

REGLAMENTO OFICIAL DE LA COPA ECYD 2026

ECyD Encuentros Convicciones y Decisiones

CAPITULO 1.- DE LA ORGANIZACIÓN

1.1. El EDCE es el equipo directivo de la Copa ECyD 2026. El cual está conformado por las siguientes personas: presidente, vicepresidente, director del área de fútbol, director del Regnum Christi en Mérida y dos asesores externos. Estos serán los únicos con las facultades que se les atribuye en el presente reglamento, siendo la máxima autoridad del Evento.

1.2. El COCE es el comité organizador de la Copa ECyD, encargados de toda la organización y logística.

CAPÍTULO 2.- DEL PROCESO DE INSCRIPCIÓN Y REGISTRO

2.1. Podrán jugar y dirigir un equipo en la Copa ECyD 2026 todos aquellos participantes que hayan sido debidamente identificados y autorizados. Para esto deberá de completarse el siguiente proceso en el orden expuesto:

a. Inscribirse en la página de internet copaacydmerida.org antes del día 9 de Enero 2026

b. Si se realizó el pago de inscripción en su totalidad por jugador durante las preinscripciones, este fue de \$1,020 MXN y se tuvo que haber realizado hasta el 28 de Noviembre de 2025. Al realizar el pago en la época normal de inscripciones, el pago por jugador será de \$1,199 MXN y tendrá hasta el 9 de enero de 2026 para realizar el pago.

c. El día de registro será el 27 y 28 de enero de 2026, todos los participantes deberán presentarse en la sede de la Copa ECyD (Deportivo Cumbres) con una identificación oficial (INE, pasaporte, licencia o credencial de estudiante) para realizar su registro.

2.2. Una vez completado este proceso, el día del registro, un miembro del COCE le ajustará un brazalete en el brazo a todos los participantes, que los identificará como tales.

COPA ECYD

“Jugamos por algo más grande”.

COPAACYDMERIDA.ORG
@COPAACYDMERIDA



REGNUM CHRISTI



2.3. En caso de perder o dejar inservible el brazalete, la reposición será obligatoria de manera inmediata y tendrá un costo de \$200.00. La reposición deberá adquirirse en el área de registro. Para poder realizar la reposición tendrá que llevar una identificación el jugador afectado.

2.4. En caso de que se inscriban más participantes de los permitidos en un equipo, tendrán prioridad al orden de registro realizado. Si el participante se inscribió sin autorización del equipo, este será dado de baja inmediatamente. Para hacer efectiva esta acción dos terceras partes del equipo deberán firmar una carta en la cual aseguren la premisa.

2.5. Si un participante se inscribió en más de 1 equipo, deberá realizar el proceso de inscripción y registro por cada equipo, incluyendo el pago.

2.6. Cualquier pago realizado por concepto de inscripción no será reembolsable, con excepción de causa grave y mínimo 15 días antes de la copa, a juicio del EDCE26.

2.7. El día del registro, todos los directores técnicos deberán firmar el reglamento para poder realizar su registro.

CAPÍTULO 3. DEL ACCESO Y OBJETOS RESTRINGIDOS

3.1. Con el fin de garantizar la seguridad, el orden y el buen desarrollo de la Copa ECyD, queda estrictamente prohibido ingresar a las instalaciones con los siguientes objetos:

- a) Líquidos y bebidas de cualquier tipo (agua, refrescos, jugos, etc.) así como alimentos provenientes del exterior.
- b) Bebidas alcohólicas.
- c) Sustancias prohibidas o drogas ilícitas.
- d) Cigarrillos, vapes (vaporizadores o dispositivos similares), encendedores o cualquier objeto que genere fuego.

COPA ECYD

“Jugamos por algo más grande”.

COPAECYDMERIDA.ORG
@COPAECYDMERIDA



REGNUM CHRISTI



e) Armas de fuego, armas blancas, objetos punzantes o cualquier instrumento considerado peligroso.

f) Neveras (hieleras), contenedores o recipientes de gran tamaño.

g) Balones.

3.2. Toda persona que ingrese con bolsos, mochilas o artículos similares estará sujeta a revisión en el acceso a las instalaciones.

3.3. Si durante la revisión se detecta alguno de los objetos mencionados en el punto 3.1, no se permitirá el ingreso bajo ninguna circunstancia.

3.4. El Comité Organizador de la Copa ECyD se reserva el derecho de admisión y podrá aplicar las sanciones correspondientes en caso de incumplimiento de lo establecido en este capítulo.

3.5. En el caso de jugadores que cuenten con personal de seguridad privada o escoltas privados, se establecen las siguientes disposiciones:

a) El personal de seguridad deberá adquirir su boleto de entrada como cualquier visitante.

b) No podrán ingresar con armas de ningún tipo.

c) Deberán acceder vestidos de manera civil, sin uniforme ni vestimenta táctica.

