

THE KINGZ CUP GOLDEN EDITION



REGLAMENTO
2 0 2 6

CROWN STAGE ROYALTY

REGLAMENTO OFICIAL — CROWN STAGE ROYALTY

Este reglamento establece las condiciones de participación, las reglas de juego, el sistema de competencia y las disposiciones disciplinarias y administrativas de The Kingz Cup 2026 Golden Edition. Incluye la referencia de barridas aplicable exclusivamente al formato Indoor.

CAPÍTULO I Definiciones y autoridad

Artículo 1 Definiciones

1.1 Dirección del Torneo: instancia responsable de administrar y coordinar la competencia y adoptar las decisiones que este reglamento le atribuye. **Comité Organizador:** instancia competente para resolver asuntos disciplinarios y situaciones extraordinarias o no previstas. **Oficial autorizado:** persona designada por la organización para verificar documentación, registrar incidencias o ejecutar funciones oficiales.

1.2 Roster oficial: lista de jugadores registrados y autorizados de un equipo, cerrada antes de su primer partido. **Participante:** jugador, entrenador, asistente, dirigente, representante, utilero, masajista o fisioterapeuta vinculado al evento.

1.3 Forfeit: pérdida administrativa por incomparecencia. **Suspensión temporal del partido:** interrupción durante la cual puede retomarse el encuentro. **Partido suspendido:** encuentro cuya continuación queda pendiente de decisión. **Suspensión disciplinaria:** prohibición de participar durante el período o los partidos determinados. **Descalificación:** exclusión de un equipo o participante de la competencia.

1.4 Fuerza mayor: circunstancia extraordinaria ajena al control razonable de los equipos y de la organización que impide disputar un encuentro de forma segura.

Artículo 2 Autoridad y aceptación

2.1 El árbitro dirige el partido, aplica las reglas de juego y determina sus reanudaciones. La Dirección del Torneo administra la competencia y revisa los asuntos de elegibilidad, disciplina y operación conforme a este reglamento. El Comité Organizador resuelve las situaciones no contempladas y determina las sanciones de su competencia.

2.2 La inscripción y participación implica que jugadores, entrenadores, dirigentes y representantes conocen y aceptan este reglamento y se comprometen a cumplir las decisiones adoptadas conforme al mismo.

2.3 Las disposiciones específicas sobre agresiones, riñas, jugadores no autorizados y abandono se aplicarán a sus respectivos supuestos. Una regla general de fuerza mayor no sustituye las sanciones por conductas atribuibles a un equipo.

CAPÍTULO II Inscripción roster y elegibilidad

Artículo 3 Registro e identificación

3.1 Todos los jugadores deberán estar registrados en el roster oficial antes de participar. La información falsa, alterada o fraudulenta sobre nombre, identidad, edad, fecha de nacimiento o nivel/categoría podrá dar lugar a expulsión y descalificación, a criterio de la Dirección del Torneo.

3.2 Cada jugador deberá portar una identificación original y válida: licencia de conducir, pasaporte u otra identificación oficial aceptada por la organización, con nombre completo, fecha de nacimiento y fotografía reciente.

3.3 La Dirección y sus oficiales podrán solicitar la identificación en cualquier momento; deberá presentarse inmediatamente. La falta de identificación válida podrá impedir la participación hasta que se verifiquen identidad y elegibilidad.

Artículo 4 Número de jugadores y cierre del roster

4.1 La nómina inicial podrá incluir hasta 17 jugadores. Desde el jugador número 18 se cobrará \$200 por jugador adicional, con excepción de la Categoría Femenil. Ningún equipo podrá superar 20 jugadores registrados.

4.2 Las listas iniciales deberán entregarse y registrarse a más tardar a las 9:00 PM del viernes anterior al inicio de la competencia. El equipo que no complete su registro ese viernes estará sujeto a una multa de \$300.

4.3 La nómina definitiva será la entregada antes del primer partido del equipo. Una vez iniciado ese encuentro, no se permitirán nuevas incorporaciones.

4.4 Un jugador registrado que no haya participado el sábado podrá jugar el domingo si mantiene todos los requisitos de elegibilidad.

Artículo 5 Participación en equipos y coaches jugadores

5.1 Cada jugador podrá registrarse y participar únicamente en un equipo durante el torneo, excepto quienes participen en la categoría del Barrio, que podrán jugar también en otra categoría, como C o Premier. La categoría A equivale a Premier. El alcance de esta excepción de participación requiere confirmación de la Dirección.

5.2 El equipo que utilice a un jugador no registrado perderá el partido por marcador administrativo de 3-0, sin perjuicio de otras sanciones.

