

THE KINGZ CUP GOLDEN EDITION



REGLAMENTO 8v8

CROWN STAGE C · HOMETOWN

2026

REGLAMENTO OFICIAL — 8v8 OUTDOOR ADULTOS

Crown Stage C · Hometown · Golden Edition

Este reglamento establece las reglas oficiales para las categorías adultas 8v8 Outdoor (Crown Stage C y Hometown) de The Kingz Cup 2026 — Golden Edition. El juego se rige por el formato 8v8; los pagos, multas y tarifas se rigen por el reglamento Royalty.

CAPÍTULO I — FORMATO DEL PARTIDO

Artículo 1 — Jugadores

- 1.1 Los partidos se jugarán 8 contra 8, incluyendo al portero.
- 1.2 Cada equipo podrá registrar hasta 17 jugadores. Desde el jugador número 18 se cobrará \$200 por jugador adicional. Ningún equipo podrá superar 20 jugadores registrados.
- 1.3 Se requiere un mínimo de 6 jugadores, incluyendo un portero, para iniciar y continuar un partido.
- 1.4 Si un equipo queda con menos de 6 jugadores, el árbitro suspenderá el encuentro y la Dirección del Torneo determinará el resultado oficial.

Artículo 2 — Duración

- 2.1 Todos los partidos tendrán una duración total de 30 minutos.
- 2.2 Se jugarán dos tiempos de 15 minutos.
- 2.3 Habrá un descanso de 3 minutos entre ambos tiempos.
- 2.4 El árbitro tendrá el control oficial del tiempo.
- 2.5 El árbitro podrá añadir tiempo por lesiones, interrupciones, pérdida deliberada de tiempo u otras demoras significativas.

Artículo 3 — Sustituciones

- 3.1 Las sustituciones serán libres e ilimitadas.
- 3.2 Un jugador sustituido podrá volver a ingresar.
- 3.3 Ningún sustituto podrá ingresar sin autorización del árbitro.
- 3.4 Los cambios deberán realizarse desde el área indicada y sin interferir con el partido.

CAPÍTULO II — REGLAS DE JUEGO

Artículo 4 — Fuera de Juego

- 4.1 NO HABRÁ FUERA DE JUEGO (OFFSIDE) en ningún partido de 8v8 Outdoor.

Artículo 5 — Saques de Banda

- 5.1 Los saques de banda se realizarán con las manos.
- 5.2 Los saques deberán ejecutarse correctamente conforme a las reglas normales de fútbol.

Artículo 6 — Portero y Saques de Meta

- 6.1 Los saques de meta se realizarán desde el área correspondiente.
- 6.2 El portero podrá utilizar las manos únicamente dentro de su propia área penal.
- 6.3 El portero no podrá tomar con las manos un pase realizado deliberadamente con el pie por un compañero.

Artículo 7 — Tiros Libres

- 7.1 Se aplicarán tiros libres directos e indirectos según la infracción.
- 7.2 Los jugadores rivales deberán mantenerse a un mínimo de 8 yardas del balón cuando el espacio lo permita.
- 7.3 El árbitro podrá aplicar la ley de ventaja.

Artículo 8 — Tiros de Esquina y Penales

- 8.1 Los tiros de esquina se ejecutarán desde el área correspondiente.

8.2 Una infracción sancionable con tiro libre directo cometida por el equipo defensor dentro de su propia área podrá resultar en tiro penal.

8.3 Los penales se ejecutarán desde la marca correspondiente del campo 8v8.

Artículo 9 — Barridas y Contacto

9.1 Las barridas estarán permitidas cuando sean realizadas legalmente.

9.2 Las barridas imprudentes, temerarias o realizadas con fuerza excesiva serán sancionadas.

9.3 El árbitro podrá mostrar tarjeta amarilla o roja dependiendo de la gravedad.

9.4 La seguridad de los jugadores tendrá prioridad.

Artículo 10 — Mano

10.1 Se aplicarán las reglas normales de fútbol para las infracciones por mano.

10.2 La decisión del árbitro sobre una posible mano será una decisión de apreciación arbitral.

CAPÍTULO III — EQUIPAMIENTO

Artículo 11 — Uniformes

11.1 Los jugadores de un mismo equipo deberán utilizar uniformes de colores similares.

11.2 El portero deberá utilizar un color diferente.

11.3 Si ambos equipos tienen colores demasiado similares, el equipo designado como visitante deberá cambiar uniforme o utilizar petos cuando la organización lo indique.