CAPITULO 4.- DE LOS UNIFORMES Y NOMBRES DE EQUIPO

4.1. El uniforme deberá ser portado con dignidad y respeto propios de la Copa, representando sus valores, procurando dar testimonio dentro y fuera de la cancha.

4.2. El nombre del equipo deberá de promover las virtudes propias del evento, o al menos ser respetuoso con ellas, a criterio del COCE.

COPA ECYD

“Jugamos por
algo más grande”.

COPAECYDMERIDA.ORG
@COPAECYDMERIDA



REGNUM CHRISTI



4.3. El COCE podrá negar el uso de un determinado uniforme o nombre de equipo si no cumple con la mística propia del evento, al momento de la inscripción del equipo.

4.4. Los equipos participantes tienen la obligación de presentarse debidamente uniformados a todos sus partidos, será obligatoria una playera idéntica con número. Los shorts y las calcetas no tendrán que ser idénticos, pero deberán ser del mismo color que el resto del equipo (si tu equipo está usando shorts negros, todos los shorts deben de ser negros, y de igual manera con las calcetas, a excepción del portero).

4.5. Los porteros deberán portar un uniforme con colores diferentes a los del resto de su equipo.

4.6. En caso de que los colores de los uniformes de los equipos que intervengan en un mismo partido sean semejantes o se preste a confusión, el COCE proporcionará las casacas y el visor decidirá mediante sorteo rápido qué equipo las utilizará.

4.7. Los equipos no podrán utilizar el nombre o el logotipo de una empresa u organización en su camiseta sin la previa autorización de esta. Se autorizará al momento del registro, lo deberán presentar.

4.8. Los jugadores deberán usar zapatos de futbol rápido; no se permitirá la participación a jugadores con zapatos con tacos de futbol soccer.

4.9. Será obligatorio el uso de espinilleras y calcetas como medida de protección durante todo el partido, debiendo ser amonestado el jugador que sea detectado sin ellas. Se le reserva al árbitro el derecho a no permitir la entrada a la cancha a jugadores que no cumplan con esta regla.

4.10. No podrá participar en los partidos ningún jugador que esté utilizando algún tipo de protección ósea a base de yeso o tenga lesiones visibles que pongan en peligro su integridad y la de los demás jugadores, a menos que cuente con un permiso especial por escrito del EDCE.

4.11. Durante el partido, los jugadores no podrán portar ningún artículo que a criterio del árbitro o del COCE sea peligroso (esclavas, aretes, relojes, cadenas, anillos, etc.).

CAPITULO 5.- DE LOS PARTIDOS Y PUNTUACIÓN

5.1. Todos los partidos de la CE tendrán una duración total de 40 minutos. Consistirán en cuatro tiempos de 8 minutos cada uno, con un descanso de 8 minutos entre el segundo y tercer tiempo.

COPA ECYD

“Jugamos por algo más grande”.

COPAECYDMERIDA.ORG
@COPAECYDMERIDA



REGNUM CHRISTI



5.2. Los partidos darán inicio exactamente a la hora programada. En caso de que un equipo se ausente o no cumpla con el mínimo de jugadores, se dará un margen de tolerancia de hasta 10 minutos que se descontarán del tiempo de juego. Una vez transcurrido este espacio de tiempo, el equipo ausente o incompleto perderá automáticamente el partido con un marcador de 0-5. En caso de que los dos equipos se encuentren ausentes o incompletos, ambos perderán el partido con un marcador sin anotaciones.

5.3. Si por alguna situación extraordinaria el COCE determina que se tiene que posponer algún partido, se les notificará a los responsables de ambos equipos el día y la hora en el que se jugará el partido reprogramado.

5.4. Para jugar o dirigir en un partido es necesario estar debidamente identificado y autorizado por el COCE.

5.5. Si un equipo es sorprendido jugando con algún jugador no registrado o expulsado, el árbitro suspenderá al infractor y junto con el visor levantarán un reporte. El EDCE dará la orden de tomar el partido como perdido para el equipo infractor con un marcador de 5-0. Si el ganador anotó más de 5 goles conservará sus anotaciones eliminando todos los goles del equipo infractor.

5.6. En fase de grupos el equipo obtendrá 3 puntos por cada partido que haya ganado en tiempo regular, dos puntos por partido empatado en tiempo regular y ganado en "Shoot Outs", un punto por partido empatado en tiempo regular y perdido en "Shoot Outs" y 0 puntos por partido derrota en tiempo regular.

CAPITULO 6.- DE LA COMPETENCIA

6.1. La primera fase de la CE será de grupos. Al concluir con esta fase, los equipos que más puntos tengan en cada grupo de la categoría clasificarán a la ronda eliminatoria.

