



COPA HORIZON INDOOR 2026

REGLAMENTO Y SISTEMA DE COMPETENCIA

REGLAMENTO

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

1. REGISTRACIÓN 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 la categoría A cada equipo podrá inscribir 17 jugadores en la nómina inicial; a partir del jugador número 18 el costo será de \$100 dólares hasta un LÍMITE DE JUGADORES 22. En la categoría B Y FEMENIL el equipo podrá inscribir 13 jugadores; a partir del número 14 el costo será de \$100.00 hasta el jugador número 17. En la categoría femenil no PAGARAN EL EXTRA.

En caso de que la banda se le caiga al jugador tendrá que traer su banda, su identificación y \$20.00 por banda. 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 el sábado, sí podrá jugar el domingo con tal que esté 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 esté registrado perderá el juego con marcador 3-0 en contra.

B. Todo coach que desee participar como jugador con su equipo necesitará 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 3-0. Si es en fase de playoff será descalificado si hay una protesta durante el tiempo estipulado en el inciso número 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 número 5.

5A. UNIFORMES:

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

5. TARIFA DE ÁRBITRO:

Cada equipo debe pagar todos los arbitrajes de los juegos de grupo en el check-in:

- \$150 por juego en la categoría A
- \$120 por juego en las categorías B
- \$120 por juego 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 en la fase de grupos.

Los juegos de fase de grupo sí pueden terminar en 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. COSTO DIARIO DEL JUGADOR:

Los jugadores pagarán \$20.00 dólares 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
- 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, por ejemplo 10-0, y después el equipo perdedor se retira y no se presenta 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) Tarjetas rojas

F) Tarjetas amarillas

G) Sorteo con moneda para los equipos ya clasificados

H) Penalty kicks si es para determinar quién clasifica (ejemplo 16 y 17). Los penalty 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 \$100 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 3-0 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.

13A. AGRESIÓN AL ÁRBITRO:

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 al que le cometieron la falta va perdiendo en el momento de la agresión, se otorgarán 2 goles de diferencia al marcador ganador para el equipo que no cometió la falta.

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

13B. CONDUCTA ANTIVIOLENCIA / RIÑAS:

La organización 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 será final e inapelable.

13C. MEDIOS PROBATORIOS:

De persistir dudas para tal decisión se podría requerir medios probatorios (videos) solamente de medios oficiales.

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 hacerse no más tarde de 5 minutos después de haber recibido el acta arbitral.

TENGA EN CUENTA QUE LAS DECISIONES DE UN ÁRBITRO SON IRREVOCABLES.



15. SUSTITUCIONES:

Habr  sustituciones libres, lo que significa que un equipo puede tener un n mero ilimitado de sustituciones durante el juego y un jugador que fue sustituido s  puede volver al juego.

16. PREMIOS:

CATEGOR A PREMIER: Los dos finalistas recibir n un trofeo de equipo, as  como medallas.

Adem s, el segundo lugar y los campeones recibir n \$40k combinados: \$30k para el campe n y \$10k para el segundo lugar.

CATEGOR A B: \$10k combinados: \$8k para el campe n y \$2k para el segundo lugar.

CATEGOR A FEMENIL: \$10k combinados: \$8k para el campe n y \$2k para el segundo lugar.

17. CHECK-IN:

En el check-in, cada equipo deber  entregar su forma de roster completamente llena.

No es necesario que los jugadores est n presentes.

18. PULSERAS:

Cada jugador recibir  una pulsera en el registro (recibida por el coach).

Esta pulsera deber  ser puesta por cada jugador en todo el tiempo.

19. BANCA:

En la banca, solamente pueden estar los jugadores registrados y 3 (tres) entrenadores o asistentes, m s el utilero y el masajista.

20. INICIO DE PARTIDOS:

No habr  pr rroga para empezar el partido. Todos los juegos deber n empezar a tiempo.

El  rbitro puede empezar el tiempo del partido si uno de los dos equipos est  en el campo y no est n listos para empezar el partido.

No habr  volado del juego excepto en las finales.

Durante el torneo el reloj comenzar  a tiempo y si un equipo ya est  en la cancha y su rival no se presenta por 5 minutos recibir  un gol en contra hasta llegar a los 15 minutos y el juego se dar  por terminado con marcador de 3-0.

21. PRESENTACI N PREVIA:

Cada equipo deber  estar listo por lo menos 15 minutos antes del juego en la cancha para hacer checado por los  rbitros u oficiales del torneo.

Los equipos deber n estar listos con una copia oficial de roster, que ser  dada una vez que paguen la cuota de  rbitro en la mesa directiva.

22. DESCALIFICACI N POR FALTA DE ESFUERZO O AUSENCIA:

Un equipo puede ser descalificado, si en la opini n del  rbitro u oficiales del torneo, el equipo no se esfuerza lo m ximo para ganar un partido.

Esto pasa m s cuando dos equipos necesitan un resultado en el  ltimo juego de grupo para avanzar.

NOTA:

- Si un equipo se sale al medio tiempo de su juego, ese equipo quedar  descalificado completamente del torneo.
- Si un equipo no se presenta a su segundo juego, queda totalmente descalificado del torneo.

23. FRAUDE:

Si un equipo ha cometido un fraude ya sea para favorecerse a s  mismo o para favorecer a otro equipo y existen los medios probatorios, la organizaci n de La COPA HORIZON INDOOR tomar  las medidas correspondientes.