Artículo 12 — Equipamiento

12.1 Las espinilleras serán obligatorias.

12.2 No se permitirán aretes, collares, pulseras, relojes ni objetos que puedan representar peligro.

12.3 El árbitro podrá impedir la participación de un jugador hasta que corrija cualquier problema con su equipamiento.

12.4 Se utilizará balón tamaño 5. El torneo proporcionará todos los balones.

CAPÍTULO IV — TARJETAS Y DISCIPLINA

Artículo 13 — Tarjeta Amarilla

13.1 La tarjeta amarilla será una amonestación normal.

13.2 El jugador podrá continuar participando en el partido.

13.3 El equipo permanecerá con su número completo de jugadores.

13.4 Dos tarjetas amarillas al mismo jugador durante el mismo partido resultarán en tarjeta roja y expulsión.

Artículo 14 — Tarjeta Roja

14.1 El jugador será expulsado inmediatamente y no podrá regresar al partido.

14.2 El jugador expulsado no podrá ser reemplazado.

14.3 El equipo jugará con un jugador menos durante el resto del encuentro.

14.4 Toda tarjeta roja tendrá una suspensión automática de mínimo un partido adicional.

14.5 La multa será de \$200 por tarjeta roja directa o expulsión por doble amarilla, pagadera antes del siguiente partido del equipo.

14.6 Pagar no restituye por sí solo la elegibilidad. El jugador solo podrá participar cuando haya pagado íntegramente, haya cumplido su suspensión y la Dirección autorice su participación.

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

14.8 Peleas, agresiones, amenazas o conducta violenta podrán resultar en suspensiones adicionales o expulsión del torneo.

14.9 NO HABRÁ TARJETA AZUL en 8v8 Outdoor.

CAPÍTULO V — FASE DE GRUPOS

Artículo 15 — Sistema de Puntos

15.1 Los partidos de fase de grupos podrán terminar empatados.

- Victoria: 3 puntos
- Empate: 1 punto para cada equipo
- Derrota: 0 puntos

15.2 No habrá penales para decidir partidos empatados durante la fase de grupos.

Artículo 16 — Desempates

En caso de empate en puntos que afecte la posición o clasificación:

1. Enfrentamiento directo (Head-to-Head)
2. Diferencia de goles
3. Goles a favor
4. Menor cantidad de tarjetas rojas
5. Menor cantidad de tarjetas amarillas

16.1 Para empates entre tres o más equipos, se tomarán en consideración los resultados entre los equipos empatados y posteriormente los siguientes criterios.

16.2 Si el empate continúa y afecta la clasificación, la Dirección del Torneo determinará el procedimiento final.

CAPÍTULO VI — PLAYOFFS Y PENALES

Artículo 17 — Eliminación Directa

17.1 Ningún partido de playoffs podrá terminar empatado.

17.2 Si el marcador está empatado después de los 30 minutos, se procederá directamente a penales.

17.3 NO HABRÁ TIEMPO EXTRA.

Artículo 18 — Tanda de Penales

18.1 Cada equipo realizará inicialmente 5 penales.

18.2 Los primeros cinco penales deberán ser ejecutados por cinco jugadores diferentes.

18.3 Cualquier jugador registrado y elegible en el roster oficial podrá ejecutar un penal.

18.4 El jugador NO tiene que haber estado dentro de la cancha al finalizar el partido. Los jugadores que estaban en la banca también podrán participar.

18.5 Si continúa el empate después de cinco penales por equipo, se procederá a muerte súbita, un penal por equipo.

18.6 Los jugadores deberán rotar antes de que un mismo jugador vuelva a ejecutar, salvo que todos los jugadores elegibles correspondientes ya hayan participado.

18.7 Cualquier jugador registrado y elegible podrá actuar como portero durante la tanda.

18.8 Un jugador expulsado o que esté cumpliendo una suspensión no será elegible para participar.

CAPÍTULO VII — PUNTUALIDAD Y FORFEIT

Artículo 19 — Presentación

19.1 Los equipos deberán estar preparados en su campo correspondiente al menos 15 minutos antes de la hora programada.

19.2 No habrá período de gracia.

- 5 minutos tarde: marcador 1-0.
- 10 minutos tarde: marcador 2-0.
- 15 minutos tarde: 3-0 y partido finalizado.

Artículo 20 — Forfeit

- 20.1 Un equipo que no se presente recibirá una derrota administrativa de 3-0.
- 20.2 También podrá declararse forfait si un equipo no cuenta con el mínimo de jugadores requerido.
- 20.3 Una segunda ausencia injustificada durante el torneo podrá resultar en la descalificación del equipo.

