



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: En todas las categorías cada equipo podrá inscribir 17 jugadores en la nómina inicial, a partir del jugador numero 18 el costo será de \$100 dólares en todas las categorías excepto en la femenil. LIMITE DE JUGADORES SERA DE 20. En caso de que la banda se le caiga al jugador tendrá que traer su banda y su identificación y \$25.00 por banda. Todos los jugadores deberán tener su brazalete puesto antes de entrar al complejo deportivo.

3. LISTA DE JUGADORES: Todas las listas iniciales deberán ser entregadas para las 9:00 PM del Viernes en la noche, SI UN EQUIPO NO SE REGISTRA EL DÍA VIERNES EL EQUIPO SERÁ MULTADO \$300.00. El límite para aumentar jugadores será PREVIO de su SEGUNDO juego de fase de grupos el sábado. 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 el sábado, si podrá jugar el Domingo con tal que este registrado en la lista oficial. 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 debidamente 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 necesitara estar registrado en la lista como jugador.



C. Si el coach participa como jugador sin estar registrado como tal en fase de grupos perderá el partido con un marcador de 2-0. Si es en fase de playoff será descalificado si hay una protesta durante el tiempo estipulado en el inciso numero 14

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. El balón oficial será de numero 5 y será proporcionado por La Kingz Cup.

5a. UNIFORMES: Todos los equipos deben tener al menos dos conjuntos diferentes de uniformes (colores distintos).

5. TARIFA DE ARBITRO: Cada equipo debe pagar todos los arbitrajes de los juegos de grupo en el check-in (\$150 por juego en la categoría PREMIER. \$120 por juego en las categorías B Y C. \$100 en la categoría femenil. 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 30 minutos corridos 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 30 minutos corridos y no pueden terminar empatados. El juego irá directamente a los SHOOTOUTS si hay un empate al final del tiempo regular (3 SHOOTOUTS POR EQUIPO). Cada jugador tendrá 5 segundos para anotar frente al arquero

8. Jugadores pagarán \$25.00 DOLARES por día y tendrán que 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.

*Si un equipo golea a otro equipo Exp 10-0 y después el equipo perdedor se retira y no se presenta a al segundo y tercer juego, esos juegos el marcador será igual al del primer juego.

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 equipos empatados;
- E) Tarjeta Rojas
- F) Tarjetas Amarillas
- G) Sorteo con moneda para los equipos ya clasificados
- H) Penalti kicks si es para determinar quién clasifica (ejempló 16 y 17). Los penaltis kicks se realizarán el día Sábado si es viable de lo contrario se realizarán a primera hora del día Domingo.

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 JUGADOR que recibió una tarjeta roja (o dos amarillas en el mismo juego) tendrá que pagar una multa de \$200 antes del siguiente juego. El jugador podrá participar en el próximo juego si los oficiales del torneo determinan que la tarjeta roja no fue grave. (Si el jugador juega el siguiente partido sin haber pagado la tarjeta roja, perderá el partido en fase de grupos por un marcador de 2-0 y si es en fase de eliminación directa el equipo queda descalificado).

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.

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 a dar por 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. Si la infracción pasa en fase de playoff, el equipo será descalificado del torneo.

B: CONDUCTA ANTIVIOLENCIA / RIÑAS



La organización de La Kingz Cup mantiene una política de tolerancia cero ante cualquier tipo de riña o conducta violenta dentro o fuera del terreno de juego.

Si durante un partido se produce una riña mutua en la que dos o más jugadores de cada equipo participen en agresiones físicas, empujones, insultos, y conlleve una batalla campal o actos que alteren el orden y la seguridad:

1. El árbitro suspenderá inmediatamente el encuentro.
2. Ambos equipos quedarán automáticamente descalificados del torneo, sin importar el marcador ni la fase en la que se encuentren.
3. Los jugadores involucrados serán expulsados del complejo deportivo y se evaluará su suspensión para futuras ediciones.
4. Cualquier daño a las instalaciones o al personal será responsabilidad directa de los equipos involucrados.
5. La decisión del Comité Organizador de La Kingz Cup será final e inapelable.

C: De persistir dudas para tal decisión se podría requerir medios probatorios (videos) solamente de medios oficiales de La Kingz Cup .

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 SI puede volver al juego.

16. **Premios: CATEGORIA PREMIER:** Los dos finalistas recibirán un trofeo de equipo, así como 30 medallas. Además, el segundo lugar y los campeones recibirán \$50k combinados. \$40k para el campeón y \$10k para el segundo lugar.

