Reglamento - COPA NAVIDEÑA DEL CAÑÓN

Fœtbol 6 | MÆsculino | Equipos
Generado con Sportwey AI el 28/10/2026 21:21

REGLAMENTO OFICIAL

COPA NAVIDEÑA DEL CAÑÓN

Fœtbol 6 masculino

1. OBJETIVO Y ALCANCE

Este reglamento establece las disposiciones operativas para la organización y participación en la COPA NAVIDEÑA DEL CAÑÓN, torneo de fœtbol 6 masculino por equipos, con inicio previsto para el 19 de diciembre de 2026.

Su cumplimiento es obligatorio para jugadores, integrantes de los equipos, cuerpos tØcnicos, acompaæantes y demÆs personas vinculadas con los equipos. La organización podrÆ resolver situaciones no previstas en este documento conforme a los principios de seguridad, equidad y continuidad de la competencia.

2. DATOS GENERALES

Deporte: Fœtbol 6.

GØnero: Masculino.

Modalidad: Equipos.

Edad permitida: De 12 a 60 aæos.

Fecha de inicio: 19 de diciembre de 2026.

Formato: Eliminación directa.

Costo por equipo: $0 MXN.

Inscripción: $0 MXN.

Costo por partido: $0 MXN.

Los horarios, sede, fechas de las rondas posteriores, duración total del torneo y demÆs detalles operativos se comunicarÆn por los canales oficiales de la organización. Si hubiera una actualización, prevalecerÆ la comunicación mÆs reciente emitida por los organizadores.

3. PARTICIPACIÓN Y REGISTRO

Cada equipo deberÆ completar su registro por el medio indicado por la organización y proporcionar la información solicitada dentro del plazo que esta establezca. El representante del equipo serÆ responsable de mantener actualizados los datos de contacto y de comunicar a sus integrantes las disposiciones del torneo.

Solo podrÆn participar jugadores registrados con su equipo. Un jugador que no aparezca en el registro confirmado no podrÆ disputar partidos. La organización podrÆ solicitar información o documentos para verificar la identidad y edad de los participantes.

La inscripción no tendrÆ costo. No se cobrarÆn cuotas por equipo ni por partido, salvo que la organización comunique formalmente una modificación antes de que resulte aplicable.

4. ELEGIBILIDAD

PodrÆn participar jugadores de gØnero masculino que se encuentren dentro del rango de edad establecido, de 12 a 60 aæos, y que estØn registrados con un equipo.

Cada participante serÆ responsable de informar cualquier condición física relevante que pueda

afectar su participación. La organización y el ÆrbitrO podrÆn impedir la participación de una persona cuando adviertan que no se encuentra en condiciones seguras para jugar.

No se permitirÆ jugar a personas que se presenten bajo los efectos del alcohol o drogas. La organización podrÆ negarles el acceso al campo o solicitar que se retiren de las instalaciones.

5. FORMATO DE COMPETENCIA Y CALENDARIO

El torneo se disputarÆ por eliminación directa. El equipo ganador de cada partido avanzarÆ a la siguiente ronda. El equipo que pierda quedarÆ eliminado, salvo que la organización anuncie expresamente otro criterio para resolver una situación operativa.

La organización publicarÆ el calendario, los horarios y el orden de los partidos antes de cada jornada, en la medida de lo posible. Los equipos deberÆn presentarse en el lugar y a la hora citados, con tiempo suficiente para completar la revisión de jugadores y prepararse para el encuentro.

Si hubiera cambios de horario o de programación por causas operativas, climÆticas, de seguridad o de disponibilidad de la sede, la organización los comunicarÆ por los medios oficiales. Los equipos deberÆn atender dichas comunicaciones.

6. REGLAS DE JUEGO

Los partidos se jugarÆn bajo la modalidad de fœtbol 6 y tendrÆn dos tiempos de 20 minutos cada uno. El Ærbitro determinarÆ el inicio y cierre de cada tiempo y administrarÆ las interrupciones conforme a las condiciones del partido y a las reglas aplicables al torneo.

Cuando un equipo acumule cinco faltas, se sancionarÆ al equipo contrario con un shoot out. La ejecución consistirÆ en que el jugador designado disponga de hasta seis segundos para intentar marcar, con toques libres durante ese tiempo. La pelota podrÆ rebotar en la pared y continuar en juego durante la ejecución.

La organización podrÆ comunicar antes del inicio de la competencia cualquier regla complementaria necesaria para adaptar las reglas generales del fœtbol a las características de la cancha y del formato de fœtbol 6. En caso de duda durante el partido, la decisión inmediata corresponderÆ al Ærbitro.

7. UNIFORMES Y CASACAS

Los equipos deberÆn presentarse con indumentaria que permita distinguir con claridad a sus jugadores. Se recomienda que todos los integrantes de un equipo usen colores uniformes.

Si ambos equipos presentan colores iguales o difíciles de distinguir, o si ninguno de los dos cuenta con uniforme, se realizarÆ un volado para determinar quØ equipo jugarÆ con casacas. La organización indicarÆ el procedimiento y facilitarÆ las casacas cuando estØn disponibles.

La decisión sobre la necesidad de diferenciar los colores de los equipos corresponderÆ al Ærbitro o a la organización por razones de claridad y seguridad.

8. ARBITRAJE

El Ærbitro es la mÆxima autoridad dentro del campo durante el partido. Sus decisiones sobre el desarrollo del juego, las faltas, las sanciones y la aplicación de este reglamento deberÆn respetarse.

Los jugadores, representantes y acompaæantes deberÆn abstenerse de amenazar, insultar, intimidar o interferir con el Ærbitro. Cualquier inconformidad deberÆ canalizarse por los medios establecidos en la sección de protestas, sin interrumpir ni poner en riesgo el encuentro.

