

**REGLAMENTO Y SISTEMA
DE COMPETENCIA
MONTERREY ELITE CUP
2026**





Reglamento y Sistema de Competencia Monterrey Élite Cup

ARTÍCULO 1.- El presente Reglamento de Competencia es aplicable para la Monterrey Elite Cup.

La Monterrey Elite Cup no se hace responsable de cualquier daño o accidente dentro y fuera del terreno de juego, ya que se considera una actividad deportiva.

El Club participante tiene la obligación de hacerse cargo de cualquier accidente de cada uno de sus jugadores o padres de familia y por ende deberán firmar la carta responsiva que se les enviará al momento de registrarse.

PARTICIPANTES

ARTÍCULO 2.- Participarán en la Monterrey Elite Cup los equipos que se inscriban en términos de la Convocatoria y que cubran los importes que fije la Copa correspondientes a inscripción, depósito en garantía para respetar el lugar del equipo.

Por ser la Monterrey Elite Cup, una copa en la cual la participación es solo por invitación.

La Copa deberá estar conformada de 8 a 16 equipos por categoría.

CATEGORÍAS

VARONIL

- 2008 Fútbol 11
- 2009 Fútbol 11
- 2010 Fútbol 11
- 2011 Fútbol 11
- 2012 Fútbol 11
- 2013 Fútbol 11
- 2014 Fútbol 11
- 2015 Fútbol 9
- 2016 Fútbol 9
- 2017 Fútbol 9
- 2018 Fútbol 7
- 2019 Fútbol 7



- 2020 Fútbol 5
- 2021 Fútbol 5

FAIR PLAY

Los participantes se comprometen a respetar las diez reglas de FIFA:

1. Jugar para ganar.
2. Jugar de buena manera (actuar con caballerosidad).
3. Conocer las reglas de juego.
4. Respeto a los contrarios, compañeros, árbitros y espectadores.
5. Aceptar la derrota con dignidad.
6. Promover los intereses del futbol.
7. Rechazar corrupción, drogas, racismo, violencia y otros peligros que pudieran dañar a nuestro deporte.
8. Ayudar a otros a resistir a la corrupción.
9. Denunciar a quien atenúen en el descrédito de nuestro deporte.
10. Honrar a quienes defiendan la buena reputación del futbol.



SISTEMA DE COMPETENCIA DE LA MONTERREY ELITE CUP

ARTÍCULO 3.-

Categorías varonil:

- 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014: Se jugarán dos tiempos de 30 minutos por 5 minutos de descanso en formato de Fútbol 11.
- 2015, 2016, 2017: Se jugarán dos tiempos de 25 minutos por 5 minutos de descanso en formato Fútbol 9.
- 2018, 2019: Se jugarán dos tiempos de 25 minutos por 5 minutos de descanso en formato Fútbol 7.
- 2020, 2021: Se jugarán dos tiempos de 20 minutos por 5 minutos de descanso en formato Fútbol 5

Categorías Femeniles:

- 2010-2011, 2013-2014: Se jugarán dos tiempos de 30 minutos por 5 minutos de descanso en formato de Fútbol 11, y se jugarán dos tiempos de 25 minutos por 5 minutos de descanso en formato Fútbol 7
- 2016, 2017: Se jugarán dos tiempos de 25 minutos por 5 minutos de descanso en formato Fútbol 9 y Fútbol 7.

CATEGORÍA:

4 Grupos de 4 equipos (16 equipos)

La competencia de la Copa se jugará a 3 partidos de la fase de grupos, en donde el primer lugar de cada grupo, pasarán a la etapa de semifinal, y los ganadores de la semifinal, jugarán la final.

2 Grupos de 4 equipos + 2 Grupos de 3 equipos (14 equipos)

La competencia de la Copa se jugará a 3 partidos de la fase de grupos, en donde el primer lugar de cada grupo, pasarán a la etapa de semifinal, y los ganadores de la semifinal, jugarán la final.

