



 [CECAFF.COM](https://www.facebook.com/CECAFF.COM)  [CECAFF](https://www.instagram.com/CECAFF)

2026

Registro de Equipos

AMA EL FÚTBOL, JUEGA EN CECAFF

Contamos con un sistema de registro para jugadores y responsables de los equipos en línea. La plataforma que nos proporciona el servicio es SPORT WEY, ellos se encargan de proteger los datos personales.

Equipos de nuevo ingreso deberán presentar carta de NO adeudo y buena conducta de las Ligas donde hayan participado.

Todos los equipos deben realizar el registro en línea de lo contrario a la hora del partido el equipo perderá por default desde la Jornada # 2.

Todos los jugadores del equipo registrado deberán de ser del año de la categoría inscrita o menores de lo contrario, se tomará su participación como equipo invitado.

Equipo invitado: Es aquel que registra jugadores mayores en la categoría inscrita, por lo tanto el resultado en cancha si llega a ganar no se tomará en cuenta los goles, por ejemplo si el marcador quedará 5-4 a favor del equipo invitado los goles se borran y queda 4-0 favor del equipo contrario para respetar los goles anotados del rival y si el rival no mete goles el marcador queda **3-0** y los goles se asignan al jugador que indique el Entrenador y si el invitado pierde en cancha el marcador queda tal cual.

Ningún jugador de algún equipo invitado podrá quedar campeón de goleo. En las estadísticas independientemente del lugar que ocupe el equipo invitado en la tabla NO avanza a semifinales y/o finales.

Ningún equipo o jugador tiene permiso para jugar si no están registrados en el sistema.

El registro electrónico solicita una serie de datos para cada jugador (a), para participar en la LIGA CECAFF es necesario proporcionar los siguientes datos:

- 1.- Fotografía digital del jugador (a)
- 2.- Nombre(s).
- 3.- Apellido(s).
- 4.- Fecha de nacimiento.
- 5.- CURP. (En caso de otra nacionalidad poner el país de nacimiento)

Los colegios o escuelas registradas mediante la secretaría de educación, deberán presentar:
Carta de control de la SEP, subrayando con marca textos los jugadores registrados.

Clubes, equipos y/o centros de formación deberán presentar la siguiente papelería original por jugador:
Imagen de CURP, acta de nacimiento y comprobante con fotografía oficial (pasaporte o constancia de estudios) .

Este proceso solo se realiza una sola vez y es para validar su registro en linea, toda la información queda en el administrador y después solo se tendría que actualizar la fotografía de cada jugador año con año.

Este sistema sustituye a los procesos tradicionales de credenciales y cédulas impresas.
Todos los datos son manejados con CONFIDENCIALIDAD y no se comparten con terceros. Consulta nuestro aviso de privacidad en la pagina cecaff.com.

Altas y/o bajas: Se tendrá hasta la jornada # 6 para realizar este trámite, sin excepción.

Características adaptadas del reglamento de competencia



Modalidad:	Fútbol 7			Fútbol 5
Categoría:	Prepa, 12, 13, 14 y 15	16 y 17	18 y 19	20, 21 y 22
Rama:	Varonil y Femenil			
Juego:	2 tiempos de juego con 3 minutos de descanso.			
Duración:	25 minutos c/u		22 minutos c/u	20 minutos c/u
Balón:	# 5	# 4		# 3
Uniforme:	Playera, short, medias, espinilleras y multitacos (Portero diferente)			
Calzado:	Multitacos (NO Tachones)			
Prohibido:	Uso de aretes, pulseras, cadenas, relojes y tachones de aluminio.			



Fútbol 7: El mínimo para iniciar el partido será 5 jugadores.
Fútbol 5: El mínimo para iniciar el partido será 3 jugadores.
*Pueden ingresar o completarse en cualquier minuto del partido.
No hay limite de jugadores en el registro.

Jugadores de Cambio: Los cambios son sin límite, puede entrar y salir las veces que el entrenador lo considere, previa autorización del arbitro para efectuarlo.

Jugador Elegible:

1. Es el que está registrado debidamente en la aplicación y validado por el comite organizador de CECAFF.
2. Un jugador podrá participar en 2 o más categorías para reforzar el equipo de su escuela y/o club, siempre y cuando no alinee en una categoría menor.
3. **Un jugador podrá pertenecer a 2 o 3 equipos diferentes (Colegio-Club-Deportivo)**, siempre y cuando estos no estén registrados en el mismo grupo de la categoria y/o división perteneciendo a 2 Clubes diferentes. El unico caso en que si puede jugar en la misma categoría y/o división es si el jugador está registrado en un Deportivo y en Club o que su Colegio juegue en la categoria de Club.

