



COPA INTER 2025

REGLAMENTO



REGLAMENTO COPA INTER 2025

1. Misión: Ofrecer un torneo de calidad, donde se promuevan los valores en un ambiente familiar y de sana convivencia.
2. Objetivo: Generar un evento deportivo donde participen colegios y clubes de fútbol en un ambiente donde en todo momento lo principal sean los valores, respeto y sobre todo la competencia sana, donde puedan desarrollar sus habilidades futbolísticas y humanas.
3. Valores y Conducta: Esta copa está basada en principios por lo que no se permitirán expresiones de discriminación, bullying, violencia o lenguaje ofensivo hacia jugadores, árbitros, entrenadores o espectadores. La organización se reserva el derecho de descalificar a cualquier equipo que no respete las normas o promueva conductas contrarias a las establecidas en la copa.
4. Reglas de conducta:
 - a) Todos los participantes, ya sean jugadores, entrenadores, árbitros, y público, deberán mantener un comportamiento respetuoso en todo momento.
 - b) Se prohíbe cualquier tipo de comportamiento violento, agresivo o discriminatorio hacia otras personas, ya sea de forma verbal o física.
 - c) Los jugadores y entrenadores deberán respetar las decisiones arbitrales, sin entrar en confrontaciones.
5. Comité organizador y resolución de conflictos;
 - a) El comité organizador será el encargado de garantizar el cumplimiento de las bases y reglamentos, promoviendo siempre el diálogo respetuoso.
 - b) El comité organizador será el responsable de coordinar y administrar el rol de juegos, así como el tipo de canchas, con la intención de contar con la mejor programación de partidos posible acorde a las instalaciones con las que se cuenta.
6. Ramas: Es un torneo varonil y un torneo femenino, en el cual no se permite mezclar a niños y niñas, es 100% del sexo biológico que les corresponda.
7. **Categoría;**
 - a) **2007**, por año de nacimiento o menores.
 - b) **2008**, por año de nacimiento o menores.
 - c) **2009**, por año de nacimiento o menores.
 - d) **2010**, por año de nacimiento o menores.
 - e) **2011**, por año de nacimiento o menores.



- f) **2012**, por año de nacimiento o menores.
- g) **2013**, por año de nacimiento o menores.
- h) **2014**, por año de nacimiento o menores.
- i) **2015**, por año de nacimiento o menores.

8. Requisitos de Participación

- a) El periodo de Registro para la copa es del 5 de mayo al 20 de mayo de 2025.
- b) El registro fidedigno de cada equipo es responsabilidad del usuario que dio de alta al mismo en la página oficial de Copa Inter.
- c) Haber registrado a cada uno de los jugadores del equipo en la página oficial de Copa
- d) Haber pagado la cuota de inscripción por equipo, mencionada en la convocatoria.
- e) Haber firmado de forma manual los términos y condiciones de la participación en la Copa Inter.
- f) Que como parte del proceso del registro los jugadores de cada equipo cuenten con la verificación por parte del comité de registros.
- g) En caso de una lesión o enfermedad, se podrá hacer la sustitución de algún jugador, siempre y cuando se realice antes del primer partido de cada equipo en la Copa, presentando en la mesa de control, justificante médico en original (no serán válidas las copias ni documentos digitales) del jugador que se lesionó o se enfermó. El jugador nuevo que sustituirá al lesionado o enfermo deberá llevar su pasaporte en físico (NO COPIAS, NI EN DIGITAL) o CURP impreso actualizado o en DIGITAL junto con la credencial escolar con fotografía en físico (NO COPIAS, NI EN DIGITAL), o Constancia Académica (original, no copias ni digitales) deberá tener fotografía del jugador, CURP, sello de la escuela a la que pertenecen y firma del director, antes de su siguiente partido. Igualmente es necesario presentar la acreditación del jugador que se dará de baja.
- h) Una vez iniciado el partido de cada equipo no se podrá hacer cambio de registro de jugadores por ninguna circunstancia.
- i) Portar su acreditación como jugador de la Copa para el acceso a cancha, de no verificarse al inicio de los partidos no se le permitirá la participación al mismo.
- j) En caso de que el comité de resolución de quejas resuelva que, para verificar la fecha de nacimiento del jugador, este deberá de llevar su pasaporte en físico (NO COPIAS, NI EN



DIGITAL) o CURP impreso actualizado o en DIGITAL junto con la credencial escolar con fotografía en físico (NO COPIAS, NI EN DIGITAL), o Constancia Académica (original, no copias ni digitales) deberá tener fotografía del jugador, CURP, sello de la escuela a la que pertenecen y firma del director, antes de su siguiente partido.

9. Reglas operativas del torneo

REGLA 1. TERRENO DE JUEGO Y CANCHAS, Los partidos se realizarán en las canchas que se encuentran dentro de la Universidad Intercontinental, las cuales son de pasto natural y el Domo de la Kings League el cual es de pastos sintético.

- 1) Superficie del terreno de juego. Las canchas de juego serán de fútbol 7, su superficie es de pasto natural y sintético en el caso del Domo de la Kings League.
- 2) Límites del terreno de juego. Las canchas podrán ser delimitadas por resorte y señaladas con Cal.
- 3) Áreas de juego. Serán señaladas claramente el área penal, punto penal, punto de reanudación de incorrecciones y punto de referencia central.