CAPÍTULO VIII — ROSTER, IDENTIFICACIÓN, BRAZALETES Y ELEGIBILIDAD

Artículo 21 — Roster

- 21.1 Cada equipo podrá registrar hasta 17 jugadores. Desde el jugador número 18 se cobrará \$200 por jugador adicional. Ningún equipo podrá superar 20 jugadores registrados.
- 21.2 El roster oficial deberá entregarse y registrarse a más tardar el viernes 9 de octubre de 2026 a las 9:00 PM.
- 21.3 El equipo que no complete su registro ese viernes estará sujeto a una multa de \$300.
- 21.4 Una vez iniciado el primer partido del equipo, el roster quedará cerrado y no podrán agregarse jugadores nuevos.

Artículo 22 — Identificación y Edad

- 22.1 Todos los jugadores deberán tener consigo su identificación durante todo el torneo.
- 22.2 La identificación deberá permitir verificar claramente la identidad y fecha de nacimiento del jugador.
- 22.3 La Dirección de The Kingz Cup podrá solicitar la identificación de cualquier jugador antes, durante o después de un partido.
- 22.4 Si un jugador no puede presentar su identificación cuando sea solicitada, no podrá participar hasta que su identidad y elegibilidad sean verificadas.
- 22.5 Cada equipo será responsable de asegurarse de que todos sus jugadores lleguen al torneo con su identificación correspondiente.
- 22.6 Presentar documentación falsa, alterar la edad, utilizar la identificación de otra persona o utilizar un jugador no registrado podrá resultar en expulsión del jugador, pérdida administrativa del partido y sanciones adicionales para el equipo.

Artículo 22A — Brazaletes

- 22A.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.
- 22A.2 El brazalete deberá estar colocado en la muñeca antes de ingresar al complejo y durante toda la jornada. Ningún jugador podrá participar sin él.
- 22A.3 Los brazaletes son personales e intransferibles. Está prohibido prestarlos o intercambiarlos.
- 22A.4 Para reponer un brazalete perdido, el jugador deberá presentarse con identificación oficial válida, pagar \$25 y entregar el brazalete anterior cuando sea posible.

CAPÍTULO IX — ENTRENADORES, BANCAS Y ESPECTADORES

Artículo 23 — Área Técnica

- 23.1 Solamente jugadores registrados y miembros autorizados del cuerpo técnico podrán permanecer en el área técnica.
- 23.2 Los suplentes y entrenadores deberán permanecer en su área correspondiente.
- 23.3 Nadie podrá ingresar al terreno de juego sin autorización del árbitro.

Artículo 24 — Expulsión de Entrenadores

- 24.1 Un entrenador expulsado deberá abandonar inmediatamente el área técnica.
- 24.2 El partido no continuará ni se reanudará hasta que el entrenador haya abandonado completamente el área de coaching.

24.3 El entrenador expulsado no podrá permanecer cerca de la banca ni continuar dando instrucciones directa o indirectamente.

24.4 Negarse a abandonar el área podrá resultar en sanciones adicionales.

Artículo 25 — Espectadores

25.1 Los espectadores deberán permanecer en las áreas designadas.

25.2 Ningún espectador podrá ingresar al campo o área técnica sin autorización.

25.3 Amenazas, peleas, lanzamiento de objetos, invasión de cancha o interferencia grave podrán resultar en expulsión del complejo y sanciones adicionales.

CAPÍTULO X — SEGURIDAD Y CONDUCTA

Artículo 26 — Peleas y Violencia

26.1 Habrá cero tolerancia hacia peleas, agresiones y conducta violenta.

26.2 Ningún jugador, entrenador, suplente o espectador podrá ingresar al campo para participar en una pelea.

26.3 Una pelea colectiva podrá resultar en la descalificación del equipo.

26.4 Agresiones o amenazas graves contra árbitros, jugadores, entrenadores, seguridad, personal del torneo u oficiales podrán resultar en expulsión del torneo.

Artículo 27 — Lenguaje y Conducta

27.1 Insultos graves, amenazas, lenguaje discriminatorio o conducta abusiva podrán resultar en tarjeta amarilla, tarjeta roja, expulsión del complejo o sanciones adicionales.

Artículo 28 — Lesiones

28.1 El árbitro podrá detener inmediatamente el partido cuando considere que existe una lesión seria.

28.2 La seguridad y atención del jugador lesionado tendrán prioridad sobre la continuación del encuentro.

CAPÍTULO XI — TIEMPO, CLIMA Y SUSPENSIONES

Artículo 29 — Pérdida de Tiempo

29.1 La pérdida deliberada o repetida de tiempo podrá resultar en advertencia o tarjeta amarilla.

29.2 Esto también aplica al portero cuando retrase deliberadamente una reanudación.

Artículo 30 — Interferencia Externa

30.1 Si otro balón, espectador, animal, objeto u otra interferencia externa afecta directamente el juego, el árbitro podrá detener el encuentro y ordenar la reanudación correspondiente.

