



# Reglamento Oficial CARE 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 Care 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 la 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. Alinear a un jugador no registrado en el equipo, suspendido o que pertenezca a otro equipo debe ser notificado previo al partido, a fin de validar que no se repitan los números de camisetas de los jugadores.
- 2.6. 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 9 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 15 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 partido, 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 12 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: \_\_\_\_\_