6.2. Los resultados de los partidos, así como los equipos que clasifican a la siguiente ronda, se anunciarán en la página de internet, y en el stand de futbol, siendo éstos los medios oficiales de la CE.

6.3. En caso de tener un empate en puntos, el desempate se realizará dando el pase a la siguiente ronda al equipo que cumpla los siguientes criterios en el orden expuesto:

a) Mayor diferencia de goles anotados y goles recibidos.

b) Mayor cantidad de goles anotados.

Marcador global de partidos entre sí.

c) Fair Play: Menos tarjetas amarillas o rojas.

d) Sorteo realizado por el COCE en presencia de representantes de ambos equipos.

COPA ECYD

"Jugamos por algo más grande".

COPAECYDMERIDA.ORG
@COPAECYDMERIDA



REGNUM CHRISTI



- 6.4. Las rondas de octavos de final, cuartos de final y semifinal son de eliminación directa.
- 6.5. Los partidos de Octavos y Cuartos de Final se determinarán dependiendo de la categoría y la cantidad de los equipos.
- 6.6. Para determinar los partidos de semifinal se utilizarán los ganadores de un partido de cuartos de final contra otro, acorde a las llaves presentadas en las lonas de eliminatoria en el evento.
- 6.7. Los partidos de la ronda Semifinal en una categoría donde no se realice la ronda de Cuartos de final se realizarán de acuerdo con el siguiente rubro:
- a. En caso de ser tabla general será de la siguiente manera:
- Primer lugar V.S. Cuarto lugar Segundo lugar V.S Tercer lugar.
- b. En caso de ser dos grupos será de la siguiente manera: Primer lugar grupo "A" V.S. Segundo lugar grupo "B"
- Primer lugar grupo "B" V.S. Segundo lugar grupo "A"
- 6.8. Los perdedores de los partidos de semifinal jugarán un partido por el Tercer Lugar; los ganadores de los partidos de semifinal jugarán la Gran Final.

CAPITULO 7.- DE LAS REGLAS DEL JUEGO

- 7.1. Gana el equipo que al final del tiempo regular haya anotado la mayor cantidad de goles a su favor.
- 7.2. Para hacer el saque inicial, y el reinicio del juego después de un gol, todos los jugadores (a excepción del que cobra el saque) deberán de estar del lado de la cancha que les corresponde; de lo contrario el árbitro no dará inicio al juego.
- 7.3. Un gol es válido si se anota desde el saque inicial.
- 7.4. Después de marcar un gol, el juego será reanudado por el equipo contrario con un saque inicial y tendrá 25 segundos para reanudarlo, de lo contrario tendrá primero una llamada de atención y de no reiniciar el partido inmediatamente, será amonestado con una tarjeta amarilla.
- 7.5. Después de finalizado cada uno de los cuartos, se debe cambiar de cancha y se reanudará el partido con un saque inicial que cobrará un jugador del equipo opuesto al que sacó al inicio del juego.
- 7.6. Los partidos se juegan con 6 jugadores en cancha por equipo, incluyendo al portero; excepto en la categoría 13-14 rama femenil, donde jugarán 7 jugadoras en cancha por equipo, incluyendo al portero.

COPA ECYD

"Jugamos por algo más grande".

COPAECYDMERIDA.ORG
@COPAECYDMERIDA



REGNUM CHRISTI



- 7.7. El mínimo de Jugadores en cancha por equipo para poder jugar será de 4 jugadores incluyendo al portero.
- 7.8. En caso de empate en un partido de fase de grupos se cobrarán 3 Shoot Outs por equipo, pasando a muerte súbita en caso persistir el empate.
- 7.9. En caso de empate en un partido de cuartos de final, semifinal, partido por el tercer lugar y final, se cobrarán 5 Shoot Outs por equipo, pasando a muerte súbita en caso persistir el empate.
- 7.10. En todos los partidos, las sustituciones o cambios de Jugadores serán libres e ilimitados.
- 7.11. Los árbitros podrán marcar falta cuando ellos consideren adecuado si según su criterio se ha transgredido una norma de disciplina deportiva, pudiendo ameritar o no una tarjeta, dependiendo de la gravedad, a criterio del árbitro; los causantes de una falta incluyen, pero no se limitan a:
- a. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
 - b. Tropezar a un adversario.
 - c. Saltar apoyándose en un adversario.
 - d. Cargar de manera peligrosa o violenta a un adversario.
 - e. Empujar a un adversario.
 - f. Sujetar a un adversario.
 - g. Golpear o intentar golpear a un adversario.
 - h. Tocar el balón con la mano (excepto el portero), de manera intencional o imprudente. En casos de gravedad, ameritará una tarjeta amarilla.
 - i. Jugar de una manera peligrosa.
 - j. Obstruir deliberadamente a un jugador sin balón de por medio.
 - k. Escupir a jugadores o cuerpo de árbitros (agresión).
 - l. Obstruir al portero dentro de su área.
 - m. Impedir que el guardameta lance el balón con las manos.