La organización podrÆ adoptar medidas adicionales ante conductas que afecten la seguridad, el

orden o la continuidad del torneo.

9. PRESENTACIÓN Y RESULTADOS

Los equipos deberÆn estar listos para jugar a la hora citada. El equipo que no se presente a la hora programada perderÆ por incomparecencia o default , sin excepciones. La organización dejarÆ constancia del resultado y podrÆ determinar el marcador administrativo correspondiente.

El Ærbitro informarÆ a la organización el resultado y las incidencias relevantes del partido. Los representantes de ambos equipos deberÆn revisar que el resultado registrado corresponda a lo ocurrido en el campo y comunicar cualquier error de transcripción tan pronto como sea posible.

10. DESEMPATES

Si un partido de eliminación directa termina empatado, la clasificación a la siguiente ronda se resolverÆ mediante una tanda de shoot out. La organización y el Ærbitro indicarÆn el orden, el procedimiento y las condiciones de la tanda antes de iniciarla.

El resultado de la tanda determinarÆ quØ equipo avanza. Las decisiones del Ærbitro durante su ejecución serÆn aplicables de la misma manera que durante el tiempo regular.

11. SANCIONES Y CONDUCTA

La tarjeta amarilla implica que el jugador sancionado deberÆ salir del campo durante dos minutos. El Ærbitro indicarÆ cuÆndo se cumple el tiempo y cuÆndo puede reingresar el jugador, de acuerdo con la continuidad del partido.

La tarjeta roja implica la expulsión definitiva del jugador del partido. El jugador expulsado no podrÆ regresar a ese encuentro. La organización podrÆ revisar la conducta y determinar medidas adicionales para partidos posteriores, segœn la gravedad de la infracción.

Toda agresión física tendrÆ como consecuencia la expulsión del responsable de todo el torneo. La organización podrÆ exigir que la persona se retire de las instalaciones y adoptar las medidas necesarias para proteger a los participantes y al pœblico.

Se prohíben las amenazas, peleas, insultos graves, daæos a las instalaciones, ingreso al campo de personas no autorizadas y cualquier conducta que ponga en riesgo a otras personas. Los equipos serÆn responsables de procurar que sus integrantes y acompaæantes mantengan un comportamiento respetuoso.

EstÆ prohibido presentarse al campo bajo los efectos del alcohol o drogas. En las gradas de la unidad deportiva estÆ prohibido consumir bebidas alcohólicas o fumar. Si un integrante de un equipo o de su porra incumple esta disposición, los coordinadores del torneo podrÆn retirarlo de las instalaciones de la unidad deportiva.

12. PROTESTAS Y ACLARACIONES

Las aclaraciones sobre un partido deberÆn presentarse por medio del representante del equipo ante la organización. Las transmisiones en vivo de los partidos podrÆn utilizarse como evidencia para revisar una aclaración, siempre que el material estØ disponible y resulte pertinente.

Toda aclaración relacionada con un partido deberÆ presentarse y resolverse antes de que comience la siguiente ronda. Una vez iniciada la siguiente ronda, los equipos ya no tendrÆn derecho a reclamar el resultado o las incidencias de la ronda anterior.

La organización revisarÆ las aclaraciones conforme a la información disponible, que podrÆ incluir el informe arbitral, el registro del partido y las transmisiones en vivo. La decisión comunicada por la organización para efectos operativos del torneo serÆ definitiva.

13. LESIONES Y SEGURIDAD

Cada jugador participa bajo su propia responsabilidad y debe informar al ÆrbitrO si sufre una lesión o no puede continuar. El ÆrbitrO podrÆ detener el juego cuando considere que existe riesgO para una persona.

La organización podrÆ solicitar la atención de servicios de emergencia si la situación lo requiere. Los equipos deberÆn colaborar con las indicaciones del ÆrbitrO y de los coordinadores, y evitar ingresar al campo durante una atención mØdica sin autorización.

Los participantes deberÆn usar indumentaria y calzado apropiados para la cancha. No se permitirÆ jugar con objetos que puedan causar lesiones a otros participantes.

14. CANCELACIONES Y CAMBIOS

La organización podrÆ suspender, reprogramar o cancelar un partido o una jornada cuando existan circunstancias que afecten la seguridad, la disponibilidad de la cancha o la realización adecuada del torneo. Entre ellas pueden encontrarse condiciones climÆticas, fallas de infraestructura u otras causas operativas.

La organización comunicarÆ las decisiones y, cuando corresponda, informarÆ la nueva programación. Los equipos deberÆn seguir las instrucciones recibidas y presentarse en el horario actualizado.

15. PRIVACIDAD E IMAGEN

Los datos personales proporcionados durante el registro se utilizarÆn para administrar la participación, organizar el calendario, verificar la elegibilidad y comunicar información relacionada con el torneo. Los equipos deberÆn procurar que sus integrantes conozcan el uso operativo de esos datos.

Los partidos podrÆn transmitirse en vivo. Al participar, los jugadores y acompaæantes deben considerar que su imagen y voz podrían aparecer en dichas transmisiones o en materiales vinculados con la difusión del torneo. Las personas que requieran tratar una situación particular relacionada con su imagen deberÆn comunicarlo a la organización antes de participar, para que esta indique las opciones disponibles.

16. ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

El registro de un equipo y la participación en un partido implican la aceptación de este reglamento por parte del equipo, sus jugadores y sus representantes. Cada representante deberÆ comunicar las disposiciones a sus integrantes y acompaæantes.

La organización podrÆ emitir aclaraciones operativas para situaciones no previstas, siempre que se comuniquen a los equipos y se apliquen de manera uniforme. Todos los participantes deberÆn seguir las instrucciones del ÆrbitrO y de los coordinadores durante el desarrollo del torneo.