Jugador Inelegible:

1. Es un jugador que no puede participar, de lo contrario su equipo perderá por default.
2. Jugador que no se encuentre dado de alta en el sistema.
3. Jugador con datos falsos.
4. Jugador sancionado en el partido (expulsión por “x” número de partidos).
5. Ningún equipo podrá alinear a ningún jugador que no esté inscrito en su escuela, deportivo o club.
6. Ningún jugador podrá alinear en una categoría menor de ser así, el equipo perderá por default y el jugador quedará sancionado por 3 jornadas, a menos de ser equipo invitado.



Reglas de Juego Adaptado

2026



1. La prórroga será de **15 minutos** y será **solo para el primer juego de la Jornada** de cada sede.
2. La hora exacta para iniciar los partidos se determina por el reloj del árbitro.
3. Todos los juegos deberán jugarse, ya el árbitro reportará al comité organizador si algún equipo no cumple con los requisitos para que sea válido el encuentro. El equipo que no quiera jugar perderá por default.
4. El equipo debe presentar balón de juego de la medida correspondiente a su categoría en condiciones para jugar (inflado) en caso de no, al inicio del partido se dará una prórroga hasta el inicio del 2 tiempo para presentarlo de lo contrario se perderá por default.
5. **En saque inicial y reanudación de juego tendrá que ser a tres (3) toques de diferente jugador del mismo equipo, NO podrá ser tiro directo a gol en fútbol 7 y 5.**
6. El saque de meta no podrá rebasar la media cancha por aire para las categorías de Fútbol 7 de lo contrario se reanuda el juego con saque de banda para el equipo contrario. En las categorías de Fútbol 5 si podrá rebasar la media cancha.

Reglas de Juego Adaptado

2026



7. El portero NO puede tomar el balón con las manos si este es pasado con el pie en las categorías de fútbol 7, si puede hacerlo en las categorías de fútbol 5. Si toma el balón con las manos el portero se reanuda con tiro libre directo fuera del área de penalti al punto más cercano donde se cometió la infracción.

8. En todas las faltas cometidas se reanudará con tiro libre directo en fútbol 7 y 5.

9. En todo tiro libre directo (falta y/o esquina) el balón debe rodar parte de su circunferencia.

10. El equipo que alinee a un jugador inelegible perderá automáticamente por default y todo el club y/o escuela se dará de baja del torneo (en todas las categorías, no solo en la involucrada).

11. Las tarjetas Amarillas y Rojas se sacan en las categorías de **Prepa hasta 2019.**

Reglas de Juego Adaptado

2026



12. En las categorías de la **2020 a 2022** el árbitro ordenará al entrenador sacar al jugador o jugadores que estén cometiendo faltas repetidamente, para cuidar la integridad de los jugadores.

13. El jugador que haya sido expulsado con roja directa en un partido no tendrá derecho de alinear en el siguiente encuentro o si es más grave la falta se turnará el caso al comité organizador, se hace el reporte en la cédula de juego y se da aviso al entrenador del equipo involucrado.

14. Al finalizar el partido el capitán (o profesor) del equipo tendrá que pasar con el árbitro para verificar el resultado, el cual deberá de revisar los anotadores que sean los correctos, **no se aceptarán reclamos.**

15. Las niñas podrán jugar en el equipo de los niños siendo estas un año mayor a la categoría.

16. Si un equipo completo femenino quiere jugar con un niño, este equipo deberá de jugar en la categoría del niño, y vs equipos de niños, no en categorías femeniles.

Diferencia de goles en el partido Fútbol 7 y 5:

1. Al momento que un equipo esté con diferencia de 5 goles a favor, el equipo contrario podrá meter a un jugador de la banca para jugar con 8 vs 7 o 6 vs 5, este jugador deberá de estar registrado en el equipo.
2. Si el marcador estando 5 goles de diferencia y se recorta a 3 de diferencia, tendrá que salir otra vez un jugador para que sean 7 vs 7 o 5 vs 5 en cancha.
3. Si la diferencia se incrementa a 8 goles podrá meter a otro jugador más, para ser 9 vs 7 o 7 vs 5 en cancha.

Límite de goles en un partido de fútbol 5 y 7:

1. Para evitar que un equipo sea goleado, solo se permitirá 10 goles de diferencia en el marcador, al momento de meter el décimo gol de diferencia el partido continúa pero sin movimiento en el marcador, si llegaran a meter algún otro gol cualquier equipo, ya no contará para efectos de estadísticas ni goleo.



