



REGLAMENTO

COPA RC MÉXICO SUR VIII

MARZO 2026

REGLAMENTO ADMINISTRATIVO Y DEPORTIVO DE LA COPA RC CDMX SUR 2025

El presente reglamento deportivo está basado en las Reglas para el Juego de Futbol 7 de la Federación Mexicana de Futbol y Futbol rápido con las siguientes adecuaciones, cambios y excepciones:

1. EDAD DE LOS JUGADORES.

- A. Los jugadores deberán contar con 18 años cumplidos y quienes no presenten la edad mencionada deberán aceptar la carta responsiva, misma que deslinda de cualquier percance y/o accidente al Comité Organizador de la Copa RC CDMX Sur (la cual se firma al momento de inscribir a los jugadores). NINGÚN jugador podrá participar en 2 equipos aún si estos pertenecen categorías o grupos diferentes. En caso de que algún equipo presente una queja por cuestiones de jugadores mal inscritos, el jugador en cuestión está obligado a presentar las pruebas necesarias en el tiempo que la Coordinación Deportiva le asigne para acreditar su identidad (Los documentos que podrán acreditar identidad son los siguientes: Identificación oficial con foto y copia de CURP o copia del pasaporte). Información protegida por el aviso de privacidad vigente.

2. JUGADORES.

- A. En todas las categorías cada equipo estará integrado por un máximo de 12 jugadores, participando dentro del terreno de juego se podrán utilizar 6 ELEMENTOS DE CUADRO Y EL PORTERO, ES DECIR 7 ELEMENTOS.
- B. El mínimo de jugadores para iniciar o terminar un encuentro es de 5 elementos, en caso de no contar con el mínimo de elementos se suspenderá el encuentro y el equipo contrario ganará por default.
- C. Cualquier jugador expulsado quedará inhabilitado en el encuentro y podrá ser acreedor a una suspensión para los siguientes encuentros dependiendo de la sanción cometida. NINGUN JUGADOR PODRA PARTICIPAR EN 2 EQUIPOS DE LA MISMA CATEGORIA.
- D. No podrá ingresar a la cancha ningún jugador que no esté registrado debidamente ante el Comité Organizador.
- E. Cada equipo designará un capitán, quien será el ÚNICO que podrá dirigirse a los árbitros, haciéndolo con lenguaje correcto y de modo respetuoso.
- F. Las sustituciones durante un encuentro serán ilimitadas, los jugadores no deberán esperar a que el árbitro autorice el cambio para ingresar al campo, únicamente podrán entrar cuando el jugador intercambiado haya salido por completo.
- G. Cualquier jugador podrá sustituir al portero, siempre y cuando sea durante una interrupción de juego y con previa autorización del árbitro. En caso de ir a tanda de penales para desempatar el juego en alguna ronda eliminatoria el portero debe ser el MISMO que terminó jugando esa posición.
- H. Una vez iniciado el torneo no se podrá hacer cambio de registro de jugadores por ninguna circunstancia.

3. ENTRENADORES.

- A. Cada equipo puede contar con un entrenador de manera OPCIONAL que será el responsable del equipo.
- B. El entrenador o capitán será el encargado de mantener la disciplina de sus jugadores, así como de la porra.
- C. Cada equipo puede tener como máximo 1 entrenador en cancha, el responsable del equipo será el encargado de dar de alta a otro entrenador para sus juegos, con previa autorización del Comité Organizador.
- D. Los entrenadores deberán portar en todo momento su acreditación en todos los juegos de sus equipos.

4. UNIFORME DE JUEGO.

- A. Todos los equipos deberán presentarse debidamente uniformados con playera, short, calcetas y espinilleras.
- B. La playera del uniforme deberá ser del mismo color dominante, debidamente identificada con número estampado (se restringe el uso de “tape” o similares).
- C. Está prohibido jugar con uniformes con leyendas ofensivas o de doble sentido.
- D. Son obligatorios para los juegos tenis o multitacos (se restringe el uso de tacos).
- E. El portero deberá portar uniforme con colores que lo distingan de los demás jugadores y de los árbitros.
- F. En caso de incumplir el apartado “4. UNIFORME DE JUEGO.” Se tomarán medidas reglamentarias según el análisis realizado por la Coordinación Deportiva.

