

Reglamento Oficial

Corporate World Cup 2026

Modalidad: Fútbol 6 (5 jugadores de campo + 1 portero)

1. Alcance, definiciones y autoridad

- 1.1. Este reglamento aplica a todos los partidos, jugadores, capitanes, staff y equipos participantes del torneo Corporate World Cup 2026.
- 1.2. El árbitro es la máxima autoridad en cancha. Sus decisiones de hecho (faltas, tarjetas, goles, reanudaciones) son definitivas.
- 1.3. El Comité Organizador es la máxima autoridad del torneo para temas administrativos, disciplina, elegibilidad, alineaciones, reprogramaciones, sanciones y casos no previstos.
- 1.4. Cualquier situación que ponga en riesgo la integridad de los participantes podrá ser sancionada y/o dar lugar a suspensión del partido por el árbitro o el Comité Organizador.

2. Elegibilidad, registro y representatividad

- 2.1. Los equipos deberán representar a una razón social, marca o unidad de negocio (empresa).
- 2.2. Todos los participantes deben ser mayores de edad.
- 2.3. Registro obligatorio:
 - 2.3.1. Todo jugador debe estar registrado en la plataforma/listado oficial del torneo antes de participar.
 - 2.3.2. El registro incluye: nombre completo y número de camiseta.
- 2.4. Ningún jugador podrá participar en dos equipos dentro del mismo torneo.
- 2.5. La fecha límite para altas/cambios en plantilla será una jornada antes del inicio de la fase final (o la fecha que comunique el Comité Organizador). Posteriormente no habrá altas salvo casos extraordinarios aprobados por el Comité.
- 2.6. Alinear a un jugador no registrado, suspendido o que pertenezca a otro equipo se considera alineación indebida.
- 2.7. Antes de iniciar cada partido, el árbitro o un representante del Comité Organizador podrá validar la identidad de los jugadores en cancha contra la plantilla registrada del equipo.

3. Capitanes y administración del equipo

- 3.1. Cada equipo designará un capitán responsable de:
 - 3.1.1. Validar alineación y elegibilidad.
 - 3.1.2. Firmar cédula arbitral cuando aplique.
 - 3.1.3. Mantener la conducta del equipo.
- 3.2. El capitán del equipo deberá firmar el presente reglamento y entregárselo al Comité Organizador (evento de inauguración o día del primer partido).
- 3.3. El capitán se compromete a compartir este reglamento con su equipo.
- 3.4. Negarse a firmar o abandonar la cancha por desacuerdo podrá derivar en sanción.

4. Plantillas y alineación

- 4.1. Máximo 12 jugadores por equipo.
- 4.2. Cada equipo jugará con 6 jugadores en cancha.
- 4.3. Para iniciar un partido, cada equipo deberá contar con un mínimo de 5 jugadores. El partido no comenzará si uno de los equipos no cuenta con el mínimo requerido.
- 4.4. Si un equipo no reúne el mínimo de jugadores, se aplicará el procedimiento de tolerancia establecido en la sección 5.

5. Puntualidad y tolerancia

- 5.1. Los equipos deben estar listos 5 minutos antes de la hora programada.
- 5.2. Se otorgan 5 minutos de tolerancia, descontables del primer tiempo. El tiempo oficial corre a la hora programada.
- 5.3. Si transcurrida la tolerancia un equipo no se presenta o no completa el mínimo de 5 jugadores, se otorgarán 3 puntos al equipo que sí se presentó correctamente. No se acreditan goles individuales en este caso.

6. Sistema de competencia, puntos y desempates

- 6.1. El Comité Organizador comunicará el sistema de competencia (fase regular y fase final) de acuerdo con el número de equipos.
- 6.2. Puntuación en fase regular:

Resultado	Puntos
Victoria	3 puntos
Empate (fase regular)	1 punto por equipo
Derrota	0 puntos

- 6.3. Definición por penales (semifinales y final):
 - 6.3.1. Si hay empate al término del tiempo reglamentario en semifinales o final, el partido se define por tanda de penales.
 - 6.3.2. Tanda inicial: 3 penales por equipo.
 - 6.3.3. Si persiste el empate: muerte súbita.
 - 6.3.4. Solo pueden tirar quienes terminen el partido en cancha.
- 6.4. Desempate en tabla de posiciones (fase regular): En caso de empate en puntos entre dos o más equipos, se considerarán en este orden: (1) diferencia de goles, (2) mayor número de goles a favor, (3) resultado del enfrentamiento directo. Si el empate persiste, se definirá por penales.