CATEGORIA B: \$18k combinado. \$15k para el campeón de la B y \$3K para el segundo lugar. **CATEGORIA C:** \$12 combinados, \$10k para el campeón y \$2k para el segundo lugar. **CATEGORIA FEMENIL:** \$8k combinados, \$6K para el campeón y \$2k para el segundo lugar.



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, Todos los juegos deberán empezar a tiempo. El árbitro puede empezar el tiempo del partido si uno de los dos equipos está en el campo y no están listos para empezar el partido. No habrá bolado del juego excepto en las finales. Durante el torneo el reloj comenzará a tiempo y si un equipo ya

esta en la cancha y su rival no se presenta por 5 minutos recibirá un gol en contra hasta llegar a los 15 minutos y el juego se dará por terminado con marcador de 3-0.

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 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 KINGZ CUP 2025 tomara 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 LA KINGZ CUP 2025.
27. La administración de la LA KINGZ CUP 2025 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.
30. El juego empieza cuando el árbitro pite.
31. No habrá regla de 3-lineas.
32. Cada equipo será responsable de recoger su propia basura.
33. Todos los tiros son directos con la excepción de cuando el balón peque en las redes.

REGLA 34 – TARJETAS DISCIPLINARIAS KINGZ CUP 2025

En esta edición de la Kingz Cup 2025, implementaremos tres tipos de tarjetas como medidas disciplinarias durante los encuentros:

 Amarilla,  Azul y  Roja

 Tarjeta Amarilla – Advertencia

Será utilizada como medida disciplinaria de advertencia.

El jugador que reciba esta sanción deberá abandonar inmediatamente el terreno de juego y cumplirá una suspensión de 5 minutos, durante la cual podrá ser reemplazado.



Finalizado este tiempo, el jugador podrá reincorporarse al partido. 🕒

● Tarjeta Azul – Sanción Temporal

Aplicada ante conductas que ameriten una sanción temporal.

El jugador deberá salir del terreno de juego y cumplirá una suspensión obligatoria de 2 minutos, durante los cuales su equipo jugará en inferioridad numérica, ✖ sin derecho a sustitución, a menos que reciba un gol. ⚽

■ Tarjeta Roja – Expulsión Inmediata

Implica la expulsión inmediata del jugador sancionado.

El jugador no podrá reincorporarse al partido en ninguna circunstancia.

Su equipo deberá permanecer en inferioridad numérica durante 5 minutos, ✖ sin sustitución.

Cumplido ese lapso, el equipo podrá ingresar a otro jugador.

El jugador expulsado quedará inhabilitado por el resto del encuentro. 🚫

●●● Acumulación de 3 Tarjetas Azules

La acumulación de 3 tarjetas azules implica la expulsión inmediata del jugador.

El equipo deberá jugar con un jugador menos durante 2 minutos, ✖ sin derecho a sustitución, a menos que reciba un gol.

El jugador quedará inhabilitado por el resto del encuentro. 🚫

■ + ●● Acumulación Combinada

La acumulación de 1 tarjeta amarilla y 2 tarjetas azules también implicará la expulsión inmediata.

El equipo deberá jugar con un jugador menos durante 2 minutos, ✖ sin sustitución, a menos que reciba un gol.

El jugador quedará inhabilitado por el resto del encuentro. 🚫 ⚽



35. CUANDO EL PORTERO TOQUE INTENCIONALMENTE EL BALÓN CON LA MANO FUERA DE SU AREA. Será sancionado con tarjeta azul. Dicha sanción conlleva:

1. Suspensión obligatoria de dos (2) minutos, durante los cuales el equipo jugará en inferioridad numérica sin derecho a sustitución
2. Ejecución de un shootout a favor del equipo contrario.

36. CASTIGO A JUGADORES DE DIFERENTE EQUIPO CON TARJETA AZUL .

37. Cuando se castiga a jugadores de ambos equipos con tarjeta azul por algun altercado o falta que involucra a los dos. Se cumplira el castigo y no entrara ningun jugador hasta el termino de dichos dos minutos. Es la igualdad numerica y por tal ningún equipo saca ventaja de el castigo. No entraran, hasta cumplir el castigo sin importar si reciben goles o no.

37 B Cada equipo jugará con 6 jugadores (5 jugadores más un portero)

38. Todos los jugadores tendrán que jugar con espinilleras.

39. Categorías Indoor no se permitirá jugar con tachones, categoría Outdoor Si se permitirán.

40. Todos los jugadores tendrán que jugar con uniformes del mismo color.

41. No se puede usar aretes, collares, pulseras u otro accesorio.

42. Los porteros tendrán que usar un color diferente a sus compañeros.

43. Si un entrenador es expulsado, el deberá de salirse de la cancha inmediatamente.

44. BARRIDAS SANCIONABLES Y NO SANCIONABLES.

a. Formato Indoor: Tarjeta azul y una sanción de 2 minutos o tarjeta Roja si es una falta grave y una sanción de 5 minutos.