REGLA 2. EL BALÓN, El balón oficial del torneo será el número 4. No se autoriza el uso de balones distintos al proporcionado por el Comité Organizador, en caso contrario, el equipo que lo proporcione será sancionado con la pérdida del partido con marcador de 3 goles a 0 en contra. El balón no podrá ser cambiado o reemplazado durante el partido sin la autorización del árbitro. En caso de que el balón pierda sus características reglamentarias, el juego se reanudará por medio de un balón a tierra, ejecutándose con un nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.

REGLA 3. LOS JUGADORES

- 1) Cada equipo estará conformado por un mínimo de 8 jugadores y un máximo de 14 jugadores más un entrenador. NO SE ACEPTAN REFUERZOS
- 2) No podrá participar ningún jugador que no esté registrado debidamente ante el Comité Organizador.
- 3) Los jugadores y el entrenador deberán portar en todo momento su Acreditación, que recibieron en la junta previa realizada por el Comité Organizador.
- 4) En caso de perderla, su reposición se deberá tramitar en la mesa de control asignada por el Comité Organizador y tendrá un costo de \$100 pesos, para lo cual el jugador deberá de presentarse en persona para el cotejo con sus documentos registrados de forma digital en la página de las Copa
- 5) Sí se detecta que participó un jugador y/o entrenador que no estaba acreditada, se considerará como alineación indebida y el equipo infractor perderá el partido 3 goles a 0, y



al equipo sancionado no se le considerarán los goles anotados, solamente serán considerados los goles del equipo rival.

6) Es responsabilidad de cada jugador registrarse en la categoría que le corresponde y que su información proporcionada sea verídica, tanto el pasaporte o constancia académica sean originales, en caso de que sean apócrifos el jugador sería descalificado y NO podrá volver a participar en ninguna Copa en el futuro.

7) El partido será jugado por dos equipos integrados por 7 jugadores (6 de cancha + 1 portero), y un entrenador.

8) Cada equipo designará un capitán, quien será el único que podrá dirigirse a los árbitros, haciéndolo siempre de manera correcta y respetuosa.

9) El partido podrá iniciar con un mínimo de 5 jugadores (4 de cancha + 1 portero), pudiéndose completar antes del inicio del 2º. Tiempo.

10) El juego será suspendido en caso de que un equipo se quede con solo 4 jugadores en el terreno de juego (3 en cancha + 1 portero), ya sea por expulsiones o lesiones.

11) En caso de suspensión de partido por falta de jugadores, o inasistencia del mínimo necesario para iniciar el partido, el equipo será sancionado con marcador de 3 goles a 0 en contra, salvo que al momento de la suspensión el marcador favorezca con más goles al equipo que sea declarado vencedor.

12) En caso de que el resultado del partido sea obtenido por sanción (3 goles a 0), el entrenador del equipo vencedor determinará a que jugador se le acreditarán dichas anotaciones.

13) Una vez iniciado el partido podrán realizarse cambios o sustituciones ilimitadas, siempre y cuando se realicen de forma reglamentaria, es decir el jugador deberá abandonar el terreno de juego e ingresar a su banca para que el sustituto pueda participar en el juego. Los jugadores sustituidos podrán volver al juego cuantas veces se considere conveniente.

14) En caso de que el árbitro detecte que un equipo esté participando con 8 jugadores, el equipo será sancionado con una falta en contra (acumulable para penal), y si dicho equipo hubiera anotado un gol con 8 jugadores en cancha, el gol se anulará y se reanudará el partido con saque de guardameta.

15) Cualquier jugador podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y que el cambio sea efectuado durante una detención del juego.



JUGADORES Y SUSTITUTOS EXPULSADOS

- 1) Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados.
- 2) Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.
- 3) Un jugador expulsado durante el partido, por doble tarjeta amarilla solo será sancionado con no poder participar durante lo que resta de partido.
- 4) Un jugador expulsado durante el partido, por tarjeta roja será sancionado con no jugar su siguiente partido y se revisará el reporte en cédula para determinar si requiere de una sanción mayor.

DE LOS SISTEMAS DE COMPETENCIA

Se darán a conocer en la junta previa

DE CRITERIOS DE DESEMPATE PARA RONDA FINAL

Una vez terminados los partidos de fase de grupo, y si existiera un empate en puntos obtenidos por parte de dos para definir cuál accede a la fase final, se definirá en el orden de la siguiente forma:

1. Diferencia de goles a favor
2. Goles en contra
3. Resultado entre ambos equipos
4. Menos tarjetas amarillas
5. Menos tarjetas rojas

Si aún después de estos criterios, siguiera existiendo el empate, el último criterio sería:

6. Sorteo entre los entrenadores de los equipos (volado)

DE LAS PREMIACIONES

Habrà un equipo campeón, subcampeón y tercer lugar en cada categoría, siendo premiados de la siguiente forma:

- Campeón: trofeo y medallas
- Subcampeón: Medallas
- Tercer lugar: Medallas



- Trofeo Campeón Goleador: Se dará por categoría al jugador que anote más goles durante todo el torneo.
- Los campeones de cada categoría tendrán derecho a la preventa en la siguiente edición de la Copa Inter

Premiación: Domingo 1 de junio, el horario se dará conocer con anterioridad.