7. Jugadores y sustituciones

- 7.1. Si un equipo queda con 4 jugadores o menos en cancha (por cualquier circunstancia, incluyendo expulsiones), el árbitro dará por finalizado el partido.
- 7.2. Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles. Una sustitución podrá realizarse en cualquier momento, esté o no el balón en juego.
- 7.3. El jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones.
- 7.4. Ningún jugador podrá ingresar al terreno de juego antes de que su compañero salga del campo.
- 7.5. Un jugador puede realizar un saque de banda o tiro de esquina solo después de haber entrado al campo por la zona de sustitución.
- 7.6. Para atención a un jugador lesionado, el árbitro detendrá el encuentro y permitirá el ingreso de asistencias médicas. El jugador deberá ser retirado del terreno para su atención y/o reingreso.
- 7.7. Un jugador que sustituya al guardameta deberá hacerlo cuando el juego esté detenido y notificarlo previamente al árbitro.

8. Duración del partido y control del tiempo

- 8.1. Duración: 2 tiempos de 20 minutos cada uno.
- 8.2. Descanso: 5 minutos.
- 8.3. El tiempo es corrido. Solo podrá detenerse por:
 - 8.3.1. Lesión con intervención de personal médico/paramédico.
 - 8.3.2. Situaciones extraordinarias definidas por el árbitro.

8.4. Se otorgará tiempo adicional únicamente si el árbitro lo considera necesario por interrupciones relevantes.

9. Reglas de juego

- 9.1.** Saque inicial: Se realiza desde el centro al inicio de cada tiempo y después de cada gol.
- 9.2.** Saque de banda: Con ambas manos por encima de la cabeza, de frente al campo, ambos pies sobre la superficie en la línea o fuera de ella. Si se ejecuta incorrectamente, el saque se concede al rival.
- 9.3.** Saque de esquina: Desde el cuadrante más cercano por el que salió el balón.
- 9.4.** Saque de meta / reanudación del portero: Se reanuda cuando el balón sale por la línea de meta y el último toque fue del atacante. Lo ejecuta el portero con las manos. El balón está en juego al ser lanzado; no es necesario que salga del área.
- 9.5.** Tiros libres: Los tiros libres son directos salvo indicación arbitral. Distancia mínima de barrera: 5 metros. Si el equipo defensor no respeta la distancia o retrasa, el árbitro podrá repetir el tiro y amonestar.
- 9.6.** Tiro penal: Se concede por falta dentro del área del equipo defensor.
- 9.7.** Fuera de lugar (offside): Aplica conforme a las reglas estándar. Un jugador está en posición de offside si se encuentra más cerca de la línea de gol rival que el balón y el penúltimo defensor (incluido el portero) en el momento en que el balón le es jugado por un compañero, siempre que interfiera activamente en el juego.

10. Faltas, contacto físico y juego peligroso

- 10.1.** El torneo prioriza el juego limpio. Cualquier acción que ponga en riesgo a un jugador será sancionada.
- 10.2.** Se consideran falta:
 - 10.2.1.** Barridas en cualquier zona (a excepción del portero, el cual sí se podrá barrer siempre y cuando vaya dirigido al balón)
 - 10.2.2.** Disputar o intentar disputar el balón estando en el suelo (excepto el portero dentro de su área en acción propia de portero).
 - 10.2.3.** Cargas por la espalda.
 - 10.2.4.** Empujones con ambas manos.
 - 10.2.5.** Juego brusco grave, entradas temerarias, plancha.
 - 10.2.6.** Sujetar, jalonear, obstrucción intencional.
- 10.3.** Acumulación de faltas: Las faltas se acumulan durante todo el partido. El descanso entre tiempos no reinicia el conteo. El conteo sí se reinicia al comenzar un nuevo partido.
- 10.4.** El árbitro podrá aplicar ley de ventaja si beneficia al equipo afectado.
- 10.5.** Retardar reanudación: Se sanciona con amonestación.