Las tarjetas amarillas por conducta incorrecta no se consideran como faltas acumulables, para efectos del conteo individual ni por equipo.

7.12. El jugador que cobre un tiro libre no podrá tocar por 2a vez el balón sin que antes haya sido tocado por otro jugador; si llegara a hacerlo el equipo será castigado con un tiro libre desde el sitio donde fue tocado por 2a. ocasión el balón.

7.13. Si un Jugador muestra actitudes irrespetuosas o carentes de virtud, el árbitro podrá a su juicio amonestarlo o expulsarlo, dependiendo de la gravedad.

COPA ECYD

“Jugamos por algo más grande”.

COPAECYDMERIDA.ORG
@COPAECYDMERIDA



REGNUM CHRISTI



7.14. Si un Jugador es expulsado del partido, tendrá que abandonar de manera inmediata la cancha, inclusive el área de banca.

7.15. Un Jugador que recibe una tarjeta roja queda expulsado inmediatamente del partido. Podrá entrar a la cancha un sustituto una vez que hayan transcurrido 5 minutos.

7.16. Un Jugador que reciba una tarjeta amarilla tendrá que abandonar la cancha por un período de dos minutos, o hasta que su equipo reciba un gol. La acumulación de dos tarjetas amarillas resultará en la expulsión del partido. Podrá entrar a la cancha un sustituto una vez que hayan transcurrido 5 minutos.

7.17. El portero es el único jugador con la capacidad de no abandonar la cancha al recibir una tarjeta amarilla, pudiendo delegar el castigo a un jugador de campo de su equipo, sin que se le impugne una falta más al jugador de campo para efectos de la cuenta de faltas personales.

7.18. El Jugador que acumule cinco faltas personales en el transcurso del partido, incluyendo tiempo regular o extra si aplica, será acreedor de una tarjeta roja de manera inmediata.

7.19. Si un Jugador acumula tres faltas en el primer y segundo tiempo, o tercer y cuarto tiempo se hará acreedor de una tarjeta amarilla.

7.20. El equipo que reciba un total de seis faltas en el transcurso de un partido, cobrará un Shoot Out en juego, reiniciándose el contador de faltas una vez cobrado.

7.21. En el caso de que un Jugador se encuentre posicionado antes de la primera línea que divide la cancha en cuatro partes iguales e impulse por aire el balón hacia cualquier punto después de la tercera línea, sin que antes sea tocado por otro Jugador, la pared, o un árbitro, el equipo contrario cobrará un tiro libre, en el manchón designado para esta infracción.

(Mismo manchón que se usa para el cobro de shoot outs).

7.22. El gol anotado por el portero contrario pateando el balón al dejarlo caer de sus manos sin que éste haya picado en el suelo o sido tocado por otro jugador, será anulado y se dará el balón al otro portero para su correspondiente saque de meta.

7.23. El entrenador de cada equipo tiene derecho a pedir Tiempo Fuera con duración de 30 segundos una vez cada cuarto. El reloj no se detendrá en este tiempo.

7.24. Después de una interrupción de juego, el árbitro reanudará de acuerdo a la regla. Si se detiene por un jugador lesionado la posesión será del equipo que en ese momento tenga el balón, si no hubiera posesión se reanudará con un bote a tierra.

7.25. Dentro del campo de juego, el árbitro es la máxima autoridad. Sus decisiones son definitivas e inapelables durante el desarrollo del partido y no podrán ser modificadas ni revocadas por visores, miembros del staff u organizadores.

COPA ECYD

“Jugamos por algo más grande”.

COPA ECYD MERIDA, URU
@COPAECYDMERIDA



REGNUM CHRISTI



7.26. Estas reglas aplican para todas las categorías de la Copa ECyD, al igual que para la categoría RC femenino.

CAPÍTULO 8.- DE LA PROGRAMACIÓN Y CAMBIO DE PARTIDOS

8.1. El Rol Oficial de Partidos se dará a conocer a través de nuestra página de Internet y redes sociales 1 semana antes del inicio del primer partido. Pueden realizarse cambios hasta 72 horas antes del inicio del partido, por lo que el COCE no se hará responsable de la falta de Participantes ante la ignorancia de un cambio partido, o del Rol de Juegos en su totalidad.

8.2. Menos de 72 horas antes del inicio de partidos no se realizarán cambios de partidos a menos que exista una causa grave a criterio del EDCE. En tales casos, un representante del COCE se pondrá en contacto con el equipo para notificar propiamente del cambio.