REGLA 4. EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES DE UNIFORME

1) El uniforme debe tener un diseño igual para todos los jugadores excepto el portero, quedando prohibido el uso de: nombres con doble sentido, marcas de alcohol, tabaco, bebidas energizantes, entre otros.

EQUIPAMIENTO BÁSICO.

1) El equipo básico, obligatorio de un jugador, consiste en una playera, short, calcetas (los colores deberán coincidir con todas las integrantes del equipo), espinilleras y calzado multitacos, tenis o con suela de “liga”.

2) Si se usan pantalones o ropa térmica debajo de la vestimenta, éstos deberán ser del color principal de la vestimenta.

3) No se permite utilizar zapatos de fútbol, es decir tachones o tacos. Podrán utilizar multitacos.

4) El uso de espinilleras es de carácter obligatorio, el grado de protección queda a criterio del jugador. Las espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias.

5) Por motivos de seguridad, ningún jugador podrá utilizar equipamiento u objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyería, piercings, aretes, broqueles, etc.).

6) El guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y del árbitro.

7) Los equipos deberán presentarse en el acceso a cancha 10 minutos antes de iniciar su encuentro para que los auxiliares del STAFF revisen que se cumpla con esta normativa. En caso de no contar con su autorización, no podrán ingresar a la cancha hasta no cumplir con esta regla.

INFRACCIONES / SANCIONES.

a) El árbitro ordenará que abandone el terreno de juego, o permitirá su reemplazo, a cualquier jugador que quebrante esta regla, para que ponga en orden su equipamiento o algún elemento que le falte del mismo, en la siguiente ocasión en que el juego esté detenido, a menos que para ese momento, el jugador ya lo hubiera corregido.



b) Cualquier jugador infractor de esta regla que haya abandonado el terreno de juego, sólo podrá reingresar después de haberse presentado al árbitro, quien tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipamiento básico está en orden, en una detención del juego.

c) Si un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a esta Regla reingresa al terreno de juego sin la autorización del árbitro, provocando una interrupción del juego, el equipo será sancionado con un tiro libre y una falta en contra (acumulable para penal). Nota: En caso de que el jugador no cumpla con los requisitos, después de haber pasado el filtro del staff y/o del cuerpo arbitral, e ingrese al terreno de juego, el equipo infractor será sancionado con marcador de 3 goles a 0 en contra, salvo que al momento de la suspensión el marcador favorezca con más goles al equipo que sea declarado vencedor.

REGLA 5. EL ÁRBITRO

1) Será reglamentariamente obligatoria la designación de un árbitro para dirigir cada partido. Sus competencias, en el ejercicio de las funciones que le son propias, comenzarán en el momento de su ingreso al terreno de juego y finalizarán cuando abandone las instalaciones.

2) Además:

a) Aplicará las Reglas de Juego.

b) Se abstendrá de sancionar en aquellos casos en que, al hacerlo, pueda beneficiar al equipo infractor.

c) Tomará nota de las incidencias, ejercerá la función de cronometrador oficial cuidando que el partido tenga la duración mínima reglamentaria.

d) Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las Reglas de Juego y para interrumpir o suspender definitivamente el encuentro cuando lo estime necesario, ya sea por causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos, dirigiendo el informe correspondiente de hechos al Comité Organizador.

e) Tendrá facultad discrecional para sancionar, según proceda, a todo jugador que observe conducta inconveniente o incorrecta, llegando incluso a expulsarle.

f) No permitirá que personas no autorizadas ingresen al terreno de juego.

g) Dará la señal de reanudación del juego tras una interrupción.

h) Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a lo previsto en la Regla 2.



i) Interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido un golpe o lesión que necesite de atención médica, ello sin menoscabo de cualquiera otra decisión técnica que él considere pertinente adoptar.

j) Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla con las exigencias de la Regla 4

k) Exigirá que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. Dicho jugador sólo podrá reingresar al mismo tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la herida o circunstancia que lo motivaron haya dejado de sangrar o existir y su vestimenta no muestre rastros de sangre.

l) Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una en forma simultánea.

m) Tomará medidas disciplinarias contra los jugadores que cometan infracciones merecedoras de expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego.

n) Tomará medidas contra los entrenadores o auxiliares de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.

o) Remitirá a las autoridades correspondientes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

DECISIONES DEL ÁRBITRO Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas e inapelables.

CÉDULA ARBITRAL.

1) La cédula arbitral es el único documento reconocido por el Comité Organizador de la Copa Inter para todos los efectos de estadísticas, incidencias, sanciones, etc., y deberá ser firmada por los entrenadores al final del juego, de no hacerlo por olvido, descuido o rebeldía se dará como enterado de lo informado como incidentes por el árbitro tanto en resultado como en goleo individual.

2) Cuando el árbitro elabore un reporte al final por alguna situación ocurrida y que haya sido testigo de la misma antes, durante o al final del juego, el coordinador de cancha le informará los hechos asentados en la cédula por el árbitro al entrenador del equipo.