THE KINGZ CUP

BARRIDAS QUE SERAN SANCIONABLES Y NO SANCIONABLES

PERMITIDAS



NO PERMITIDAS



FORMATO INDOOR : TARJETA AZUL ■ Y UNA SANCIÓN DE 2 MINUTOS O TARJETA ROJA ■ Y UNA SANCIÓN DE 5 MINUTOS

FORMATO 8 VS 8: TARJETA AMARILLA ■ ACUMULABLE O TARJETA ROJA ■ Y DEBERÁ ABANDONAR EL PARTIDO Y JUGAR CON UN JUGADOR MENOS

FOR INFO & REGISTRATION:
NJ NÁJERA: (540) 771-1904

FREDERICKSBURG FIELD HOUSE
3411 SHANNON PARK DRIVE
FREDERICKSBURG VA 22408



18
19 OCTOBER
2025

45. Un portero no pueda anotar con sus manos.

46. El reloj se parará en lesiones.



47. Si hay un foul antes que el juego acabe y luego acaba el partido, entonces el foul se tiene que ejecutar.

48. Si un jugador le regresa el balón a su propio portero, el portero no puede tocarla con las manos.

49. A la sexta falta, el equipo contrario se le otorgara un penalty/shootout.

50. TIEMPO PARA EJECUTAR REANUDACIONES

- Saques de esquina, saques de banda y tiros libres:

El jugador encargado de ejecutar debe poner el balón en juego en un máximo de cuatro (4) segundos desde que el árbitro lo autoriza y el balón está en posición.

- Si excede este tiempo, la posesión se concede al equipo contrario en el mismo lugar de la infracción.

B . REGLA DE POSESION DEL PORTERO

El portero podrá tener posesión del balón por un máximo de cuatro (4) segundos mientras se encuentre en su propio terreno de juego.

Una vez que el portero cruce al campo adversario, el tiempo de posesión será ilimitado.

51 . THE KINGZ CUP 2025 - REGLAMENTO OFICIAL

Todo jugador que haya recibido un anticipo o cuyo vuelo haya sido comprado por un equipo, y posteriormente decida no jugar con dicho equipo, quedará penalizado y sin opción de participar en el torneo, salvo que el dueño del equipo afectado autorice expresamente su participación con otro club.

La Kingz Cup se toma muy en serio el compromiso y la seriedad de todos los participantes. Esta medida busca proteger la inversión, la planificación y el respeto entre equipos.

REGLA: SISTEMA VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE)

Con el objetivo de garantizar justicia, transparencia y credibilidad en las decisiones arbitrales, La Kingz Cup implementará el uso del VAR (Video Assistant Referee) en los partidos del torneo, de categoría A-B-Femenil y C



1. USO DEL VAR:

El VAR será utilizado exclusivamente por los árbitros autorizados del torneo para revisar jugadas decisivas en los siguientes casos:

- GOLES O ACCIONES QUE PUEDAN DETERMINAR UN GOL .
- Penales o posibles faltas dentro del área.
- Tarjetas rojas directas.
- Confusión de identidad en amonestaciones o expulsiones.

2. Revisión y Decisión:

• La decisión final siempre corresponderá al árbitro principal, quien podrá apoyarse en las imágenes provistas por el sistema VAR.

• Las revisiones se realizarán únicamente con material audiovisual oficial del torneo.

3. Acceso Restringido:

• Ningún jugador, técnico o dirigente podrá interferir, solicitar o ingresar al área de revisión del VAR.

• Cualquier intento de hacerlo será sancionado con expulsión inmediata.

4. Objetivo:

La implementación del VAR busca reducir errores humanos y elevar el nivel profesional del torneo, reafirmando el compromiso de La Kingz Cup con la excelencia y el juego limpio.

2. Costo y Condiciones:

- El costo por el uso del VAR será de \$100 dólares por partido.
- No es obligatorio para los equipos adquirir este servicio.
- El pago debe realizarse antes del inicio del partido.
- El VAR solo se aplicará en el partido donde fue adquirido.

3. Derecho de Uso:

• El equipo que adquiera el servicio tendrá derecho a dos (2) revisiones por partido.

• Si en la primera revisión el reclamo del equipo no resulta acertado, el equipo perderá automáticamente su derecho de uso restante (pañuelo VAR).

• Si la revisión confirma la decisión reclamada, el equipo mantendrá disponible su segundo uso.