



Milo Auto Repair Cup 2026

REGLAMENTO

ESTE REGLAMENTO ES APLICABLE PARA TODAS LAS CATEGORIAS A EXCEPCIÓN DE ALGUNOS INCISOS

1. **REGISTRACION DEL JUGADOR:** Todos los jugadores deben estar registrados en el formulario de registro de sus equipos antes que jueguen algún partido. Cualquier equipo o jugador determinado por el director del evento que haya falsificado el nombre, la edad o el nivel de habilidad será expulsado del torneo.
Todos los jugadores deben llevar una prueba de identificación, es decir, licencia de conducir, pasaporte, etc. El documento debe ser original y debe tener el nombre del jugador, la fecha de nacimiento y una foto reciente. El equipo debe presentar la prueba de identificación inmediatamente a solicitud de los oficiales del torneo.
2. **NÚMERO DE JUGADORES:** Limite de jugadores será de 22 jugadores por equipo en la categoría A. Si algún equipo quiere añadir un jugador extra el costo será de \$100.00 por jugador a partir del jugador número 23. En caso de que la banda se le caiga al jugador deberá que traer su banda, su identificación y \$20.00 por su remplazo. Todos los jugadores deberán tener su brazalete puesto antes de entrar al complejo deportivo.
3. **LISTA DE JUGADORES:** El límite para aumentar jugadores será **PREVIO** de su **SEGUNDO** juego de fase de grupos. El torneo proporcionará a cada jugador un brazalete por día, que los jugadores deben usar en todo momento. Un jugador que no haya participado en ningún juego de fase de grupos, si podrá jugar la liguilla con tal que este registrado en la lista oficial ORIGINAL. **Un jugador solo puede jugar en un equipo en el torneo (aunque sea en diferente división).**
 - A. Para participar en el torneo todo jugador debe estar debida mente registrado. En caso de que un jugador participe en el torneo con un equipo y no este registrado perderá el juego con marcador 2-0 en contra
 - B. Todo coach que desee participar como jugador con su equipo deberá estar registrado en la lista como jugador de lo contrario el equipo perderá el partido por un marcador 2-0.
 - C. Copa Milo Auto Repair penalizara al jugador que haya tomado anticipo o compra de vuelo con equipo previo y desista de participar con él. (de comprobarse el jugador quedara sin opción de jugar el torneo).
4. **EQUIPAMIENTO:** Todos los jugadores deben usar espinilleras y no pueden usar nada que se considere peligroso para el árbitro o los oficiales del torneo. Los equipos son responsables de proporcionar balones de juego (al menos un balón de juego aceptable por juego numero 5).
 - 5a. **UNIFORMES:** Todos los equipos deben tener al menos dos conjuntos diferentes de uniformes (colores distintos). En caso de que no los tengan el ARBITRO RIFARA LA LLAVE PARA OBLIGAR A QUE UN EQUIPO TENGA QUE CAMBIAR EL UNIFORME O DARLE LA VUELTA A LA CAMISA.



5. **TARIFA DE ARBITRO:** Cada equipo debe pagar todos los arbitrajes de los juegos de grupo en el check-in (\$175.00 por juego en la categoría A. En ese momento, el equipo recibirá una copia oficial de la forma de la lista de juegos que será completado por el equipo y entregado al árbitro antes de que comience el juego.
7. **DURACIÓN DEL JUEGO:** La duración del juego será de 25 minutos por tiempo la fase de grupos. Los juegos de fase de grupo, si pueden terminar en un empate. Los juegos de playoff (eliminación directa) se jugarán a 25 por tiempo y no pueden terminar empatados. El juego irá directamente a los penales si hay un empate al final del tiempo regular (5 penales).
8. Jugadores pagarán \$20.00 DOLARES por día deberán tener el brazalete puesto antes de entrar al complejo deportivo.
9. **PUNTUACIÓN (EN FASE DE GRUPO):**
3 puntos por ganar;
1 punto por empate y
0 puntos por derrota.
Un forfait de un equipo se anota como una victoria de 2-0. Un equipo debe estar presente para poder ganar por forfait y por lo menos presentar 7 jugadores.
10. **DESEMPATES:** En LA FASE de grupos, los empates entre dos o más equipos se romperán de esta manera:
A) puntos;
B) diferencia de goles en los juegos de grupo;
C) la mayoría de los goles marcados en los juegos de grupo;
D) Resultados entre duelos directos;
E) Tarjeta Rojas
F) Tarjetas Amarillas
G) Sorteo con moneda para los equipos ya clasificados
H) Penales si es para determinar quién clasifica (ejempló 8 y 9).
11. **EXPULSIÓN DEL JUGADOR (TARJETA ROJA):** Los árbitros tienen el derecho de expulsar a un jugador del juego por desobediencia continua o como resultado de un incidente que justifica la expulsión del jugador. Los directores del torneo pueden expulsar al jugador por el resto del torneo o dar una suspensión de un juego o más. El equipo que recibió una tarjeta roja (o dos amarillas en el mismo juego) tendrá que pagar una multa de \$100 y esta multa tendrá que ser pagada antes del siguiente juego. El jugador podrá jugar en el próximo juego si los oficiales del torneo determinan que la tarjeta roja no fue grave.
12. **DEPORTIVIDAD:** Se espera que los jugadores, entrenadores y espectadores actúen en la naturaleza del buen espíritu deportivo en todo momento. El abuso a los árbitros no será tolerado. Cualquier instancia de tal conducta, puede descalificar al equipo responsable del evento.
- 12ª: En La Tanda de penales: Cualquier persona, jugador, miembro del cuerpo técnico y aficionado que sea observado tirando balones hacia donde está el cobrador será expulsado del complejo.
- 13.A: En caso de que el árbitro sea agredido violentamente por un jugador, coach, dirigente, presidente, utilero de X equipo y dentro del juego ya existió diferencia de marcador (GOL) se procederá con el retiro del equipo del torneo dando como ganador al equipo rival del infractor y tendrá como resultado la diferencia que haya en el juego. Si el partido persistiera en un empate o el equipo que le cometieron la falta va perdiendo en el momento de la agresión se otorgarán 2 goles de diferencia A MARCADOR GANADOR para el equipo que no cometió la falta.
- B: Si un partido es suspendido por riña mutua de ambos equipos y ya existió diferencia de marcador (gol) a favor de