REGLA 6. LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

Coordinador de Cancha En cada cancha se designará por parte del Comité Organizador, un coordinador de cancha cuyas funciones son:

- a) Apoyar en todo momento a las personas involucradas en el torneo: árbitro, jugadores, auxiliares, padres de familia, etc.
- b) Tener presentes las cédulas y los roles de juego que le correspondan a su cancha.
- c) Dialogar con entrenadores sobre las dudas que puedan tener sobre el presente reglamento de competencia.
- d) Dialogar con los padres de familia en caso de tener duda de reglamento de competencia o procedimientos administrativos.
- e) Colaborará en todo momento procurando el ingreso oportuno de los paramédicos. f) Supervisará el correcto llenado de la cédula (goles, tarjetas, incidentes, firma de entrenadores), y la firma del árbitro.
- g) A solicitud del Comité Organizador, realizará un informe de hechos e incidentes del partido.
- h) Verificará en todo momento que la cancha asignada reúna las condiciones reglamentarias para su uso (trazado de líneas y áreas, 2 balones por cancha), y en caso de requerirlo apoyará a su auxiliar para acomodar lo que sea necesario (redes, porterías, etc.).

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SE PODRÁ REVERTIR ALGUNA DECISIÓN ARBITRAL.

Auxiliar de Cancha

En cada cancha se designará por parte del Comité Organizador, un auxiliar de cancha cuyas funciones son:

- a) Apoyar en todo momento a las personas involucradas en el torneo: árbitro, jugadores, auxiliares, padres de familia, etc.
- b) Estará pendiente de que los equipos ingresen en tiempo y forma a las canchas, en base a las Reglas de Juego.
- c) Revisará antes del inicio de cada encuentro que:
 - El jugador ingrese con acreditación oficial en forma individual.
 - El jugador ingrese con calzado adecuado y espinilleras puestas.
 - El uniforme coincida con los colores de todo su equipo.



- El número asignado en la cédula arbitral coincida con el estampado en el uniforme.

Nota: Si el auxiliar así lo considera, podrá negar el acceso a la cancha al jugador que infrinja con cualquiera de los puntos anteriores, y no podrá ingresar hasta que no se le dé la autorización correspondiente.

REGLA 7. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

- 1) El partido durará dos tiempos iguales de 20 minutos con descanso intermedio de 5 minutos.
- 2) La duración de cada período, en cualquier caso, deberá ser prolongado a fin de permitir la ejecución de un tiro penal.
- 3) Habrá tolerancia de 5 minutos en los partidos en caso de que un equipo no se haya presentado o completado, dicha tolerancia iniciará en el momento que el árbitro suene su silbato y estos minutos se descontarán del primer tiempo del partido. Al equipo que gane un partido por default se le contabilizarán 3 puntos, con un marcador de 3 goles a 0, y los goles le serán acreditados al jugador que determine el entrenador del equipo vencedor.
- 4) El equipo que por alguna razón pierda dos partidos por default, automáticamente quedará eliminado del torneo.
- 5) Se considerará partido perdido por default:
 - a) Por no presentar el mínimo de 5 jugadores permitidos para iniciar un encuentro (4 jugadores + 1 portero).
 - b) No presentarse dentro del tiempo de tolerancia (5 minutos).

REGLA 8. INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

- 1) Previo al inicio del juego, el árbitro realizará un volado entre los capitanes y el equipo que lo gane decidirá la dirección en la que atacará el primer tiempo del partido.
- 2) El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.
- 3) El equipo que gane el volado ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.
- 4) En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo (no de banca), y atacarán en la dirección opuesta.

SAQUE DE INICIO

El saque de inicio es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- a) Al comienzo del partido.



- b) Tras haber marcado un gol.
- c) Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- d) Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

PROCEDIMIENTO

- 1) Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
- 2) Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectuará el saque de salida deberán encontrarse, como mínimo, a 7 metros del balón, hasta que sea jugado.
- 3) El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- 4) El balón entrará en juego, una vez que el árbitro dé la señal y el jugador lo mueva en cualquier dirección.
- 5) El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda ocasión, antes de que éste sea jugado por otro jugador diferente.
- 6) Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

INFRACCIONES / SANCIONES

En el caso de que El ejecutor del saque toque el balón por segunda vez, antes de que sea jugado por otro jugador:

- 1) Se le concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción. 2
- 2)) Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida: Se repetirá el saque de salida BALÓN A TIERRA. El balón a tierra es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando éste está en juego, y a causa de cualquier incidente no recogido en las Reglas de Juego.

PROCEDIMIENTO

- 1) El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego, considerándose reanudado en cuanto aquél toque el suelo.
- 2) Se volverá a dejar caer nuevamente el balón, anulando la ejecución:
 - a) Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo.



b) Si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por un jugador.

CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES:

1) Un tiro libre, concedido al equipo defensor en su área de meta, podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.

2) Un balón a tierra para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área de meta, será ejecutado en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar dónde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

REGLA 9. BALÓN EN JUEGO BALÓN EN JUEGO:

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando:

a) Rebota de los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego.

b) Rebota del árbitro ubicado en el interior del terreno de juego. **BALÓN FUERA DEL JUEGO:**
El balón estará fuera del juego cuando:

a) Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.

b) El juego ha sido detenido por el árbitro.