5.3 Un coach, entrenador o miembro del cuerpo técnico que quiera jugar deberá estar registrado también como jugador y cumplir los mismos requisitos de identificación, registro y elegibilidad. La inscripción como coach no autoriza a jugar.

5.4 Si un coach juega sin estar registrado como jugador, su equipo perderá 3-0 en fase de grupos. En playoffs será descalificado siempre que se presente una protesta formal dentro del plazo y procedimiento del artículo 38. La protesta extemporánea no procederá.

Artículo 6 Check in y documentación

6.1 En el check-in, el representante o coach deberá entregar el formulario de roster completo y garantizar la exactitud de la información. No será obligatoria la presencia física de los jugadores.

6.2 Tras pagar las tarifas correspondientes, el equipo recibirá una copia oficial de la hoja de partido/roster. Deberá completarla correctamente y entregarla al árbitro antes de cada encuentro, incluyendo únicamente jugadores registrados y autorizados.

Artículo 7 Brazaletes

7.1 Cada jugador pagará \$25 por día de competencia. La organización proporcionará un brazalete oficial por día a cada jugador registrado; se entregará al coach o representante, responsable de distribuirlo.

7.2 El brazalete deberá estar correctamente colocado en la muñeca antes de ingresar al complejo y permanecer colocado durante la jornada y la participación deportiva. Ningún jugador podrá participar sin él.

7.3 Los brazaletes son personales e intransferibles. Está prohibido prestarlos, intercambiarlos, transferirlos o utilizar el de otra persona.

7.4 Para reponer un brazalete perdido o desprendido, el jugador deberá presentarse ante la organización con identificación oficial válida, pagar \$25 y entregar el brazalete anterior cuando sea posible recuperarlo.

Artículo 8 Fraude y compromisos con equipos

8.1 Todo intento de fraude, falsificación, suplantación, arreglo o manipulación para obtener ventajas indebidas o beneficiar a otro equipo será investigado. Con prueba suficiente, podrán imponerse pérdida administrativa, suspensión o descalificación, según la gravedad.

8.2 El jugador que haya recibido un anticipo o cuyo vuelo haya sido comprado por un equipo y decida no jugar con él no podrá participar con otro club, salvo autorización expresa del dueño del equipo afectado.

8.3 La Dirección verificará comprobantes, identidad y relación del pago o vuelo con el compromiso deportivo y dará al jugador oportunidad de responder antes de aplicar el bloqueo. La fecha límite para presentar reclamaciones será el sábado, antes del inicio del primer juego del torneo.

CAPÍTULO III Equipamiento y personal autorizado

Artículo 9 Uniformes y equipamiento

9.1 Cada equipo deberá disponer de al menos dos juegos completos de uniformes de colores claramente diferentes. Todos sus jugadores deberán vestir el mismo color, salvo el portero, cuyo uniforme deberá diferenciarse del de sus compañeros.

9.2 Si los colores de los equipos son similares, el equipo local o Home conservará su uniforme y el equipo visitante deberá utilizar su uniforme alternativo antes del inicio.

9.3 Es obligatorio utilizar espinilleras. En Indoor no se permiten tachones; en Outdoor sí se permiten.

9.4 No se podrán utilizar aretes, collares, pulseras u otros accesorios. El brazalete oficial obligatorio se registrará por el artículo 7 y deberá colocarse de manera segura conforme a las indicaciones arbitrales.

9.5 No se podrá ingresar ni permanecer en cancha con objetos o equipamiento que el árbitro u oficiales consideren peligrosos. El árbitro podrá exigir su retiro antes de permitir la participación.

9.6 El balón oficial será tamaño N.º 5 y lo proporcionará exclusivamente The Kingz Cup para todos los encuentros.

Artículo 10 Personal de banca

10.1 Solo podrán permanecer en banca los jugadores del roster oficial y el personal del equipo debidamente acreditado y autorizado, sujeto al límite del artículo 10.2.

10.2 Podrán permanecer en banca un máximo de 10 dirigentes por equipo, entre entrenadores, asistentes, patrocinadores y demás personal de apoyo, incluidos utileros, masajistas o fisioterapeutas. Todos deberán estar debidamente acreditados y autorizados por la Dirección del Torneo.

CAPÍTULO IV Programación y presentación

Artículo 11 Presentación y puntualidad

11.1 Cada equipo deberá estar en su cancha al menos 15 minutos antes de la hora programada, preparado para la verificación y con su copia oficial del roster.

11.2 No habrá período de gracia para comenzar. Si un equipo está presente y listo y su rival no lo está, el árbitro podrá poner en marcha el reloj a la hora programada.