AMA EL FÚTBOL, JUEGA EN CECAFF

Partido perdido en mesa o por default:

1. Cuando un equipo de invitación gana su partido, el marcador queda 3-0 y los goles se asignan al jugador que indique el entrenador.
2. Cuando el equipo no se completa con el mínimo de jugadores para iniciar el encuentro.
3. Cuando el otro equipo cede el triunfo al rival antes de jugar el encuentro.
4. El equipo no se presenta a la hora señalada al partido (ni un solo jugador y entrenador).
5. El equipo que alinea a un jugador inelegible.
6. Equipo que no se haya registrado en el sistema.
7. Abandonar el partido antes de que finalice el encuentro.
8. **Que el equipo, entrenador y/o porra interfieran en el desarrollo del partido.**
9. (De la Jornada-1 a la Jornada-3) El equipo que se dé de baja o pierda por default 3 partidos será dado de baja del torneo y los puntos y goles serán borrados de las estadísticas de su equipo y los equipos contra los que jugó.
10. (Iniciando la Jornada-4) El equipo que se dé de baja o que pierda por default 3 partidos será dado de baja del torneo y los puntos y goles se dejan en las estadísticas solo que los partidos restantes contra los que jueguen el marcador será 3-0 a favor del equipo contrario.
12. El equipo que pierda 3 partidos por default no tendrá derecho a pasar a las semifinales.



Lineamientos de uso de instalaciones deportivas para jugadores, acompañantes y/o porra

Toda persona, equipo o grupo que use las instalaciones deportivas desde que se realice su partido deberá respetar y seguir los lineamientos que cada institución establece.

- Deberán estar solo en la zona de gradas , para no interferir en el desarrollo del partido
- La porra no podrá ponerse detrás de las porterías, ni ocupar las 2 bandas del terreno de juego de lo contrario no podrá continuar el juego y si reincide el equipo perderá por default.
- Tener un buen comportamiento durante los juegos y prácticas, no utilizar vocabulario inadecuado dentro de todas la instalaciones. (canchas deportivas, estacionamiento, etc.)
- Solo el entrenador y asistente responsables del equipo podrán dirigirlo, cualquier otra persona deberá ocupar el lugar donde esté la porra.
- En caso de agresión verbal o física al árbitro, papas, jugadores o entrenador del equipo contrario será causa de suspensión del partido y se dará ganado el juego al equipo agredido y el caso se valorará por el comité organizador teniendo como referencia el reporte arbitral.

Respetar las indicaciones de las autoridades, organizadores, responsables, guardias o alguna autoridad de las instalaciones. Recoger sus pertenencias antes de salir de las instalaciones deportivas, favor de tirar la basura en su lugar. CECAFF no se hace responsable por objetos olvidados o perdidos.

Queda prohibido la introducción de goma de mascar, envases de vidrio, fumar o consumir bebidas alcohólicas dentro de las todas las instalaciones.

La Liga CECAFF se deslinda de cualquier responsabilidad en caso de pérdida de algún objeto de valor y accidentes dentro de las instalaciones, a si mismo no se hace responsable por el daño parcial y/o total a los automóviles que ingresen a los estacionamientos.

Situaciones climatológicas y/o casos extraordinarios:

1. Frío, lluvia y/o calor: Debido al cambio climático constante en la zona metropolitana de Monterrey, el comité organizador avisará por medio de la página del CECAFF (www.cecaff.com) si se llega a cancelar algún partido, cancha y/o jornada.
2. Mientras no haya aviso por parte del comité organizador se tendrá que presentar el equipo a la hora y día señalado. En la cancha de juego el árbitro decidirá si es posible realizar el encuentro.
3. Temperaturas altas: El árbitro decidirá si es conveniente hacer una o varias pausas de 1 minuto para hidratación de los jugadores.
4. En caso de tormenta eléctrica, lluvia torrencial o cualquier otra circunstancia en donde peligre la integridad de los jugadores y/o asistentes al partido, el árbitro tomará la decisión de suspender parcialmente el partido esperando a que pase o cancelar el partido.
5. Resultado en caso de suspensión: Si el partido se detiene en el transcurso del 1er tiempo, el partido se reprogramará. Después de medio tiempo, el marcador se respeta como haya quedado (incluso en empate sin punto extra).

Si por cualquier causa ajena a nosotros (contingencia sanitaria/pandemia, nevada, tormenta, huracán, terremoto, inseguridad) o cualquier escenario posible que no nos permita continuar con el torneo, se convocará a una reunión extraordinaria para definir la continuidad del mismo.