Artículo 31 — Clima y Emergencias

31.1 La seguridad tendrá prioridad sobre el calendario del torneo.

31.2 El árbitro o la Dirección del Torneo podrá suspender inmediatamente un partido debido a rayos, tormentas, condiciones peligrosas del campo u otra emergencia.

31.3 La Dirección determinará si el encuentro será reanudado, reprogramado o finalizado.

Artículo 32 — Partido Suspendido o Abandonado

32.1 Un partido podrá ser suspendido o finalizado por peleas, invasión de cancha, amenazas, condiciones inseguras u otras circunstancias extraordinarias.

32.2 Si un equipo, su cuerpo técnico o sus aficionados son responsables de que el encuentro no pueda continuar, el equipo podrá recibir una derrota administrativa.

32.3 La Dirección del Torneo determinará el resultado oficial.

CAPÍTULO XII — PROTESTAS

Artículo 33 — Protestas

- 33.1 Toda protesta deberá realizarse únicamente en la oficina o área oficial designada por The Kingz Cup.
- 33.2 No se aceptarán protestas directamente en la cancha.
- 33.3 La protesta deberá presentarse dentro de un máximo de 5 minutos después de finalizar el partido.
- 33.4 El costo para presentar una protesta será de \$250, pagado al presentarla.
- 33.5 Solamente podrán presentarse protestas relacionadas con:
 - Aplicación del reglamento.
 - Asuntos administrativos.
 - Elegibilidad, identidad o edad de un jugador.
- 33.6 Las decisiones de apreciación del árbitro, incluyendo faltas, tarjetas, goles, manos y contacto, no podrán protestarse.
- 33.7 La Dirección de The Kingz Cup revisará la protesta y la documentación o evidencia disponible.
- 33.8 La decisión de la Dirección del Torneo será final para efectos de la competencia.

CAPÍTULO XIII — BAJA Y REEMPLAZO DE EQUIPOS

Artículo 34 — Reemplazo de Equipos

- 34.1 Si un equipo se retira, cancela su participación o informa que no podrá competir, la Dirección de The Kingz Cup podrá reemplazarlo por otro equipo.
- 34.2 La Dirección tendrá derecho a realizar un reemplazo hasta 12 horas antes del inicio oficial del torneo.
- 34.3 El equipo de reemplazo podrá ocupar el lugar del equipo retirado dentro de la categoría correspondiente.
- 34.4 La Dirección podrá realizar los ajustes necesarios al calendario, grupos y enfrentamientos como consecuencia del reemplazo.
- 34.5 Los equipos deberán aceptar los cambios necesarios derivados de una baja o reemplazo.
- 34.6 Cualquier baja ocurrida dentro de las últimas 12 horas antes del torneo será considerada una situación extraordinaria y será resuelta por la Dirección del Torneo.
- 34.7 Después del límite de 12 horas antes del inicio oficial del torneo, no se aceptarán reemplazos de equipo.

CAPÍTULO XIV — ARBITRAJE Y PREMIOS

Artículo 35 — Arbitraje

- 35.1 Cada equipo pagará íntegramente en el check-in el arbitraje de todos sus partidos de grupos.
 - Categoría C: \$120 por equipo, por partido.
 - Categoría Hometown: \$100 por equipo, por partido.

Artículo 36 — Premios en efectivo

- Categoría C: Campeón \$5,000 · Subcampeón \$2,000 · Total \$7,000
 - Categoría Hometown: Campeón \$3,000 · Subcampeón \$500 · Total \$3,500
- 36.1 Los premios se entregarán conforme al procedimiento oficial de la Dirección.

CAPÍTULO XV — DISPOSICIONES FINALES

Artículo 37 — Autoridad Arbitral

- 37.1 Las decisiones de apreciación del árbitro serán finales.
- 37.2 Todos los jugadores, entrenadores y representantes deberán respetar las decisiones del cuerpo arbitral.

Artículo 38 — Casos No Contemplados

- 38.1** Cualquier situación no contemplada expresamente en este reglamento será resuelta por la Dirección de The Kingz Cup.
- 38.2** La Dirección podrá tomar las medidas necesarias para proteger la seguridad, organización e integridad de la competencia.
- 38.3** Las decisiones administrativas finales de la Dirección deberán ser respetadas por todos los equipos participantes.