REGLA 10. RESULTADO DEL JUEGO

1) El equipo que haya marcado el mayor número de goles ganará el partido.

2) Si no hubiese marcado ningún gol o si ambos equipos marcaron la misma cantidad de goles, el partido terminará en empate. Si en la Fase Final (liguilla), un partido terminara empatado, se procederá a la ejecución de una tanda de 3 penaltis de desempate para definir un ganador, en caso de persistir el empate, se procederá a continuar la tanda bajo el procedimiento conocido como “muerte súbita”. Tanda de penales (procedimientos). o La tanda de penales se ejecutará una vez terminado el partido de la Fase Final en caso de marcador empatado. o Los jugadores expulsados a lo largo del partido no podrán participar en la tanda de penales. o Ambos equipos equiparan el número de jugadores para la ejecución de la tanda de penales. o Antes de iniciar la tanda de penales, el entrenador de cada equipo deberá entregar una lista de sus 3 jugadores que inicialmente ejecutarán penales. o El árbitro decidirá la portería en la que se desarrollará la tanda. o El árbitro realizará un sorteo con una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo lanzamiento. o Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus 3 tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el adversario pudiera anotar con sus 3 lanzamientos, se dará por terminada la tanda. o Si, después de ejecutar ambos equipos sus



3 lanzamientos, el marcador siguiera empatado, se proseguirá con los tiros penales hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos. GOL VÁLIDO 1) Se considerará válido un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo que marcó el gol no haya cometido previamente una falta o infracción de las Reglas de Juego. 2) Si el guardameta lanza el balón con la mano y este entra en la portería contraria directamente, se concederá saque de meta. 3) Si el árbitro señalará un gol antes de que el balón hubiera traspasado completamente la línea de meta, el juego se reanudará con un balón a tierra.

REGLA 11. FUERA DE JUEGO Y BARRIDAS

Al ser un torneo de Fútbol 7, cabe recordar que no existe la posición de fuera de juego. Es mandatorio recordar que LAS BARRIDAS NO ESTÁN PERMITIDAS para los jugadores de cancha, solamente se permitirá a El guardameta el poder barrerse dentro de su área penal.

REGLA 12. FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

1. Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

- a. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b. Poner una zancadilla a un contrario.
- c. Saltar sobre un adversario.
- d. Cargar violenta o peligrosamente a un adversario
- e. Golpear o intentar golpear a un adversario.
- f. Empujar a un adversario
- g. Hacer una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón.
- h. Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo la portera en su área de penalti).
- i. Sujetar a un contrario
- j. Escupir a un adversario.

2. Se concederá un lanzamiento de penalti (Regla nº 12), si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalti, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.



3. Se sancionará con un lanzamiento de penalti, al equipo que acumule 5 faltas a lo largo de todo el partido. Una vez que se haya ejecutado al cumplirse, a partir de ese momento se volverá a sancionar cada 3 faltas cometidas.

a. Las faltas no se borran al medio tiempo.

b. Todas las faltas se suman al acumulado, excepto aquella sanción porque el balón toque la mano dentro del área (ya que es sancionado con penal).

4. Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, si una guardameta comete una de las siguientes infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalti:

a. Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego, después de haberlo controlado con sus manos.

b. Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.

c. Toca el balón con las manos después de que el jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.

d. Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

5. El tiro libre directo, se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, o, en cualquier caso, atendiendo a las normas y reglas de juego al respecto.

INFRACCIONES / SANCIONES

1. Ameritará tarjeta amarilla (amonestación), cualquier jugador que a criterio del árbitro cometa lo siguiente:

a. Infringir persistentemente las reglas de juego.

b. Desapruebe con gestos o palabras las decisiones arbitrales.

c. Impida el normal desarrollo del juego, interrumpiéndolo, agarrando o zancadilleando a un contrario, sin incurrir en agresión y evitando una clara ocasión de gol.

d. Actúe de cualquier otra forma antideportiva, no contemplada en el párrafo anterior.

2. Igualmente, será expulsado con carácter definitivo, no pudiendo ser reemplazado el jugador:

a. Que se emplee de forma violenta, brutal u ofensiva, con otro jugador, árbitro del encuentro, técnico, restante personas habilitadas en la banca o público asistente.



b. Pronunciar palabras, frases o incurrir en gestos, acciones o actitudes, etc., que resulten ser intolerantes, racistas o xenófobas.

REGLA 13. TIROS LIBRES Y PENAL EL TIRO LIBRE DIRECTO

1) Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un gol.

2) Si se introduce en la meta propia un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE

1. Tiro libre fuera del área penal:

a) Todos los adversarios deberán encontrarse, como mínimo, a 7 metros del balón.

b) El balón estará en juego apenas haya sido jugado con el pie y que se mueva claramente.

c) El tiro libre se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

INFRACCIONES/SANCIONES.

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria, se repetirá el tiro libre.

TIRO LIBRE LANZADO POR CUALQUIER JUGADOR (EXCEPTO EL GUARDAMETA).

1. Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador: Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

2. Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca voluntariamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador: Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

EL TIRO DE PENALTI

1. Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete dentro de su propia área penal y mientras el balón esté en juego, una de las diez infracciones tipificadas en la Regla XII.

2. Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

3. Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo.

POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES

4. EL BALÓN: Se colocará en el punto penal.



1) EL EJECUTOR DEL TIRO PENAL: Deberá ser debidamente identificada.

2) EL GUARDAMETA DEFENSOR: Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente a El ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, hasta que el balón esté en juego.

LOS JUGADORES, EXCEPTO EL EJECUTOR DEL TIRO, ESTARÁN UBICADOS:

- En el terreno de juego.
- Fuera del área penal.
- Detrás del punto penal a un mínimo de 7 metros.

5. EL ÁRBITRO:

1. No dará la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en su posición conforme a esta Regla de Juego.
2. El árbitro decidirá cuándo se ha consumado el tiro penal.

PROCEDIMIENTO:

1. El ejecutor del tiro de penalti jugará el balón hacia delante con el pie.
2. No podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.
3. El balón estará en juego en el momento que es jugado con el pie y se pone en movimiento.
4. Cuando se ejecuta un tiro de penalti durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario con objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro de penalti, se concederá un gol sí, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- El balón toca uno o ambos postes, o el travesaño o a El guardameta

CONTRAVERSIONES / SANCIONES

1. Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro de penalti, antes de que el balón esté en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

a) El ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que continúe la jugada
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- Si el balón no entra en la meta, no se repetirá el tiro

b) El guardameta infringe las Reglas de Juego: El árbitro permitirá que continúe la jugada;



- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro
- Si después de que se haya lanzado un tiro penal, El ejecutor del tiro toca por segunda ocasión el balón antes de que el esférico haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre directo o saque de guardameta (según sea el caso), al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

2. El ejecutor toca voluntariamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

3. El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro

4. El balón rebota en el guardameta hacia el terreno de juego, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- El árbitro detendrá el juego.
- El juego se reanudará con balón a tierra, que se lanzará desde el lugar dónde tocó el objeto.

REGLA 14. SAQUE DE BANDA

1. El saque de banda es, también, otra forma de reanudar el juego.

2. De un saque de banda, en ningún caso, se podrá anotar un gol directamente.

3. Se concederá saque de banda:

a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de banda ya sea por tierra o por aire, debiéndose ejecutar desde el punto por donde aquél salió del terreno de juego.

b) El saque de banda corresponderá realizarlo a uno de los jugadores contrarios de aquél que tocó el balón por última vez y antes de salir del terreno de juego.

4. En el lanzamiento de saque de banda, El ejecutor deberá:

a) Estar de frente al terreno de juego, teniendo una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.

b) Servirse de ambas manos, lanzando el balón desde atrás y por encima de la cabeza, no pudiendo volverlo a jugar hasta tanto éste no haya sido tocado o jugado por otro jugador.



c) El balón estará en juego, tan pronto haya éste entrado en el terreno de juego.

5. Si el saque de banda no fue realizado conforme a la presente Regla, el árbitro determinará efectuar un nuevo saque que, en este caso, habrá de ejecutar un jugador del equipo contrario.

6. Saque de banda ejecutado por cualquier jugador:

a) Si el balón está en juego y El ejecutor del saque de banda toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre al equipo contrario.

b) Si el balón está en juego y El ejecutor del saque de banda toca voluntariamente el balón con las manos:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

REGLA 15. SAQUE DE EL GUARDAMETA

1. El saque de meta es, igualmente, una forma de reanudar el juego.

2. Deberá ser realizado por el portero con las manos, pudiendo pasar de media cancha sin sanción.

3. Se concederá saque de meta:

a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta ya sea por tierra o por aire, ello, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante y, en todo caso, que no se hubiera marcado un gol.

4. En el saque de meta:

a) Los jugadores contrarios deberán permanecer fuera del área penal, hasta que el balón esté en juego.

b) El guardameta no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya sido jugado por otro jugador.

c) El balón se considerará en juego, únicamente, cuando haya sido lanzado, directamente, fuera del área penal.

INFRACCIONES / SANCIONES

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal, se repetirá el saque.



REGLA 16. SAQUE DE ESQUINA

1. Como en casos anteriores, el saque de esquina es, asimismo, una forma de reanudar el juego.
2. De un saque de esquina, se podrá anotar directamente un gol, pero solamente será válido contra el equipo adversario.
3. Se concederá saque de esquina:
 - a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta bien sea por tierra o por aire, y después de haber tocado por última vez en un jugador del equipo defensor y siempre que, igualmente, no se hubiere marcado un gol de conformidad con la Regla X.
4. En el saque de esquina:
 - a) El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano al lugar por donde éste salió.
 - b) Los jugadores contrarios al ejecutor deberán permanecer a una distancia mínima de 7 metros del balón y hasta que éste esté en juego.
 - c) El balón habrá de ser jugado con el pie por un jugador del equipo atacante, no pudiéndose jugar por segunda vez hasta tanto no haya sido tocado por otro jugador.
 - d) El balón estará en juego en el momento en que se golpee y se desplace con claridad.