24. HORARIOS:

Por razones no previstas, el torneo reserva el derecho a modificar el horario de juegos en cualquier momento.

25. REEMPLAZO DE EQUIPOS:

Cuando se sale un equipo del torneo antes que empiece, los directores del torneo tienen el derecho a reemplazar a ese equipo por lo menos 12 horas antes que empiece el torneo.

26. RESOLUCIÓN DE LO NO PREVISTO:

Lo no previsto en este reglamento y sistema de competencia será resuelto por el comité del torneo COPA HORIZON INDOOR.

27. RESPONSABILIDAD:

La administración de LA COPA HORIZON INDOOR no se hace responsable por daños dentro y fuera de las instalaciones; los jugadores juegan bajo su responsabilidad.

28. BEBIDAS Y COMIDA:

Prohibido introducir bebidas alcohólicas; solo se permitirán agua, bebidas hidratantes y comida para los equipos.

29. ARMAS:

Prohibido utilizar todo tipo de arma de fuego o punzocortantes.

30. INICIO OFICIAL DEL JUEGO:

El juego empieza cuando el árbitro pite.

31. REGLA DE 3 LÍNEAS:

No habrá regla de 3 líneas.

32. BASURA:

Cada equipo será responsable de recoger su propia basura.

33. TIROS:

Todos los tiros son directos con la excepción de cuando el balón pegue en las redes.

34. TARJETAS DISCIPLINARIAS COPA HORIZON INDOOR:

En esta edición de la COPA HORIZON INDOOR, se implementarán tres tipos de tarjetas como medidas disciplinarias durante los encuentros:

- Amarilla
- Azul
- 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. PORTERO FUERA DEL ÁREA:

Cuando el portero toque intencionalmente el balón con la mano fuera de su área, 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.

2A. EN CASO DE QUE EL PORTERO TOQUE EL BALON CON LA MANO FUERA DE SU AREA EN SHOOTOUT, SERA PENAL Y TARJETA AMARILLA PARA EL PORTERO.

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

37. CASTIGO A JUGADORES DE AMBOS EQUIPOS CON TARJETA AZUL:

Cuando se castiga a jugadores de ambos equipos con tarjeta azul por algún altercado o falta que involucra a los dos, se cumplirá el castigo y no entrará ningún jugador hasta el término de dichos dos minutos.

Es la igualdad numérica y por tal ningún equipo saca ventaja del castigo.

No entrarán hasta cumplir el castigo sin importar si reciben goles o no.

37B. NÚMERO DE JUGADORES EN CANCHA:

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

38. ESPINILLERAS:

Todos los jugadores tendrán que jugar con espinilleras.

39. CALZADO:

Categoría indoor: no se permitirá jugar con tachones.

40. UNIFORMIDAD:

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

41. ACCESORIOS:

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



42. COLOR DEL PORTERO:

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

43. EXPULSIÓN DEL ENTRENADOR:

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

44. BARRIDAS SANCIONABLES Y NO SANCIONABLES:

A. BARRIDAS SERAN PERMITAS SIEMPRE Y CUANDO NO SEAN CONSIDERAS COMO UNA FALTA GRABE O SEA CONTRA LA PARED.

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

45. GOL DEL PORTERO:

Un portero no puede anotar con sus manos.

46. LESIONES:

El reloj se parará en lesiones.

47. FALTA AL FINAL DEL PARTIDO:

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

48. PASE AL PORTERO:

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

49. SEXTA FALTA:

A la sexta falta, al equipo contrario se le otorgará 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.

50B. REGLA DE POSESIÓN 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. COPA HORIZON INDOOR – 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 COPA HORIZON INDOOR 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.

SISTEMA DE COMPETENCIA



CATEGORIA A

- 1) El Torneo se hará con la participación de 14 equipos.**
- 2) El Sábado 25 de abril cada equipo jugara 3 partidos para sacar los mejores 12 equipos de la tabla general. Los primeros 4 lugares de tabla general descansaran la primera ronda del día domingo.**
- 3) La clasificación de los 12 equipos dependerá de los puntos y goles que hayan alcanzado en la fase previa de sus grupos.**
- 4) A partir del 25 de abril todos los juegos serán a muerte súbita.**
- 5) Ya están los Brackets de cómo se va a jugar en la página web proamconsultan.com.**
- 6) Lo no previsto en este reglamento y sistema de competencia será resuelto por el comité organizador.**

CATEGORIA B – solo domingo

- 1) El Torneo se hará con la participación de 12 equipos divididos en 3 grupos. Cada grupo será formado con 4 equipos para que de los 3 grupos nos den 12 equipos.**
- 2) La formación de los grupos 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 26 de abril cada equipo jugara 3 partidos. TODO SE HARA POR TABLA GENERAL**
- 5) La clasificación de los 12 equipos dependerá de los puntos y goles que hayan alcanzado en la fase previa de sus grupos. Los primeros 4 equipos de la tabla general descansaran la primera ronda de liguilla.**
- 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**

CATEGORIA FEMENIL – SOLO SABADO

- 1) El Torneo se hará con la participación de 12 equipos divididos en 4 grupos. Cada grupo será formado con 3 equipos para que de los 4 grupos nos den 12 equipos.**
- 2) La formación de los grupos 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 sábado 25 de abril cada equipo jugara 3 partidos. TODO SE HARA POR 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