11. Tarjetas, expulsiones y disciplina durante el juego

- 11.1.** Amonestaciones (tarjeta amarilla). Causas comunes:
 - 11.1.1.** Retardar la reanudación.
 - 11.1.2.** Reclamos persistentes o conducta antideportiva.
 - 11.1.3.** Entrar o salir del campo sin autorización.
 - 11.1.4.** No respetar distancia en tiros libres/saques.
 - 11.1.5.** Faltas reiteradas.
- 11.2.** Expulsiones (tarjeta roja). Causas:
 - 11.2.1.** Juego brusco grave.
 - 11.2.2.** Conducta violenta.
 - 11.2.3.** Insultos, gestos ofensivos o amenazas.
 - 11.2.4.** Escupir a cualquier persona.
 - 11.2.5.** Impedir un gol con mano deliberada o cortar una ocasión manifiesta de gol de forma antirreglamentaria.
 - 11.2.6.** Segunda tarjeta amarilla en el mismo partido.

11.3. Efectos de la expulsión:

- 11.3.1.** El expulsado no puede permanecer en el área de juego.
- 11.3.2.** El equipo juega con un jugador menos el resto del partido.
- 11.3.3.** El expulsado recibe mínimo 1 partido de suspensión automática.
- 11.3.4.** El Comité puede ampliar la sanción según la gravedad.

12. Protestas

- 12.1.** Las protestas las puede presentar el capitán del equipo por escrito al Comité dentro de las 24 horas posteriores al partido.
- 12.2.** Protestas por decisiones de hecho del árbitro no proceden.
- 12.3.** Protestas por elegibilidad o alineación indebida sí proceden si se presentan en tiempo y forma.

13. Salud, responsabilidad y conducta

- 13.1.** Habrá personal de primeros auxilios/paramédico durante los partidos.
- 13.2.** Los jugadores participan bajo su propio riesgo. Los organizadores del evento no se hacen responsable de ninguna lesión que ocurra durante los partidos.
- 13.3.** Alcohol y sustancias:
 - 13.3.1.** Se prohíbe participar con aliento alcohólico o bajo efectos de sustancias.
 - 13.3.2.** Si se detecta durante el partido: el árbitro podrá expulsar y el Comité podrá decretar sanción al jugador y/o al equipo.
 - 13.3.3.** Conducta fuera de cancha: insultos, amenazas o agresiones a rivales, árbitros, staff o asistentes serán sancionados.

14. Equipamiento y uniformes

- 14.1.** Uniforme: Todos los jugadores de un mismo equipo deberán portar camiseta del mismo color, con número y nombre del jugador visibles en la espalda. El nombre deberá coincidir con el registrado en la plantilla oficial del torneo.
- 14.2.** Equipo: Espinilleras cubiertas por medias, shorts y calcetas.
- 14.3.** Calzado permitido: Tenis multitaco o calzado para pasto sintético. Quedan prohibidos tachones de fútbol 11, americano, rugby o similares.
- 14.4.** Accesorios peligrosos: relojes, aretes, pulseras, cadenas u objetos que representen riesgo.
- 14.5.** Portero: Debe usar color de camiseta distinguible del resto de sus compañeros y de los árbitros.

15. Suspensión de partidos

- 15.1.** No habrá cancelaciones ni reprogramaciones de ningún partido, a excepción de aquellas relacionadas con condiciones climáticas (lluvia intensa, tormenta eléctrica) y/o eventos extraordinarios como inundaciones o corte de energía eléctrica sin restablecimiento.
- 15.2.** Si el partido se suspende antes de iniciar el segundo tiempo: se reprograma en la primera fecha disponible. Si ya inició el segundo tiempo: el marcador al momento de la suspensión es definitivo.
- 15.3.** De ser posible, se notificará con anticipación la suspensión del encuentro y se comunicará la nueva fecha.

Nombres y Apellidos del Capitán: _____

Empresa que representa: _____

Firma: _____ / Fecha: _____