11.3 Por cada cinco minutos de retraso se adjudicará un gol en contra al equipo no preparado: cinco minutos, 1-0; diez minutos, 2-0; quince minutos, 3-0 y finalización del encuentro. Estos marcadores intermedios son penalizaciones por retraso; el forfait definitivo es 3-0.

11.4 No se realizará ceremonia ni lanzamiento de moneda previo al partido, excepto en las finales.

Artículo 12 Forfeit e incomparecencia

12.1 La incomparecencia dará lugar a una victoria por forfait de 3-0 para el equipo presente, sujeto a la regla especial del artículo 24 sobre retiro durante la fase de grupos.

12.2 Para reclamar esa victoria, el equipo deberá estar físicamente en el complejo y presentar al menos cuatro jugadores debidamente registrados y elegibles.

12.3 La ausencia al segundo partido programado dará lugar a descalificación, salvo circunstancia extraordinaria debidamente justificada aceptada por la Dirección.

Artículo 13 Modificaciones y reemplazos

13.1 La organización podrá modificar horarios, canchas y programación por circunstancias imprevistas, seguridad, retrasos o necesidades operativas y procurará avisar con la mayor anticipación posible.

13.2 Ningún equipo tendrá derecho unilateral a aplazar o reprogramar un partido. Ausencia de jugadores, vuelos, compromisos personales, retrasos ordinarios de transporte o dificultades con el roster no constituirán automáticamente fuerza mayor.

13.3 Los equipos deberán presentarse en el nuevo horario y cancha oficialmente comunicados. Todo cambio necesitará autorización de la Dirección.

13.4 Si un equipo se retira antes del inicio oficial del torneo, la Dirección podrá reemplazarlo; cuando sea posible, lo hará con al menos 12 horas de anticipación.

CAPÍTULO V Reglas de juego

Artículo 14 Jugadores inicio y sustituciones

14.1 Cada equipo jugará con seis jugadores: cinco de campo y un portero. El mínimo para iniciar o continuar un partido será de cuatro jugadores.

14.2 El partido comenzará oficialmente con la señal de silbato del árbitro. El avance del reloj por retraso previsto en el artículo 11 no constituye por sí solo un saque inicial.

14.3 Habrá sustituciones libres e ilimitadas. Un jugador sustituido podrá regresar si continúa siendo elegible. El procedimiento deberá ser ordenado y autorizado por el árbitro; ningún sustituto ingresará sin esa autorización.

Artículo 15 Duración y control del tiempo

15.1 Todos los partidos del torneo, incluidos los de fase de grupos, todas las rondas de playoffs, cuartos de final, semifinales y final, durarán 30 minutos corridos. En todos los casos se aplicarán las interrupciones expresamente previstas, el reloj se detendrá por lesiones y los dos últimos minutos del partido se disputarán en tiempo efectivo conforme al artículo 15.2.

15.2 Únicamente los dos últimos minutos del juego se disputarán en tiempo efectivo. Cuando resten dos minutos para finalizar el partido, el árbitro anunciará el "2 Minute Warning"; desde entonces el reloj se detendrá siempre que el balón esté fuera de juego y correrá cuando vuelva a estar oficialmente en juego.

15.3 Esto incluye balón fuera de límites, faltas, tiros libres, penaltis, lesiones, atención médica, tarjetas y cualquier interrupción arbitral o situación en que el balón no esté en juego.

15.4 El árbitro y/o cronometrador autorizado controlarán el tiempo. La señal de finalización determinará el término del partido, sujeto a la ejecución pendiente prevista en el artículo 18.4.

Artículo 16 Tiros libres reanudaciones y barridas

16.1 Todos los tiros libres serán directos. Cuando el balón toque las redes o estructuras del complejo, el juego se reanudará con saque lateral en el punto más cercano al último contacto del balón. El árbitro determinará el punto de ejecución.

16.2 No se aplicará la regla de las tres líneas.

16.3 Los saques de esquina, de banda y tiros libres deberán ejecutarse dentro de cuatro segundos desde que el árbitro los autorice y el balón esté en posición. Excedido el plazo, se concederá la posesión al rival en el lugar de la infracción.

16.4 En formato Indoor, la imagen del anexo sirve de referencia para distinguir barridas permitidas y no permitidas. Se permiten deslizamientos para jugar, alcanzar o despejar el balón sin disputar mediante barrida el balón a un adversario ni comprometer su seguridad, como ilustran las escenas de la columna verde. No se permiten barridas contra un adversario en la disputa del balón, como ilustran las escenas de la columna roja. Tocar primero el balón no autoriza una barrida contra el rival.