8.3. Si un partido es cancelado por la ausencia de uno o ambos equipos, no se reprogramará y se tomarán las acciones ya especificadas en el presente Reglamento.

8.4. En caso de que los dos equipos libremente quieran reprogramar el partido, cada uno tendrá que dirigir una carta al EDCE, firmada el (los) entrenadores, solicitándolo. Si y sólo si es posible, el COCE notificará oportunamente por escrito y no se hace responsable de la ignorancia del cambio por parte de un Participante.

8.5. Sólo en casos especiales y de fuerza mayor el EDCE suspenderá partidos, para reprogramarlos después.

CAPÍTULO 9.- DE LOS ÁRBITROS Y VISORES

9.1. El COCE contará con un árbitro y apuntador en los partidos de Fase de Grupos y Cuartos de Final; para los partidos de Semifinal, por Tercer Lugar y Final contará con dos árbitros y un apuntador.

9.2. Cualquier participante en particular, o equipo podrá protestar formalmente ante cualquier decisión del COCE, todas las decisiones del árbitro tomadas en el partido serán inapelable. Cualquier queja que se presente después del partido, deberá coincidir con el testimonio del visor en turno. Para más información sobre cualquier revisar el capítulo 12.

9.3. La Hoja de Resultados del árbitro valdrá como resultado definitivo del partido con salvedad de las reservas mencionadas en el presente Reglamento.

9.4. El COCE contará con por lo menos 1 Visor por partido, debidamente autorizado e identificado, que tendrá como responsabilidad evaluar, y ser testigo de los comportamientos de los equipos, visitantes y porras.

COPA ECYD

“Jugamos por algo más grande”.

COPAECYDMERIDA.ORG
@COPAECYDMERIDA



REGNUM CHRISTI



- 9.5. El Formato de Evaluación del Visor no equivale, ni reemplaza la Hoja de Resultados del árbitro, ni podrá el visor intervenir en las decisiones de éste.
- 9.6. El Visor es el único autorizado para abrir en área de la banca y con el correspondiente pase de lista admitir a todos los Participantes debidamente identificados y autorizados, pudiendo hacer revisiones aleatorias de las pulseras de los jugadores para verificar su pertenencia al equipo correspondiente.
- 9.7. El Visor podrá llamar la atención a las bancas, jugadores, entrenadores y porras. Estas podrán contar como amonestaciones oficiales consultándolo con el árbitro en turno.
- 9.8. El Visor y el árbitro podrán y deberán expulsar del área de banca a cualquier participante que no se encuentre debidamente identificado y autorizado, o a cualquier Visitante.
- 9.9. El árbitro o Visor podrá en cualquier momento solicitar al director técnico de cualquier equipo una identificación oficial de cualquiera de los Participantes haciéndola obligatoria en ese momento para jugar o dirigir.
- 9.10. Si en un tiempo razonable a criterio del COCE el Entrenador falla en proporcionar la identificación oficial de un Jugador en la cancha, el Visor dará aviso al árbitro y al director de Fútbol para que tome las medidas necesarias.
- 9.11. Si en un tiempo razonable el Entrenador falla en proporcionar la identificación oficial de un Jugador en la banca que haya jugado ese partido, el Visor levantará el correspondiente reporte con el director de Fútbol, quién expulsará del área de la banca al Jugador.
- 9.12. El árbitro podrá expulsar del área de la porra a cualquier Visitante que falte a la caridad, respeto, o a este mismo Reglamento, notificando al Visor que se encargará de coordinarse con el EDCE para aplicar la sanción correspondiente. En caso de que el comportamiento de la porra no sea el indicado, se le amonestará al director técnico de la siguiente manera. La primera será una llamada de atención al equipo, en caso de que el comportamiento siga siendo el mismo se le amonestará con tarjeta amarilla al entrenador y roja sucesivamente. Las tarjetas tienen el mismo efecto que con los jugadores.

CAPÍTULO 10.- DE LA CONVIVENCIA Y PARTICIPACIÓN

10.1. Dentro de la organización de la CE existirá un órgano regulador del ambiente, la caridad de todos los Participantes y Visitantes y el cumplimiento del presente reglamento; éste será el EDCE.

10.2. Cualquier actitud antideportiva, falta de caridad, respeto, y observancia del presente reglamento por parte de los Participantes y Visitantes durante o entre juegos, dentro o fuera de las instalaciones, dentro o fuera de los horarios del evento, podrá resultar en la suspensión

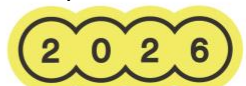
COPA ECYD

“Jugamos por algo más grande”.