5. DURACIÓN DEL JUEGO Y TOLERANCIA.

- A. Se jugarán dos tiempos de 20 minutos cada uno y el medio tiempo durará 5 minutos para todas las categorías.
- B. Los equipos deberán presentarse debidamente identificados 10 minutos antes de la hora de juego, en el área de seguridad de la cancha correspondiente. Habrá tolerancia de 5 minutos en los partidos (tiempo que se restará del 1er tiempo) en caso de que un equipo no se haya presentado o completado.

6. JUEGO POR DEFAULT.

- A. Al equipo que gane un partido por default se le contabilizarán 3 puntos, con un marcador de 3 goles a 0, y los goles le serán contabilizados al jugador que lleve más goles anotados hasta ese momento en el torneo. Si se trata del primer encuentro, los goles se adjudicarán al jugador que indique el entrenador o capitán.
- B. El equipo que pierda dos partidos por default quedará descalificado del torneo y el resto de sus encuentros se considerarán como perdidos por default.

7. SAQUE INICIAL Y REANUDACIÓN DE JUEGO.

- A. Saque inicial: Se determinará por medio de un volado. El gol de saque inicial es válido de un solo toque.
- B. Saque de banda: Se realizará con ambas manos de la forma habitual y requerida, desde el lugar donde salió el balón. Si el balón entra en la portería rival sin ser tocado por otro jugador se reanudará con saque de meta.
- C. Saque de meta: Lo realizará el portero con la mano desde adentro del área penal.
- D. Saque de esquina: Se cobrará desde el área marcada para la ejecución propia de estos castigos.
- E. Tiro penal: Se cobrará desde el punto marcado para la ejecución del mismo. El portero deberá de estar sobre la línea de gol sin abandonarla antes de que el tirador haga contacto con el balón.
- F. Después de cualquier interrupción del partido por cualquier razón, el árbitro reanudará con balón a tierra; los jugadores sólo disponen de 5 segundos para reiniciar el juego después de señalado un saque de banda, de meta o tiro de esquina. Si no se cumple se hará acreedor de una tarjeta amarilla.
- G. El jugador que cobre un tiro libre no podrá tocar el balón por 2da vez sin que antes haya sido tocado por otro jugador, de lo contrario se cobrara un tiro libre directo para el equipo contrario.
- H. Siempre que el portero tome el balón en juego con las manos podrá despejar con el pie.

8. FUERA DE LUGAR.

- A. En el torneo Copa RC, en ninguna de las ramas o categorías existe el fuera de lugar.

9. TIROS LIBRES.

- A. Las faltas se sancionará con tiro libre directo, es decir; de un solo toque desde el lugar donde ésta ocurrió.
- B. Si el cobrador pide al árbitro la distancia de la barrera, ésta será de seis metros y deberá esperar a que el árbitro le indique que puede reanudar; si cobra antes se hará acreedor de una tarjeta amarilla.
- C. Para los casos en que algún jugador de la barrera se adelante y obstruya el paso del balón, para sacar ventaja desleal para su equipo, se hará acreedor de tarjeta amarilla.
- D. Toda falta dentro del área será penal (excepto el juego peligroso de cualquier jugador o una incorrección del portero) y de acuerdo de la gravedad de esta se podrá sancionar con tarjeta amarilla o roja.
- E. Cuando un equipo acumule 6 faltas se sancionará con un tiro penal, después de dichas faltas cada tercera se seguirá sancionando con tiro penal (las faltas NO se reinician después del medio tiempo).
- F. Cualquier barrida será sancionada como falta.
- G. El arquero podrá barrerse dentro de su área, si este sale de la misma será sancionado como penal directo y no sera contabilizado en las faltas.

COPA

10. PORTERO.

- A. Cuando el portero tiene el balón nadie puede obstruirlo, pero al momento de que deje el balón en el suelo los otros jugadores pueden disputar el balón.
- B. En cualquier tiro de castigo ningún jugador podrá estar de forma intencional frente al portero obstruyendo su visibilidad y su recorrido, de hacer caso omiso se cobrará tiro libre en contra.
- C. Se sancionará con un tiro libre directo desde la media luna o la zona marcada en los siguientes casos
 - A. Si el portero suelta y toma el balón de nuevo antes de que sea tocado por otro jugador.
 - B. Jugada peligrosa dentro del área.
 - C. Cuando un jugador del propio equipo haya cedido el balón, con el pie o con cualquier parte del cuerpo debajo de la cintura, a su portero y este lo toca con las manos.
 - D. Cuando teniendo posesión del balón con las manos o con el pie dentro del área y lo retarde más de 5 segundos.