16.5 En Indoor, las barridas sancionables se castigarán con tarjeta azul y dos minutos o con roja y cinco minutos si constituyen una falta grave. El árbitro valorará la acción y el riesgo para los participantes.

16.6 En el formato 8 contra 8 Outdoor se permiten las barridas. La regla de barridas permitidas y no permitidas y sus sanciones específicas aplica únicamente al formato Indoor; no aplica al formato 8 contra 8 Outdoor. Las acciones que constituyan una falta o juego brusco grave seguirán sujetas a la decisión y sanción arbitral correspondiente.

16.7 La imagen del anexo se utiliza exclusivamente como referencia para Indoor. La mención a formato 8 contra 8 contenida en la franja inferior de la imagen no aplica al formato 8 contra 8 Outdoor y no deberá utilizarse para sancionar barridas en ese formato.

Artículo 17 Juego del portero

17.1 El portero no podrá anotar con las manos. Si un compañero le devuelve el balón, no podrá tocarlo con las manos.

17.2 En su propio terreno, el portero podrá mantener la posesión del balón por un máximo de cuatro segundos. En campo adversario, el tiempo de posesión será ilimitado.

17.3 La mano intencional del portero fuera de su área durante el juego se sancionará con tarjeta azul, dos minutos de inferioridad sin sustitución y un shootout para el rival. La excepción para una infracción cometida durante un cobro de shootout se establece en el artículo 19.5. La relación con una eventual roja requiere definición de la Dirección.

Artículo 18 Faltas acumuladas y ejecución pendiente

18.1 A la sexta falta acumulada se otorgará al rival un penalty/shootout. Después de la sexta falta se reiniciará el conteo de faltas acumuladas desde cero. La modalidad exacta del cobro deberá ser definida por la Dirección.

18.2 El árbitro llevará o supervisará el registro oficial de las faltas acumuladas.

18.3 Los supuestos de sanción por incumplimiento de las reglas específicas del portero que no estén descritos deberán resolverse conforme al artículo 42 hasta que se complete su definición.

18.4 Si una falta se comete antes de finalizar el tiempo y este termina antes de ejecutarla, deberá permitirse su ejecución. La extensión del tiempo se limitará a esa ejecución: no habrá rebote ni segunda jugada.

Artículo 19 Shootouts

19.1 No habrá empates en fase de grupos. Si un partido termina empatado en el tiempo reglamentario, se resolverá directamente mediante shootouts, sin tiempo extra; el ganador recibirá dos puntos y el perdedor un punto. En playoffs, un empate al término del tiempo reglamentario también se resolverá directamente mediante shootouts, sin tiempo extra.

19.2 Cada equipo ejecutará inicialmente tres shootouts. En cada cobro, el ejecutante tendrá un máximo de cinco segundos para patear y convertir el gol frente al portero conforme al procedimiento del torneo.

19.3 Si persiste el empate, habrá muerte súbita con un intento por equipo hasta determinar un ganador.

19.4 Para desempates de clasificación se aplicará el mismo formato de tres shootouts y muerte súbita. La organización deberá completar el procedimiento técnico de ejecución.

19.5 Si durante un cobro de shootout el portero toca el balón con la mano fuera de su área, se sancionará un penalti a favor del equipo ejecutante. El portero recibirá tarjeta azul y deberá ser sustituido en la portería para la ejecución del penalti. Si el shootout ocurre durante el partido, el portero deberá cumplir la sanción de tarjeta azul: dos minutos fuera del terreno y su equipo en inferioridad numérica, conforme al artículo 25.2, incluida la reincorporación anticipada por gol rival y la excepción del artículo 25.6 cuando corresponda.

CAPÍTULO VI Sistema de competencia

Artículo 20 Puntuación

20.1 En fase de grupos se otorgarán tres puntos por victoria en tiempo reglamentario y cero por derrota en tiempo reglamentario. Si el partido se define mediante shootouts, se otorgarán dos puntos al ganador y un punto al perdedor. Los resultados administrativos se registrarán conforme a este reglamento.

Artículo 21 Desempates de grupos

21.1 Los criterios se aplicarán en este orden: puntos obtenidos; diferencia de goles; goles a favor; enfrentamiento directo cuando resulte aplicable; menor cantidad de tarjetas rojas; menor cantidad de tarjetas amarillas.

21.2 Si los equipos ya están clasificados y el empate solo determina su posición, se resolverá por lanzamiento de moneda organizado por la Dirección.

