (2 tiempos de 20 minutos).

8. El equipo deberá contar con al menos 5 jugadores dentro del terreno de juego y con la indumentaria adecuada, para iniciar o continuar el partido. Si por alguna circunstancia un equipo queda con menos de 5 jugadores dentro del terreno de juego, el partido finalizará inmediatamente y si el marcador es favorable al equipo que cumple con el mínimo de

jugadores ese marcador se asentará en la cédula. Si es desfavorable, el partido se marcará como forfeit.

9. Cada equipo deberá cubrir su cuota de arbitraje PREVIO al inicio de cada partido o antes de iniciar el segundo tiempo; de no así, el partido o podrá iniciar o reanudarse y se tendrá con un máximo de siete (7) minutos para presentarlo. De lo contrario se anotará gol en contra del equipo incumplido. Si pasados diez (10) no se presenta el recibo de pago el juego finalizará y se dará por forfeit al incumplido. En caso de que sean los dos (2) equipos quienes no presenten su recibo de pago, transcurridos diez (10) minutos de juego se dará por finalizado el juego y el encuentro se marcará como forfeit.

10. Todo jugador debe registrarse/entregar su credencial con el árbitro antes de ingresar al terreno de juego, de no hacerlo se le considerará como jugador inelegible.

11. Al finalizar el juego es responsabilidad de los capitanes firmar la cédula del juego y revisar que todo lo asentado en ella este correcto, incluidas las asistencias de los jugadores Si es firmada se considerará aceptado de conformidad el resultado y los pormenores en ella asentados. De no ser firmada por algún capitán deberá plasmar al reverso la razón por la que no está conforme, y podrá plasmar en ella su protesta señalando de forma detallada sus motivos. En caso de plasmar su PROTESTA, deberá hacerla conforme al apartado de las protestas

12. **COMUNICACIÓN DURANTE LOS PARTIDOS.** El capitán tiene el derecho de dirigirse al árbitro de forma respetuosa en cuanto a cuestiones que se estén dando dentro del terreno de juego. Si no lo hace de forma respetuosa podrá ser amonestado o, incluso, expulsado dependiendo de las circunstancias. Ningún otro jugador podrá hablar con el árbitro y podrán ser amonestados por hacerlo. Si reinciden, podrán ser expulsados.

13. **CONDUCTA EN CANCHA.** Todo jugador podrá ser sancionado (por árbitros en el campo de juego o por la coordinación fuera de este) por mala conducta antes, durante y después del partido mientras se encuentre en las instalaciones de CDI Fútbol.

    Cualquier insulto o agresión al árbitro será sancionado dependiendo la gravedad con una tarjeta amarilla o roja, y la cantidad de juegos suspendidos de un jugador o equipo por una expulsión o mala conducta puede ir desde un juego hasta los que el comité organizador de CDI considere necesarios.

14. De presentarse una invasión de cancha (por algún jugador que figure en la alineación o por el ingreso ilegal al campo de un tercero) de parte de cualquier equipo, el cuerpo arbitral tendrá la facultad de detener el juego temporalmente hasta que los jugadores regresen a su área técnica, los jugadores que hayan realizado la invasión serán sancionados y, de no

hacerlo durante el juego, la coordinación podrá imponer medidas disciplinarias, aún después del partido.

Si los jugadores que ingresaron al campo ilegalmente cometen una agresión física contra algún jugador, dentro o fuera del campo, o contra algún miembro del cuerpo arbitral, el árbitro central tendrá la facultad de suspender definitivamente el juego por falta de garantías a la integridad física de los jugadores y/o cuerpo arbitral. Si al detener el juego el marcador era desfavorable al equipo infractor, se asentará ese marcador en la cédula. Si era favorable, el resultado se registrará como forfeit, en perjuicio del equipo infractor.

15. **ACOMPAÑANTES Y PORRA.** En caso de que los acompañantes o porra de un equipo agredan verbal o físicamente a los jugadores del equipo rival, de otro equipo, a los árbitros, personal de CDI Fútbol o cualquier tercero, el árbitro tendrá la facultad de detener el partido y convocar a los capitanes para hacerles una amonestación verbal y exigir que los controlen. De no ser así y reincidir, el árbitro podrá amonestar al capitán, incluso expulsarlo (reincidencia) o definitivamente detener el juego si considera que está en riesgo la integridad física de cualquier persona. Si marcador al detener el juego era desfavorable al equipo infractor, se asentará ese marcador en la cédula. Si era favorable, se registrará como forfeit en perjuicio del equipo infractor.

    Lo anterior incluye cualquier conducta, tal como ofensas, invasión de cancha, lanzamiento de objetos al terreno de juego, etc., que interfiera con el correcto desarrollo del juego.

16. **FALTAS GRAVES.** Las siguientes situaciones son consideradas por el comité organizador de CDI como graves faltas a los principios éticos y morales y, en caso de comprobarse, el o los responsables, sean jugadores o funcionarios oficiales, serán expulsados de la liga y de cualquier competición, por el resto de la temporada sin derecho a reembolso de registros. El comité directivo decidirá si la sanción deba extenderse para subsecuentes torneos o en forma definitiva.

    a. Participar o intentar participar en un partido suplantando la identidad de otro jugador.
    b. Participar o intentar participar en un partido sin encontrarse registrado.
    c. Presentar documentación apócrifa o alterada para el registro de uno o varios jugadores.
    d. Participar o intentar participar en uno o más partidos sin ajustarse a la edad y/o fecha de nacimiento convocada por CDI.

En todos los casos anteriores el comité organizador de CDI considerará como responsables de la falta al jugador, equipo y entrenador, pudiendo también fincar responsabilidad al representante de la institución si se comprueba que tenía conocimiento del hecho.

17. **AGRESIONES FÍSICAS.** Las agresiones físicas comprobadas en el campo o en cualquier parte de las instalaciones serán sancionadas con expulsión inmediata del torneo. La Coordinación determinará si la sanción debe continuar para torneos futuros o baja definitiva.

18. **SUPUESTOS NO PREVISTOS.** Cualquier situación no prevista en este reglamento, o en el reglamento de juego, será decidida por la coordinación deportiva privilegiando el FAIR PLAY y el respeto a los equipos y a la buena convivencia en la liga.

LIGUILLA

1. Clasifican 8 equipos de acuerdo a la tabla general de la Liga.
2. Se enfrentarán de acuerdo a la clasificación (1v8, 2v7, 3v6, 4v5)
3. Los jugadores deberán de haber cumplido al menos 9 partidos de jornadas regulares para poder presentarse al juego de liguilla. En caso de que un jugador no haya participado en los partidos necesarios, se tomará como alineación indebida y será descalificado
4. En el caso de un empate en partidos de liguilla, se procederá directamente a los shootouts.