uno, será el ganador del partido, en caso de que haya empate la decisión será tomada por el comité organizador de la Milo Auto Repair Cup.

C: De persistir dudas para tal decisión se podría requerir medios probatorios (videos)...

- 14. PROTESTA:** Un equipo puede protestar un juego. El formulario de protesta estará disponible en el torneo y debe completarse. El costo de protestar un juego será de \$250 y solo se hace con los oficiales del torneo y tendrá que hacer no más tarde de 5 minutos después de haber recibido el acta arbitral. **TENGA EN CUENTA QUE LAS DECISIONES DE UN ARBITRO SON IRREVOCABLES.**
- 15. Sustituciones:** Habrá sustituciones libres, lo que significa que un equipo puede tener un número ilimitado de sustituciones durante el juego y un jugador que fue sustituido NO puede volver al juego.
- 16. Premios:** CATEGORIA A: Los dos finalistas recibirán un trofeo de equipo y medallas. \$25k para el campeón. \$5k para el subcampeón de categoría A.
- 17. En el check-in,** cada equipo deberá entregar su forma de roster completamente llena. No es necesario que los jugadores estén presentes.
- 18. Cada jugador recibirá una pulsera** en el registro (recibida por el coach). Esta pulsera deberá ser puesta por cada jugador en todo el tiempo.
- 19. En la banca,** solamente pueden estar los jugadores registrados y 3 (TRES) entrenadores o asistentes más el utilero y el masajista.
- 20. No habrá prórroga** para empezar el partido. El árbitro iniciara el tiempo de juego de acuerdo a los horarios establecidos, en caso de que un equipo no se presente se ara una espera de 15 minutos. No habrá bolado del juego excepto en las finales.
- 21. Cada equipo deberá estar listo** por lo menos 15 minutos antes del juego en la cancha para hacer checado por los árbitros u oficiales del torneo. Los equipos deberán estar listos con una copia oficial de roster, que será dada una vez que paguen la cuota de arbitro en la mesa directiva.
- 22. Un equipo puede ser descalificado, si en a la opinión del árbitro o los oficiales del torneo, el equipo no se esfuerza lo máximo para ganar un partido. Esto pasa más cuando dos equipos necesitan un resultado en el último juego de grupo para avanzar. NOTA: SI UN EQUIPO SE SALE AL MEDIO TIEMPO DE SU JUEGO ESE EQUIPO QUEDARA DESCALIFICADO COMPLETAMENTE DEL TORNEO. SI UN EQUIPO NO SE PRESENTA A SU SEGUNDO JUEGO QUEDA TOTALMENTE DESCALIFICADO DEL TORNEO.**
- 23. Si un equipo ha cometido un fraude ya sea para favorecerse así mismo o para favorecer a otro equipo y existen los medios probatorios** la organización de la Milo Auto Reapir Cup tomaran las medidas correspondientes.
- 24. Horarios Por razones no previstas,** el torneo reserva el derecho a modificar el horario de juegos en cualquier momento.
- 25. Cuando se sale un equipo del torneo antes que empiece, los directores del torneo tienen el derecho a remplazar a ese equipo por lo menos 12 horas antes que empiece el torneo.**



- 26.** Lo no previsto en este reglamento y Sistema de competencia será resuelto por el comité del torneo.
- 27.** La administración de la Milo Auto Repair Cup 2026 no se hace responsable por daños dentro y fuera de las instalaciones, los jugadores juegan bajo su responsabilidad
- 28.** Prohibido introducir bebidas alcohólicas, solo se permitirán agua, bebidas hidratantes y comida para los equipos.
- 29.** Prohibidos utilizar todo tipo de arma de fuego o punzo cortantes.

SISTEMA DE COMPETENCIA

CATEGORIA A

- 1)** El Torneo se hará con la participación de 16 equipos.
- 2)** La formación de los 16 equipos será hecha bajo un sorteo efectuado con presencia de los representantes o mayoría de los equipos que participaran.
- 3)** No contaremos con cabezas de grupo.
- 4)** El domingo 3 de mayo cada equipo jugara 2 partidos para sacar los mejores 8 equipos de la tabla general.
- 5)** La clasificación de los 8 equipos dependerá de los puntos y goles que hayan alcanzado en la fase previa de sus grupos.
- 6)** Ya están los Brackets de cómo se va a jugar en la página web proamconsultan.com.
- 7)** Lo no previsto en este reglamento y sistema de competencia será resuelto por el comité organizador