21.3 Si el empate determina quién avanza y quién queda eliminado, se resolverá por tres shootouts por equipo y, de ser necesario, muerte súbita.

21.4 Se realizará el sábado si calendario y operación lo permiten; de lo contrario, a primera hora del domingo antes de la siguiente fase. La Dirección coordinará el procedimiento.

21.5 La aplicación del enfrentamiento directo a tres o más equipos y el cómputo disciplinario requieren precisión de la Dirección.

Artículo 22 Integridad competitiva

22.1 Todos los equipos deberán competir legítimamente y realizar un esfuerzo deportivo razonable por ganar cada partido.

22.2 La Dirección podrá investigar circunstancias que indiquen alteración deliberada del desarrollo o resultado para favorecer una clasificación propia o ajena. Si verifica manipulación intencional, podrá descalificar al responsable.

22.3 Esta disposición será especialmente aplicable a los últimos partidos de grupos cuando el resultado afecte la clasificación de otros equipos. El fraude se registrará también por el artículo 8.

Artículo 23 Abandono y ausencia

23.1 El abandono voluntario antes de finalizar, sin autorización arbitral o causa justificada aceptada por la Dirección, podrá ocasionar descalificación completa. La negativa a continuar se tramitará conforme al artículo 37.

23.2 La ausencia al segundo encuentro se registrará por el artículo 12.3.

Artículo 24 Retiro durante grupos

24.1 Si un equipo disputa su primer partido y luego se retira o no comparece a los restantes, y en el encuentro disputado perdió por una diferencia superior a tres goles, ese mismo marcador se aplicará a sus encuentros restantes no disputados.

24.2 Por ejemplo, si pierde 10-0 y no disputa el segundo y tercer partido, ambos se registrarán 10-0 en contra. Esta es una excepción expresa al forfait ordinario de 3-0 y busca preservar la equidad del grupo.

CAPÍTULO VII Disciplina

Artículo 25 Tarjetas y sanciones durante el partido

25.1 Amarilla: advertencia con salida obligatoria del jugador durante cinco minutos; podrá ser reemplazado. Cumplido el tiempo, podrá reincorporarse.

25.2 Azul: salida obligatoria durante dos minutos; el equipo jugará en inferioridad sin sustitución. Si el equipo rival marca un gol antes de cumplirse los dos minutos, el equipo sancionado podrá completar su nómina y podrá reincorporarse el mismo jugador sancionado, salvo la excepción del artículo 25.6. Si no recibe un gol, el jugador podrá reincorporarse al cumplir los dos minutos de sanción.

25.3 Roja directa: expulsión definitiva del partido. El equipo permanecerá en inferioridad durante cinco minutos sin sustitución y luego podrá ingresar a otro jugador. El expulsado no podrá regresar. Un gol recibido no elimina esta inferioridad de cinco minutos.

25.4 Tres azules en un mismo partido: expulsión definitiva del jugador e inferioridad del equipo por dos minutos sin sustitución, salvo que reciba un gol.

25.5 Una amarilla y dos azules en un mismo partido: expulsión definitiva con inferioridad por dos minutos sin sustitución, salvo que reciba un gol. El jugador expulsado no podrá regresar.

25.6 Cuando jugadores de ambos equipos reciban azules por un mismo altercado o falta que involucre a ambos y se mantenga igualdad numérica, deberán cumplir íntegramente los dos minutos; no habrá reincorporación anticipada por goles recibidos.

25.7 Las expulsiones por tres azules o una amarilla más dos azules tendrán su régimen específico de dos minutos; no se les aplicará automáticamente la inferioridad de cinco minutos propia de la roja directa.

25.8 Dos tarjetas amarillas en el mismo partido también implicarán la expulsión definitiva del jugador, quien no podrá reincorporarse. La duración de la inferioridad del equipo por esta acumulación deberá definirse antes de publicar, por la Dirección.

Artículo 26 Expulsiones multa y autorización

26.1 El árbitro podrá expulsar por conducta antideportiva, desobediencia reiterada, juego brusco grave, conducta violenta, lenguaje o comportamiento ofensivo u otra acción que amerite expulsión conforme al sistema disciplinario de la competencia.

26.2 La roja directa dará automáticamente una fecha de suspensión. La Dirección podrá ampliar la suspensión según el informe arbitral, las circunstancias y la gravedad de la infracción, o imponer expulsión definitiva del torneo. Las demás expulsiones serán revisadas por la Dirección, que podrá imponer uno o más partidos de suspensión o expulsión definitiva del torneo.