INFRACCIONES / SANCIONES

1. Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador:
 - a) Si el balón está en juego y El ejecutor del saque de esquina toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
2. Para cualquier otra contravención a la Regla:
 - Se repetirá el saque.

REGLA 17. EL ENTRENADOR

- 1) Cada equipo deberá contar con un entrenador de 18 años o mayor que será el responsable del equipo.
- 2) El entrenador será el encargado de mantener la disciplina de sus jugadores, así como de la tribuna



- 3) Se podrá registrar a una persona, como entrenador de dos equipos como máximo, siempre y cuando sea de diferentes categorías.
- 4) Cada equipo puede tener como máximo 1 entrenador y si por algún motivo no llegara a dirigir, el responsable del equipo será el encargado de dar de alta a otro entrenador para sus juegos, previa autorización del comité organizador.
- 5) Los entrenadores deberán portar en todo momento su acreditación en todos los juegos de sus equipos y entregar su acreditación junto con los registros de su equipo al árbitro, si dirige dos equipos deberá contar con ambas acreditaciones.
- 6) Obligatorio deberá existir un entrenador en cada uno de los juegos. Una vez iniciado el partido no se podrá cambiar de entrenador, salvo que sea expulsado.
- 7) En el caso de que el entrenador no llegue en la hora asignada para el juego de su equipo se dará la tolerancia de 5 minutos, en el caso de llegar antes de que la tolerancia termine se descontará el tiempo perdido durante la espera del tiempo efectivo y en el caso de no haber entrenador responsable la sanción será perder el partido por default con una sanción de 3 goles a 0, el entrenador del equipo vencedor determinará a qué jugador se le acreditarán dichas anotaciones.

ZONA DE ENTRENADORES.

En caso de haber dos o más personas en la zona del entrenador el árbitro y/o staff está facultado para suspender el encuentro hasta que abandone la persona no identificada abandone la cancha o en su defecto darlo por finalizado (demorar más de 1 minuto), por no acatar el reglamento, y la sanción será perder el partido por default con un marcador de 3 goles a 0, el entrenador del equipo vencedor determinará a qué jugador se le acreditarán dichas anotaciones. En caso de que el entrenador sea expulsado, algún adulto deberá ingresar a la banca de su equipo para terminar el partido y salvaguardar el orden y comportamiento del equipo.

8. Inconformidades

Todos los equipos tienen derecho a presentar inconformidades, solamente en el caso de que así lo amerite y con la mejor intención de Fair Play. Se deberá de presentar a más tardar 1hr después del partido motivo de la queja. Proceso de presentación y requisitos de la presentación de inconformidad:

1. Enviar la inconformidad al correo que se proporcionara en la junta informativa, donde se especifique lo siguiente:

- Nombre del equipo
- Categoría



- Horario de partido motivo de la protesta.
- Motivo de la queja
- Adjuntar comprobante del pago de la investigación.

2. La investigación tendrá un costo de \$500.00 (Quinientos pesos 10/100 M.N.), mismos que se deberán pagar en la mesa de control asignada por el Comité Organizador, bajo el concepto de “protesta deportiva y nombre del equipo y categoría” y añadir el comprobante del mismo en el correo de la queja.

3. Si en el análisis de la inconformidad se determina que aplica la corrección, el dinero será reintegrado al entrenador del equipo, en la mesa de control mencionada, previo recibo firmado del entrenador. En caso contrario, no habrá ninguna devolución.

4. No aplica para situaciones de apreciación del árbitro (balón que atravesó la línea de gol y que no fue marcado, jugada de riesgo que no fue sancionada, etc.).

5. La resolución del Comité Deportivo será inapelable y se dará a conocer únicamente a la dirección del correo electrónico por medio del cual se hizo la protesta.

6. No se aceptarán videos como evidencia ante alguna protesta por decisiones arbitrales y/o situaciones fuera de cancha.

9. Tribuna

1. El Torneo y su Comité Organizador preocupados por la sana convivencia asignará a un observador de tribunas en cada juego, en caso de un comportamiento inadecuado de la tribuna, primero se hará un llamado de atención, en caso de reincidir se harán acreedores a una amonestación con tarjeta amarilla y en caso de ameritar, tarjeta roja, con lo que se restará un punto o más al resultado final de la tabla general, según considere el comité organizador.

2. Algunas faltas en que no puede incurrir la tribuna son:

- Invasión del terreno de juego
- Uso indebido de las instalaciones, las instalaciones de la Universidad Intercontinental no es pet friendly, por lo que los invitamos a no llevar a sus mascotas, ya que se les invitará a llevarla a su auto.
- Insultar o hacer comentarios inadecuados o agresivos al árbitro, entrenador, jugadores, tribuna contraria, etc.
- Agresión física al árbitro, entrenador, jugadores, tribuna contraria, etc.
- Amenazas y conducta violenta.



- Prohibido el uso de sirenas, matracas, tambores o cualquier otro instrumento que el comité organizador considere estridente.

10. Seguridad

1. Los jugadores no cuentan con seguro de gastos médicos mayores.
2. Ninguna persona podrá ingresar a las instalaciones de la Universidad Intercontinental con ningún tipo de arma.
3. Los escoltas deberán permanecer fuera de las instalaciones de la copa, podrán estar en el área del estacionamiento. 4. Se prohíbe intimidar a terceros haciendo referencia a sus escoltas o choferes, en su caso será motivo de expulsión de la copa el jugador correspondiente.