✦ Contenido generado por IA

Formato de Competencia

Criterio de puntuación por partido jugado Fútbol 7 y 5 :

Partido ganado en juego o por default: 4 puntos.

Partido empatado y ganado en penales: 3 puntos.

Partido empatado y perdido en penales: 2 puntos.

Partido perdido en juego: 1 punto.

Partido perdido por default: 0 puntos.



1. Todos los partidos de temporada regular si el encuentro terminó empatado en su tiempo reglamentario se procederá a desempatar a un tiro penal por equipo, será a muerte súbita. En semifinales y finales se definirá en una tanda de 3 penales por equipo, si al término de estos continúan empatados se jugarán penales a muerte súbita hasta que se decida el ganador.

2. Cualquier jugador podrá ser elegible para cobrar un penal aunque no haya terminado dentro de la cancha. Un jugador solo podrá repetir cuando ya lo hayan hecho todos los demás jugadores.

3. Cualquier jugador puede ocupar la posición de portero para los penales, podrá ser reemplazado en cualquier momento.

Criterios de desempate para Calificar:

Fútbol 7 y 5:

A la hora de calificar despues de los puntos, como primera opción será los **GOLES EN CONTRA** para desempatar uno o varios equipos. El orden de desempate es el siguiente:

1. Goles en Contra
2. Diferencia de Goles
3. Goles a Favor
4. Partidos Ganados
5. Partidos Empatados
6. Partidos Perdidos
7. Victorias Equipos Empatados
8. Sorteo

• Liguilla para la fase semifinal:

1. En grupos de 8 o más equipos: califican los 4 mejores equipos (1er al 4to) de cada categoría que obtengan la mayor cantidad de puntos a lo largo del torneo para el Torneo de Liga y del 5to al 8vo lugar disputarán el Torneo de Copa. Estos disputarán las semifinales de la siguiente manera: (Liga: 1 vs 4 y 2 vs 3, Copa: 5 vs 8 y 6 vs 7) Solo los ganadores disputarán las Finales de Liga y Copa respectivamente.

2. En grupos de 7 equipos: El 1er lugar del grupo pasa directamente a la Final de Liga y el 2do y 3ro se enfrentarán en semifinal de Liga por el pase a la final (Liga: 1ro pasa a Final Directa y 2 vs 3) Y para la Copa las semifinales se jugarán de esta manera: (4 vs 7 y 5 vs 6).

3. En grupos con 6 equipos: El 1er y 2do lugar pasan directamente a Final de Liga (1 vs 2) y para la Copa se jugarán las semifinales de esta manera: (3 vs 6 y 4 vs 5).

4. En grupos con 5 equipos: El 1er y 2do lugar pasan directamente a Final de Liga (1 vs 2) y para la Copa el 3er lugar pasa directamente a la Final de Copa y el (4 vs 5) juegan Semifinal de Copa.



Rol de Juego

1. Las sugerencias o peticiones de horarios se recibirán todos los viernes y sábados hasta medio día, por whats app.
2. El rol de juegos se publicará los lunes y se podrá hacer algún cambio siempre y cuando lo hayan solicitado previamente los días de peticiones.
3. **El rol de juegos oficial sin cambios será a partir del miércoles a las 12:00 horas.**
4. Se sugiere revisar el jueves por la mañana de nueva cuenta el rol de juegos en la página del CECAFF por si presentó algún cambio de hora, día y/o sede.
5. El rol de juegos, resultados y estadísticas se publican solamente en la página de internet: **www.cecaff.com** y no se podrá pasar el rol por teléfono o correo.

Protesta

1. El entrenador o auxiliar es la única persona que puede hablar con el árbitro para realizar la protesta.
2. La protesta deberá de realizarse con el árbitro directamente, él arbitro anotará en la cedula las observaciones del partido, teniendo maximo 30 minutos de haber finalizado el partido y tendrá que ir acompañada de \$1,000 pesos (un mil pesos 00/100 m.n.) teniendo como máximo 48 horas para realizar el pago de lo contrario la protesta no procederá.
3. El importe de la protesta no tendrá devolución.

Cada equipo participante asume la responsabilidad y deslinda al comité organizador de cualquier situación fuera de lo normal antes, durante y después de un partido, por parte de sus jugadores y cuerpo técnico. Asumiendo los gastos de daños y contingencias si fuese el caso.

Todos lo NO previsto en el presente reglamento será resuelto por el comité organizador.



COMITÉ ORGANIZADOR.

Centro de Capacitación y Formación Futbolística.

AMA EL FÚTBOL, JUEGA EN CECAFF