26.3 La multa será de \$200 por roja directa o expulsión por acumulación prevista en el artículo 25, pagadera antes del siguiente partido del equipo. La expulsión por doble amarilla también estará sujeta a la multa de \$200 y a los mismos requisitos de autorización y revisión disciplinaria.

26.4 Pagar no restituye por sí solo la elegibilidad. El jugador solo podrá participar cuando haya pagado íntegramente, haya cumplido la suspensión automática por roja directa cuando corresponda y cualquier suspensión adicional impuesta, y la Dirección autorice su participación.

26.5 Si el expulsado participa sin pagar o sin autorización, el equipo perderá 3-0 en grupos y será descalificado en playoffs.

Artículo 27 Cumplimiento de suspensiones

27.1 Las suspensiones se cumplirán en encuentros efectivamente disputados. Un encuentro cancelado, aplazado o suspendido antes de considerarse oficialmente disputado no contará automáticamente.

27.2 Un forfait ganado o perdido solo contará cuando la Dirección lo determine expresamente. Las sanciones pendientes seguirán vigentes hasta su cumplimiento o decisión de la Dirección.

Artículo 28 Expulsión del personal de banca

28.1 Todo entrenador, asistente, dirigente, utilero, fisioterapeuta u otra persona de banca expulsada deberá abandonar de inmediato el área técnica y retirarse al lugar indicado por árbitros, seguridad u oficiales.

28.2 No podrá seguir dando instrucciones desde las inmediaciones ni interferir directa o indirectamente. Negarse a salir o continuar interfiriendo podrá provocar suspensión del partido y sanciones adicionales.

CAPÍTULO VII Conducta violencia y seguridad

Artículo 29 Conducta y deportividad

29.1 Se exige respeto dentro y fuera del terreno. No se tolerarán insultos, amenazas, intimidación, hostigamiento ni abuso verbal o físico contra árbitros, oficiales, organización, jugadores, entrenadores o espectadores.

29.2 La Dirección podrá adoptar medidas ante conductas que alteren el orden, comprometan la seguridad o vulneren los principios deportivos. Según su gravedad, podrán incluir expulsión del complejo, suspensión o descalificación del equipo.

Artículo 30 Agresiones contra árbitros y oficiales

30.1 Habrá tolerancia cero frente a agresiones físicas a árbitros u oficiales por jugadores, coaches, entrenadores, dirigentes, presidentes, utileros u otros integrantes o representantes de un equipo. El árbitro podrá suspender inmediatamente el partido.

30.2 En grupos, si el equipo no infractor está ganando, se terminará el encuentro y se conservará el marcador que le otorgue la victoria.

30.3 Si está empatando o perdiendo, se adjudicará un resultado administrativo con diferencia de dos goles a favor del equipo no infractor. Se conserva esta sanción específica por agresión, que no es un forfait por ausencia. La fórmula del marcador debe precisarse por la Dirección.

30.4 En playoffs, el equipo responsable será descalificado sin importar el marcador. Podrán imponerse al agresor expulsión inmediata del complejo, prohibición de participar en futuras ediciones y otras sanciones correspondientes.

Artículo 31 Riñas colectivas

31.1 Habrá cero tolerancia a riñas, peleas colectivas y violencia dentro o fuera de cancha en las instalaciones del evento.

31.2 Si dos o más integrantes de cada equipo participan mediante agresiones físicas y se produce una pelea colectiva, batalla campal o incidente grave que comprometa orden y seguridad, el árbitro podrá suspender y solicitar intervención de la Dirección y seguridad.

31.3 Si se determina participación activa de ambos equipos en la riña colectiva, ambos serán descalificados independientemente del marcador o fase.

31.4 Los participantes identificados podrán ser expulsados del complejo y se evaluará su elegibilidad futura. Los daños podrán atribuirse a responsables conforme corresponda. Podrá solicitarse intervención de seguridad o autoridades.

31.5 El Comité Organizador determinará las sanciones deportivas y disciplinarias de acuerdo con el reglamento y la evidencia disponible.

Artículo 32 Aficionados e incidentes posteriores

32.1 Los equipos deberán colaborar con organización y seguridad para mantener la conducta de sus aficionados y acompañantes.

32.2 Si existe vinculación razonablemente acreditada con un equipo y se producen amenazas, invasión, lanzamiento de objetos, agresiones, daños o interrupciones graves, la Dirección podrá retirar a los responsables y adoptar medidas contra el equipo cuando corresponda.

32.3 La responsabilidad no se presumirá solo por la ubicación del espectador en las gradas; se requerirá evidencia razonable de su vinculación.