11. TARJETAS.

- A. El jugador que reciba tarjeta amarilla por primera vez, se quedará en la cancha en calidad de “amonestado”. El jugador que sea acreedor a una segunda tarjeta amarilla será sancionado con tarjeta roja.
- B. El jugador que reciba tarjeta roja (segunda amarilla o directa) deberá abandonar el partido definitivamente y no podrá ser sustituido por otro; el jugador que reciba tarjeta roja directa no podrá jugar el siguiente partido. El Comité Organizador analizará cada caso y decidirá si procede una suspensión mayor o no.

C. Entrenador que sea expulsado de un encuentro NO podrá dirigir su siguiente partido y se analizará si procede a una suspensión mayor.

12. SISTEMA DE COMPETENCIA Y FINALES.

A. Al equipo que gana se le acreditan 3 puntos, al que empata 1 punto y al que pierde 0 puntos.

B. De acuerdo con el número de equipos inscritos en cada categoría se determinará la forma de avanzar a la siguiente fase, lo cual se dará a conocer en la junta previa.

C. El equipo se deberá adaptar a la cancha que le sea asignada para disputar los encuentros (sin importar la variación en el tamaño de las porterías, cancha, etc.).



13. CRITERIO DE DESEMPEÑO.

A. Si hay equipos con la misma cantidad de puntos los criterios serán, en este mismo orden:

1. El equipo con mejor diferencia de goles.
2. Mayor número de goles anotados (a favor).
3. El ganador del juego entre sí.
4. Equipo con menor número de tarjetas rojas.
5. Equipo con menor número de tarjetas amarillas.

6. En caso de continuar empatados o que no haya habido juego entre sí, se realizará un sorteo con la presencia de los entrenadores, capitanes o representante de los equipos involucrados; si algún capitán, entrenador o representante del equipo no se presenta, su equipo será el eliminado.

B. En la etapa de eliminación y en caso de empate habrá tanda de penales (3 por equipo) y de seguir, muerte súbita.

COPA

14. JUEGOS SUSPENDIDOS POR EL ÁRBITRO.

Las siguientes son causas por las que el árbitro del encuentro no inicie el partido o una vez iniciado puede detenerlo de manera temporal o definitiva:

- A. Clima: En caso de lluvia “MUY SEVERA O TORMENTA ELÉCTRICA” se suspenderán los partidos y se reiniciará cuando las condiciones climáticas lo permitan, tomando en cuenta que se recorrerán los horarios para respetar la programación establecida.
- B. Default: Un partido será suspendido si algún equipo se queda sin el número mínimo de jugadores (5 jugadores) ya sea por expulsiones o lesiones y automáticamente perderá su partido siguiendo el siguiente criterio: 3 goles a cero en caso de ir ganando, empatados o perdiendo por diferencia de 3 goles. Se conserva el marcador si va perdiendo por diferencia de 4 o más goles.
- C. Agresión: Un partido será suspendido en caso de una agresión intencionada y grave por parte de un jugador hacia otro jugador de su mismo equipo, equipo contrario, árbitro.
- D. Expulsión: Tarjeta roja a un jugador y que éste haga caso omiso, perderá el equipo del expulsado con las condiciones de pérdida por default o con el marcador actual, lo cual decidirá el capitán del equipo contrario.

NOTA: EN TODOS LOS CASOS SE INVESTIGARÁN LOS REPORTES ARBITRALES Y SE PROCEDERÁ DE ACUERDO CON EL REGLAMENTO. EL EQUIPO INFRACTOR O CULPABLE DE CAUSAR LOS INCIDENTES ACEPTARÁ LAS MEDIDAS IMPUESTAS Y SE ANALIZARÁ A JUICIO DEL COMITÉ ORGANIZADOR SI EL EQUIPO SERÁ EXPULSADO DE FORMA DEFINITIVA DEL TORNEO.