11. Aspectos adicionales OBJETOS PERSONALES

1. Los elementos de seguridad los llevarán al lugar destinado para ellos. "Cosas perdidas", que será en la zona de audio y/o Banco.
2. El Comité Organizador de la Copa no se hace responsable de cosas olvidadas o perdidas, se aconseja dejar sus pertenencias en sus autos.

ESTACIONAMIENTO

1. Para garantizar un acceso ordenado y una mejor experiencia para todos los asistentes, el estacionamiento es de libre acceso y su costo se comentará el día de la junta informativa.
2. CARPAS Y TOLDOS Sobre el uso de toldos y carpas por parte de los participantes en la copa, se hace de su conocimiento lo siguiente: Queda prohibido instalar toldos y carpa sin autorización del Comité Organizador, en caso de que deban ir ancladas y de acuerdo con su peso y características.
3. PUBLICACIÓN DE RESULTADOS
 1. Se publicarán media hora después cada encuentro a través de la app.
 2. Después de la fase de calificación se publicarán los resultados para la Fase Final, a través de la app.

OTROS ASPECTOS DISCIPLINARIOS.

1. JUGADOR ILEGAL. - Se considera a toda aquella persona fraudulenta, que actúa en contra de los intereses y principios de la Copa Inter en lo concerniente al incumplimiento de los requisitos establecidos por el Comité Organizador y el presente Reglamento, por lo que implica automáticamente la pérdida de los juegos en los que participó, por Default y no podrá participar en ninguna Copa en el futura.



2. Asimismo, la participación de un jugador en una categoría que no le corresponde o en el caso de que juegue en dos equipos, implica automáticamente la pérdida de juego por Default en cada uno de los juegos que participó, y NO podrá volver a participar en ninguna Copa en el futuro y No podrá volver a participar en las siguientes ediciones de las Copas.
3. Al que sugiera o indique el nombre de un Árbitro, para determinado juego será expulsado y su equipo se dará de baja.
4. Si alguien es sorprendido transfiriendo su acreditación a otra persona, ambas quedarán expulsados de la Copa Inter.
5. El área de comida cuenta con sillas y mesas para el uso exclusivo de las personas que consuman los alimentos y bebidas vendidas por los proveedores autorizados dentro de la Copa Inter. También queda prohibido apartar las mesas y sillas, en caso contrario, las cosas se retirarán y se dejarán en las cosas perdidas. (Área de sonido o área de banco)
6. Es de suma importancia que acaten las indicaciones de los elementos de seguridad como seguir las normas de tránsito dentro del estacionamiento, no estacionarse en lugar prohibido discapacitados, etc., ya que en caso contrario se le invitará a retirarse del lugar y de mantener una actitud negativa podrán ser acreedores a una sanción mayor.
7. Podrán ser expulsados los jugadores y/o visitantes de la Copa Inter en el caso de que se agrede física o verbalmente algún miembro del Comité organizador, y no podrá volver a participar en las siguientes ediciones de las Copas.
8. Todas las faltas de respeto o caridad contra cualquier persona durante o entre los partidos será analizada por el Comité Organizador y éste podrá expulsar parcial o totalmente del torneo a la(s) persona(s) involucrada(s).
9. Toda falta de respeto en contra de cualquier persona antes y/o durante la Copa Inter de forma personal o a través de redes sociales será analizada por el Comité Organizador y éste podrá expulsar parcial o totalmente del torneo a la(s) persona(s) involucrada(s).
10. Está prohibido fumar en las inmediaciones del terreno de juego. Las sanciones serán determinadas por el Comité Organizador pudiendo ameritar la suspensión.
11. Todas las expulsiones serán analizadas por el Comité Organizador y éste determinará si procede o no un castigo mayor.
12. Se le negará el acceso a las instalaciones a cualquier persona que se encuentre en estado inconveniente o con actitud negativa y/o agresiva.
13. En cada partido estará presente un Jefe de Cancha autorizado por el Comité Organizador que servirá como testigo para las apelaciones. Este visor no tiene facultad para intervenir en las decisiones del árbitro.



14. Cualquier equipo que se vea involucrado en una pelea será sujeto a sanciones por parte del Comité Organizador. Estas sanciones podrán ser:

- a) Suspensión temporal o definitiva.
- b) Reducción del puntaje.
- c) Expulsión del equipo.
- d) No poder volverse a inscribir en el torneo por tiempo indefinido

15. El comité organizador se reserva el derecho de admisión.

16. El Comité Organizador será la máxima autoridad en el torneo.

17. Las decisiones del Comité Organizador son definitivas e inapelables.

18. Lo no previsto en el presente reglamento de competencia o las Reglas de Juego será resuelto por el Comité Organizador y sus fallos serán inapelables.

Aviso de Privacidad. Disponibles en la página <https://www.uic.mx/aviso-de-privacidad/>

EL DESCONOCIMIENTO DE ESTE REGLAMENTO NO EXIME SU CUMPLIMIENTO.