COPAECYDMERIDA.ORG
@COPAECYDMERIDA



REGNUM CHRISTI



violento y/o irrespetuoso de manera generalizada, podrá suspenderlo de manera definitiva o de manera temporal para hacer una llamada de atención. Del mismo modo podrá expulsar a cualquier Jugador, aún dentro del juego. En caso de suspensión temporal el tiempo seguirá corriendo, y en caso de suspensión definitiva, el partido contará para ambos equipos como perdido y ningún gol a favor, incluyendo el goleo individual.

10.12. Cualquier Participante en particular, o equipo podrá protestar formalmente ante cualquier decisión del COCE o del árbitro.

10.13. Las protestas se realizarán por escrito, dirigidas al EDCE, con los formatos hechos específicamente para ello que podrán ser encontrados en el área de Fútbol, donde se encontrará un miembro del Equipo de Futbol para ayudar y asesorar.

10.14. Las protestas serán atendidas a la brevedad posible, y se podrá citar tanto al inconforme como a la parte contraria para dar parte de los hechos, así como al visor en turno del partido.

10.15. Las decisiones serán respondidas por escrito, independientemente de que igual puedan ser comunicadas oralmente, y serán resoluciones finales.

10.16. Los Visitantes no cuentan con derecho de protesta.

10.17. Lo no previsto en el presente reglamento será resuelto y decidido por el EDCE. Todas las resoluciones finales del órgano regulador en cuestión serán inapelables.

10.18. No nos hacemos responsables de objetos perdidos. (celulares, termos, bolsas, carteras etc...)

10.19. Será OBLIGATORIO seguir las medidas de sanidad durante todo el evento, que estarán apegadas a las disposiciones oficiales del Gobierno del Estado de Yucatán y la Secretaría de Salud.

CAPÍTULO 11.- DE LA COPA ECYD

11.1. El máximo galardón otorgado por el COCE es la Copa ECYD que se entregarán el día de la premiación.

11.2. La Copa ECyD se entregará a 1 equipo ya sea rama varonil o femenil, respectivamente de entre todas las categorías que cumpla con la mayoría del puntaje estipulado en el Reglamento de la Copa ECyD (ver aquí el reglamento).

11.3. Se tomará en cuenta para la recepción del premio el equipo que se haya destacado más en las siguientes virtudes: orden, puntualidad, respeto, caridad, liderazgo, vida espiritual, trabajo en equipo, alegría y testimonio.

COPA ECYD 11.4. El equipo que haya sido suspendido, expulsado o que tenga a un Participante expulsado, automáticamente perderá el derecho de recibir este premio.
"Jugamos por algo más grande". @COPAECYDMERIDA



- 11.5. El comportamiento de la porra de un equipo se tomará en cuenta para decidir al ganador.
- 11.6. El COCE entregará al EDCE el reporte de los Visores acerca de todos los equipos, señalando los mejores cinco.
- 11.7. El EDCE oirá las propuestas y comentarios de todo el COCE.
- 11.8. Habiendo revisado todos los elementos mencionados, el EDCE elegirá a un ganador de la Copa ECYD.
- 11.9. Los directores del ECyD entregaran la Copa ECyD al final de la clausura con su respectivo premio.
- 11.10. Por ser un premio exclusivo de la Copa ECyD no se admitirá Protesta de ningún tipo.

CAPITULO 12.- DE LAS PROTESTAS

- 12.1. Toda protesta deberá presentarse por escrito al comité organizador y además tendrá que validarla el (la) entrenador (a) o responsable del equipo mediante su firma.
- 12.2. El plazo para presentar la protesta será de 1 hora, después de ser finalizado el encuentro.
- 12.3. La protesta deberá ir acompañada de \$500.00 pesos, en caso de que el fallo sea favorable, la cantidad portada les será devuelta.
- 12.4. Al momento de presentar una protesta, no se aceptará como evidencia ningún tipo de video ni fotografía. La única excepción será en casos relacionados con agresiones físicas o conductas violentas ajenas al juego, donde sí podrá presentarse material en video como parte de la evidencia.

¡Venga tu Reino!

REGLAMENTO OFICIAL DE LA COPA RC 2026

COPA ECYD

“Jugamos por algo más grande”.

COPAECYDMERIDA.ORG
@COPAECYDMERIDA



REGNUM CHRISTI



CAPÍTULO 1.- DE LA COPA RC

1.1. En el marco de la Copa ECYD Mérida 2026 se celebrará la Copa RC, que contará con reglas independientes de fútbol.

1.2. El presente Reglamento se adhiere a los capítulos 1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11 y 12 del Reglamento Oficial de la CE. Los capítulos son DE LA ORGANIZACIÓN, DEL PROCESO DE INSCRIPCIÓN Y REGISTRO, DE LOS EQUIPOS, DE LOS UNIFORMES Y NOMBRES DE EQUIPO, DE LA COMPETENCIA, DE LA PROGRAMACIÓN Y CAMBIO DE PARTIDOS, DE LOS ÁRBITROS Y VISORES, DE LA CONVIVENCIA Y PARTICIPACIÓN, DE LA COPA ECYD, DE LAS PROTESTAS, respectivamente.