COPA

15. CÉDULA ARBITRAL.

- A. La cédula arbitral es el único documento reconocido por la Copa RC para todos los efectos de récords, sanciones, etc. Cuando el árbitro elabore el reporte final el único que podrá estar próximo a dicha elaboración será el entrenador o capitán del equipo quien deberá firmar la hoja. Los comentarios y testimonios de los visores serán tomados en cuenta para efectos de sanciones, reportes o protestas que analizará posteriormente la Coordinación Deportiva.
- B. La cédula solo podrá ser firmada por el entrenador o capitán de cada equipo al finalizar el encuentro y este será el responsable de verificar el resultado.

16. SANCIONES Y SUSPENSIONES.

- A. Las sanciones y suspensiones disciplinarias serán analizadas por la Coordinación Deportiva y sus decisiones son inapelables.
- B. El Comité Organizador tiene la facultad de suspender y/o tomar las medidas necesarias ante cualquier situación de indisciplina, faltas de caridad o deportivas, salvaguardando y velando por el objetivo primordial de este evento.

MÉXICO SUR

17. PROTESTAS.

- A. Invitamos a todos los equipos a no hacer protestas y confiar en el trabajo del STAFF y Coordinación Deportiva con la mejor intención. Sin embargo, en caso de que exista alguna queja tendrá que cumplir los siguientes requisitos:
- B. Se entregará por escrito en hoja blanca sencilla, dirigida al la Coordinación Deportiva, máximo una hora después de terminado el partido que se desea protestar.
- C. No se analizarán reclamos donde únicamente se refieran aspectos de la actuación arbitral.
- D. La resolución de la Coordinación Deportiva será inapelable.

18. PORRA.

La Copa RC y su Comité Organizador preocupados por la sana convivencia asignará a un observador de porras en cada juego, en caso de un comportamiento inadecuado de la porra, primero se hará un llamado de atención, en caso de reincidir se harán acreedores a una amonestación con tarjeta amarilla y en caso de ameritarlo tarjeta roja, con lo que se restará un punto o más al resultado final de la tabla general, según considere el Comité Organizador. Algunas faltas en que puede incurrir la porra son:

- A. Invasión del terreno de juego - uso indebido de las instalaciones - insultar o hacer comentarios inadecuados o agresivos al árbitro, entrenador, jugadores, porra contraria, etc.
- B. Agresión física al árbitro, entrenador, jugadores, porra contraria, etc.
- C. Amenazas y conducta violenta.

19. OTROS ASPECTOS DISCIPLINARIOS.

- A. Todas las faltas de respeto o caridad contra cualquier persona durante o entre los partidos será analizada por el Comité Organizador y éste podrá expulsar parcial o totalmente del torneo a la(s) persona(s) involucrada(s).
- B. Está prohibido fumar en las inmediaciones del terreno de juego. Las sanciones serán determinadas por el Comité Organizador pudiendo ameritar la suspensión.
- C. Todas las expulsiones serán analizadas por la Coordinación Deportiva y ésta determinará si procede o no un castigo mayor. También pueden redimir el partido de castigo.
- D. Se le negará el acceso a las instalaciones a cualquier persona que se encuentre en estado inconveniente, en influencia de estupefacientes o con actitud negativa y/o agresiva.
- E. En cada partido estará presente un visor autorizado por el Comité Organizador para fungir como juez de la Copa RC únicamente. Este visor no tiene ninguna facultad del ámbito deportivo
- F. Cualquier equipo que se vea involucrado en una pelea será sujeto a sanciones por parte del Comité Organizador.
- G. Es responsabilidad del capitán de cada equipo estar al tanto de las notificaciones que se den por medio de WhatsApp e Instagram, medios de comunicación oficial de la Copa RC, el desconocimiento de la información transmitida no exime a los equipos de su responsabilidad.
- H. El Comité Organizador se reserva el derecho de admisión.
- I. El Comité Organizador es máxima autoridad en la Copa RC México Sur 2025, sus decisiones, así como lo no previsto en el presente reglamento de competencia y sus fallos serán inapelables.
- J. El desconocimiento de este reglamento no exime a ningún equipo de su incumplimiento.

20. ACEPTACIÓN DE REGLAMENTO

Yo: _____

Entrenador / Capitán / Representante del Equipo: _____

De la categoría: _____

Me comprometo a respetar el reglamento de la Copa RC México Sur 2025 en todos sus apartados y de no hacerlo así me apegó a la sanción que el Comité Organizador me imponga.