32.4 La autoridad disciplinaria continúa tras el silbato final. Amenazas, agresiones, riñas, intimidación, daños u otras infracciones graves dentro del complejo podrán investigarse y afectar la participación posterior.

Artículo 33 Alcohol armas y seguridad

33.1 Se prohíbe introducir o consumir alcohol en las áreas donde así lo dispongan la organización y las normas del complejo. Se permite a equipos ingresar agua, bebidas hidratantes y alimentos sujetos a las políticas de las instalaciones.

33.2 Se prohíbe ingresar, portar o utilizar armas de fuego, armas blancas u objetos utilizados como armas. El incumplimiento podrá producir expulsión inmediata y aviso a seguridad o autoridades competentes.

33.3 Todos deberán respetar las normas de seguridad del complejo y las instrucciones de árbitros, seguridad y oficiales, incluyendo las órdenes de evacuación.

CAPÍTULO IX Suspensión fuerza mayor y abandono

Artículo 34 Fuerza mayor y emergencias

34.1 Son circunstancias extraordinarias que impiden iniciar, continuar o terminar con seguridad: clima severo, tormentas eléctricas, fallas de energía o iluminación, terreno inseguro, emergencias médicas graves, incidentes de seguridad, órdenes de autoridades o del complejo, evacuaciones y otros riesgos apreciados por la Dirección.

34.2 El árbitro podrá detener o suspender, coordinándose con la Dirección cuando sea posible. La protección inmediata de las personas no dependerá de obtener autorización previa.

34.3 La Dirección determinará si se continúa tras la interrupción, se reanuda después, se reprograma, se declara terminado o se adopta otra solución deportiva excepcional.

Artículo 35 Reanudación de partidos suspendidos

35.1 Cuando se ordene continuar posteriormente, se conservarán, cuando sea operativamente posible, marcador, tiempo restante, jugadores elegibles, expulsiones, tarjetas, sanciones vigentes, faltas acumuladas y demás hechos registrados.

35.2 Toda excepción deberá ser determinada por la Dirección conforme a las circunstancias. Esta fijará momento y forma de reanudación considerando calendario, cancha, seguridad y continuidad.

35.3 No existe derecho automático a exigir la repetición completa por una suspensión.

Artículo 36 Suspensión atribuible a equipos

36.1 Si el partido no puede continuar por conducta de jugadores, entrenadores, dirigentes, suplentes o personas claramente vinculadas a un equipo, no se tratará como fuerza mayor.

36.2 La Dirección podrá determinar responsabilidad y aplicar pérdida administrativa, conservación de un marcador más favorable al equipo no responsable, suspensión, descalificación en casos graves o expulsión de personas.

36.3 Si ambos son responsables, podrán sancionarse ambos según la gravedad. Se aplicarán prioritariamente las reglas específicas de agresión y riña de los artículos 30 y 31.

Artículo 37 Negativa a continuar

37.1 Si el árbitro determina que existen condiciones para jugar y un equipo se niega deliberadamente, se considerará abandono.

37.2 Informará al capitán o entrenador que el encuentro puede continuar y concederá hasta cinco minutos para regresar y estar preparado. Vencido el plazo, terminará el encuentro y reportará los hechos.

37.3 La Dirección podrá declarar pérdida administrativa y sanciones adicionales conforme a las disposiciones de abandono y responsabilidad.

CAPÍTULO X Protestas revisión por video y evidencia

Artículo 38 Protestas

38.1 Todo equipo podrá presentar protesta mediante el formulario oficial, exclusivamente ante oficiales autorizados, pagando \$250 al presentarla.

38.2 El plazo será de cinco minutos desde que el equipo reciba el acta arbitral. Vencido, no se aceptará protesta sobre ese encuentro.

38.3 Solo podrá versar sobre asuntos reglamentarios, administrativos o de elegibilidad. Las decisiones de apreciación arbitral no podrán modificarse mediante protesta posterior al encuentro.

38.4 Las revisiones autorizadas durante el partido conforme al artículo 40 forman parte del procedimiento arbitral y no constituyen protestas administrativas.

38.5 Presentar protesta no garantiza resolución favorable. La Dirección evaluará hechos, reglas y evidencia oficial disponible.

Artículo 39 Evidencia e informes

39.1 La Dirección podrá considerar informes arbitrales, de oficiales y seguridad, actas, material audiovisual oficial autorizado y demás evidencia oficial generada por la organización.

39.2 Ante duda razonable sobre hechos, identidad o responsabilidad, podrá revisar video para esclarecer y aplicar sanciones. Para decisiones disciplinarias audiovisuales se conserva la condición original de utilizar únicamente grabaciones oficiales o sistemas autorizados.