1.3. Los capítulos 5 y 7 del Reglamento Oficial de la CE quedarán inválidos para la Copa RC y serán sustituidos por los que se encuentren en el presente Reglamento. Los capítulos son DE LOS PARTIDOS Y PUNTUACIÓN, y DE LAS REGLAS DEL JUEGO respectivamente.

1.4. La Copa RC está diseñada para todos aquellos Jugadores que jugaron alguna vez en la CE, así como miembros jóvenes del Movimiento Regnum Christi y del ECyD.

1.5. Las edades para la Copa RC serán de la generación 2008 hasta la generación 1999, pudiendo tener refuerzos de categorías inferiores.

1.6. NO se permitirá la participación de jugadores y/o equipos que estén participando actualmente en las siguientes categorías:

- I. Primera División Profesional (Liga MX)
- II. Primera División "A" (Liga de Expansión MX)
- III. Segunda División Profesional (Liga Premier)

- IV. Tercera División Profesional (Liga TDP)

- V. LIGA FUT 7 MX (LF7MX)

Para efectos del presente Reglamento, se entenderá por **participación activa** aquella en la que el jugador se encuentre registrado y habilitado para competir en partidos oficiales de la liga correspondiente durante las fechas en que se desarrolla la Copa ECYD Mérida 2026.

En caso de que un jugador se encuentre registrado en alguna de las ligas señaladas en el artículo anterior, pero **no se encuentre activo** al momento de celebrarse la Copa ECYD Mérida 2026, podrá ser considerado elegible siempre que cumpla con la totalidad de los siguientes requisitos:



"Jugamos por algo más grande".

COPAECYDMERIDA.ORG
@COPAECYDMERIDA



REGNUM CHRISTI



- I. Presentar una **carta oficial** emitida por su club, liga o instancia correspondiente, en la que se haga constar expresamente que **no se encuentra activo** durante las fechas del evento.
- II. Entregar dicha carta **antes del cierre oficial del periodo de inscripciones establecido por el Comité Organizador.**
- III. Que la documentación sea validada por el Comité Organizador y/o el EDCE.

La presentación de dicha carta no genera un derecho automático de participación y quedará sujeta a la evaluación y resolución final del Comité Organizador y del EDCE.

El jugador y su equipo serán **responsables de la veracidad y autenticidad** de la información y documentación presentada.

En caso de que se compruebe que un jugador participó proporcionando información falsa, inexacta o engañosa, se aplicarán las sanciones deportivas correspondientes, sin perjuicio de las medidas previstas en el Reglamento General.

- 1.7. Existirá la rama femenina y la rama masculina en la Copa RC.
- 1.8. Los Participantes de la Copa RC deberán de ser ejemplo de caridad, respeto, juego en equipo, alegría, y liderazgo para los Participantes de la CE.
- 1.9. Las reglas contenidas en el Capítulo 10 del Reglamento Oficial de la CE, aplicarán con especial rigor y en su totalidad a los Participantes de la Copa RC, ya que estos deben de ser ejemplo como se menciona en el artículo anterior, independientemente de que algunos Participantes puedan ser mayores de edad.
- 1.10. Aunque podrá haber Participantes mayores de edad en la Copa RC, se hace énfasis en que éste es un evento de adolescentes, por lo cual deberán de cumplir las mismas reglas que los Participantes de la CE.
- 1.11. Todos los Jugadores y equipos que se inscriban a la Copa RC deberán de ser aprobados por el EDCE, para su debido pago y registro.

COPA ECYD

“Jugamos por algo más grande”.

COPAECYDMERIDA.ORG
@COPAECYDMERIDA



REGNUM CHRISTI



CAPÍTULO 2.- DE LAS REGLAS DEL JUEGO

2.1. En la Copa RC se jugará fútbol 7 siguiendo las reglas contenidas en el presente Reglamento y lo aplicable del Reglamento Oficial de la CE.

2.2. Gana el equipo que al final del tiempo regular haya terminado con la mayor cantidad de goles a favor.

2.3. En caso de empate en un partido de Fase de Grupos, se cobrarán 3 penales por equipo. En caso de persistir el empate se pasará a muerte súbita.

2.4. En caso de empate en un partido de cuartos de final, semifinal, o por el tercer lugar se cobrarán 5 penales por equipo. En caso de persistir el empate se pasará a muerte súbita.

2.5. En caso de empate en la Gran Final, se añadirán dos tiempos extras de 10 minutos cada uno, con un descanso de dos minutos entre ellos. En caso de persistir el empate al final del tiempo extra se cobrarán 5 penales por equipo. Si el partido resulta seguir empatado se procederá a muerte súbita en penales.

2.6. En todos los partidos las sustituciones serán ilimitadas siempre y cuando el balón no esté en juego y con permiso del árbitro.

2.7. Los árbitros podrán marcar falta cuando ellos consideren apropiado si según su criterio se ha transgredido una norma de disciplina deportiva, pudiendo ameritar o no una tarjeta dependiendo de la gravedad.

2.8. Un Jugador que reciba dos tarjetas amarillas en un mismo partido se hará acreedor de una tarjeta roja.

2.9. Un Jugador que recibe una tarjeta roja queda expulsado inmediatamente del partido. La suspensión del jugador en el próximo partido estará a juicio del EDCE.

2.10. Si un Jugador es expulsado de un partido, tendrá que abandonar de manera inmediata la cancha, inclusive el área de banca.

2.11. Si un Jugador se comporta de manera irrespetuosa o carente de virtud, el árbitro podrá amonestarlo o expulsarlo, según su criterio.

2.12. Para la categoría RC femenino aplican las reglas de juego de la Copa ECyD.

CAPÍTULO 3.- DE LOS PARTIDOS Y PUNTUACIÓN

3.1. Todos los partidos de la Copa RC tendrán una duración total de 45 minutos. Consistirán en dos tiempos de 20 minutos cada uno, con un breve descanso de 5 minutos entre tiempos.

COPA ECyD

“Jugamos por algo más grande”.

COPAECYDMERIDA.ORG
@COPAECYDMERIDA



REGNUM CHRISTI



3.2. Los partidos se juegan con 6 jugadores y 1 portero en cancha por equipo a excepción de los partidos de la rama femenil jugados en la cancha “José Luis Sánchez del Río”, los cuales se jugarán con 5 jugadores y 1 portero. El mínimo de Jugadores en cancha por equipo para poder jugar será de 4 jugadores más portero.

3.3. Los partidos darán inicio exactamente a la hora programada. En caso de que un equipo se encuentre ausente o no tenga el mínimo de Jugadores para iniciar, se dará un margen de tolerancia de 10 minutos. Una vez transcurrido este tiempo el equipo ausente o incompleto perderá automáticamente el partido con un marcador de 0-3.

3.4. En caso de que los dos equipos se encuentren ausentes o incompletos, ambos perderán el partido con un marcador en 0.

3.5. Si un equipo es sorprendido jugando con algún Visitante, Jugador expulsado, o Jugador ajeno, el árbitro expulsará al infractor del terreno de juego y junto con el Visor levantarán un reporte. El EDCE dará la orden de tomar el partido como perdido para el equipo infractor con un marcador de 0-3. Si el ganador anotó más de 3 goles conservará sus anotaciones eliminando todos los goles del equipo infractor.

3.6. En Fase de Grupos el equipo obtendrá 3 puntos por cada partido que haya ganado en tiempo regular, 2 puntos por cada partido que haya empatado en tiempo regular y ganado en penales, 1 punto por cada partido empatado y perdido en penales y 0 puntos por cada partido perdido en tiempo regular.

3.7. En caso de que un Jugador de un equipo impulse el balón de modo que éste abandone el terreno de juego por las bandas, se le dará posesión del balón al equipo contrario y este sacará con el pie desde la banda.

3.8. En caso de un Jugador de un equipo impulse el balón de modo que éste abandone el terreno de juego por su propia línea de meta, se le dará posesión al equipo contrario para que éste efectúe un tiro de esquina.

3.9. En caso de un Jugador de un equipo impulse el balón de modo que éste abandone el terreno de juego por la línea de meta contraria, se le dará posesión al equipo contrario para que éste efectúe un saque de meta. El cual será realizado con la mano por el portero.

3.10. En caso de que un saque desde la banda termine en gol será completamente válido sin importar si toca o no a otro jugador.

3.11. En caso de que un saque de meta termine en gol, solo será válido en caso de que algún otro jugador toque el balón, de lo contrario será anulado.

COPA ECYD

“Jugamos por algo más grande”.

La interpretación del presente Reglamento corre a cuenta del EDCE.

COPAECYDMERIDA.ORG
@COPAECYDMERIDA



ECyD



REGNUM CHRISTI



Todo lo no contemplado en el presente Reglamento será decidido por el EDCE.

Expedido por el EDCE el día 2 de Octubre del 2025

COPA ECYD

“Jugamos por
algo más grande”.

COPAECYDMERIDA.ORG
@COPAECYDMERIDA



REGNUM CHRISTI