39.3 La admisión excepcional de grabaciones externas confiables queda pendiente de decisión de la Dirección; no se amplía silenciosamente la condición original.

39.4 Podrán sancionarse hechos no observados personalmente por el árbitro si existe evidencia oficial suficiente.

Artículo 40 Revisión por video solicitada y pagada por equipos

40.1 El servicio de revisión por video estará previsto para Premier (equivalente a la categoría A) y Femenil. El alcance a otras categorías femeniles deberá confirmarse. Solo se utilizará material audiovisual oficial del torneo y la decisión final corresponderá al árbitro principal.

40.2 La revisión se realizará únicamente a solicitud de un equipo que haya adquirido y pagado el servicio para ese partido. Los árbitros no iniciarán revisiones de oficio. El servicio es opcional, cuesta \$200 por partido, deberá pagarse antes del inicio y solo será válido para ese encuentro.

40.3 El equipo comprador tendrá derecho a un máximo de dos solicitudes por partido, exclusivamente sobre goles o acciones que puedan determinar un gol, penaltis, shootouts o posibles faltas dentro del área, tarjetas rojas directas y confusión de identidad en amonestaciones o expulsiones.

40.4 Si la primera solicitud resulta desfavorable al reclamante, perderá automáticamente la solicitud restante. Si resulta favorable, conservará la segunda. No habrá más de dos solicitudes por equipo comprador.

40.5 La solicitud deberá presentarse por el canal autorizado que defina la organización. Ningún jugador, técnico o dirigente podrá ingresar al área de revisión, interferir o exigir revisiones fuera de este procedimiento. El intento de hacerlo se sancionará con expulsión inmediata.

40.6 La prohibición original de solicitar revisiones se ajusta para permitir expresamente las solicitudes del equipo comprador. El canal, momento límite y tratamiento del video inconcluyente deberán completarse por la Dirección.

40.7 El propósito del sistema es reducir errores en acciones decisivas. Su utilización no transfiere la decisión final a equipos, operadores ni dirigentes. Sin pago previo y solicitud válida de un equipo, no se realizará revisión arbitral por video durante el partido. Esto no afecta la revisión disciplinaria posterior del artículo 39.

CAPÍTULO XI Disposiciones administrativas

Artículo 41 Tarifas y premios

41.1 Cada equipo pagará íntegramente en el check-in el arbitraje de todos sus partidos de grupos. Tarifas por equipo y por partido: Premier \$150; C \$120; del Barrio \$100; Femenil \$100. No se suministraron tarifas de playoffs ni una tarifa específica para Femenil del Barrio.

41.2 Los premios en efectivo se distribuirán así:

Categoría	Campeón	Subcampeón	Total
Premier	\$60,000	\$10,000	\$70,000
Femenil	\$8,000	\$2,000	\$10,000
C	\$5,000	\$2,000	\$7,000
Hometown	\$3,000	\$500	\$3,500

41.3 Ambos finalistas Premier recibirán su respectivo trofeo de equipo y 30 medallas. Los premios se entregarán conforme al procedimiento oficial de la Dirección.

Artículo 42 Responsabilidades y casos no contemplados

42.1 Cada equipo recogerá y retirará su basura de banca y áreas utilizadas y las dejará limpias antes de abandonar la cancha.

42.2 La organización no será responsable por pérdidas o daños de pertenencias personales dentro o fuera de las instalaciones. La participación estará sujeta a las condiciones, autorizaciones y documentos de responsabilidad establecidos por organización y complejo.

42.3 Toda situación deportiva, disciplinaria, administrativa, operativa, de seguridad o fuerza mayor no contemplada será resuelta por el Comité Organizador según las circunstancias, preservando integridad y continuidad de la competencia.

42.4 Podrá considerar seguridad, informes, evidencia oficial, calendario y particularidades del caso. La falta de una disposición expresa no impedirá adoptar medidas razonables para proteger a las personas y el desarrollo del evento.

ANEXO Barridas en formato Indoor

THE KINGZ CUP

BARRIDAS QUE SERAN SANCIONABLES Y NO SANCIONABLES

PERMITIDAS



NO PERMITIDAS



FORMATO INDOOR : TARJETA AZUL ■ Y UNA SANCIÓN DE 2 MINUTOS O TARJETA ROJA ■ Y UNA SANCIÓN DE 5 MINUTOS

FORMATO 8 VS 8: TARJETA AMARILLA ■ ACUMULABLE O TARJETA ROJA ■ Y DEBERÁ ABANDONAR EL PARTIDO Y JUGAR CON UN JUGADOR MENOS