3 Grupos de 4 equipos (10 a 12 equipos)

La competencia de la Copa se jugará a 3 partidos de la fase de grupos, en donde el primer lugar de cada grupo y el mejor segundo de los 3 grupos pasarán a la etapa de semifinal. El ganador de la semifinal, jugará la final.



2 Grupos de 4 equipos (8 equipos)

La competencia de la Copa se jugará a 3 partidos de la fase de grupos, en donde el primer lugar y segundo de cada grupo y el segundo pasarán a la etapa de semifinal, el ganador de la semifinal, jugará la final.

2 Grupos de 3 equipos (de 6 equipos)

La competencia de la Copa se jugará a 3 partidos de la fase de grupos, en donde el primer lugar de cada grupo pasarán a la final.

1 Grupo de 3 o 4 equipos

La competencia de la Copa se jugará a 3 partidos de la fase de grupos, en donde el primero y segundo lugar, pasarán a la final.

1 Grupo de 5 equipos

La competencia de la Copa se jugará a 4 partidos de la fase de grupo, en donde el primero y segundo lugar, pasarán a la final.

Se contemplará el siguiente sistema de puntos:

- a).- POR JUEGO GANADO OBTENDRÁN **TRES PUNTOS**.
- b).- POR JUEGO EMPATADO **UN PUNTO**.
- c).- POR JUEGO PERDIDO **NINGÚN PUNTO**.

CRITERIOS DE DESEMPATE EN PUNTOS PARA LAS ZONAS

En caso de empate en puntos se tomarán en cuenta los siguientes criterios en el orden que se establece a continuación para definir el pase a la etapa de finales:

- 1) Diferencia de goles.
- 2) Goles anotados.
- 3) Goles en contra
- 4) Partidos ganados.
- 5) Resultado entre los equipos involucrados.
- 6) FAIR PLAY.



Si el juego de la etapa de fase de grupos, al término del tiempo reglamentario el marcador está empatado, se asignará 1 punto para cada equipo. Y en la etapa de finales, en caso de empate, se procederá a lanzar 3 tiros penales hasta que resulte un vencedor de la siguiente forma:

Etapa de finales se lanzarán 5 tiros penales (Fútbol 11) y 3 tiros penales (Fútbol 9, 7 y 5) para sacar al ganador.

Cada equipo lanzará 5 (Fútbol 11) o 3 (Fútbol 9, 7, 5) tiros penales en un mismo marco, alternándose los jugadores y equipos en su ejecución, en forma rotativa, declarando vencedor al equipo que anote mayor número de goles.

Si al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores que su adversario, debe reducir su número para equipararse al de su adversario e informar al árbitro, el nombre y número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta función.

Antes de comenzar a lanzar los tiros penales, el árbitro se asegurará que dentro del círculo central permanezcan el mismo número de jugadores por equipo para lanzar los tiros penales.

Para la ejecución de tiros penales el portero si podrá sustituirse una vez terminado el tiempo reglamentario.

Si por cualquier causa, un jugador en su oportunidad dejara de ejecutar un penal, éste se considerará como tirado y no anotado.

Después de que cada equipo ejecutó la serie única de 3 o 5 tiros penales alternadamente y obtuvieron el mismo número de goles, se continuará ejecutando los tiros penales que sean necesarios, en el mismo orden, hasta el momento en que cada equipo ejecute el mismo número de tiros penales; y un equipo marque un gol más que el otro, será el ganador.

Ningún jugador podrá ejecutar un segundo tiro penal hasta después que todos los jugadores que terminaron el tiempo reglamentarios lo hayan realizado.

REGISTRO DE JUGADORES

ARTÍCULO 4.- El registro se llevará acabo en cancha en día y hora mencionada por la organización. Los equipos podrán registrar un mínimo de 16 jugadores en el formato de Fútbol 11, y existiendo un máximo de 20 jugadores, en el formato de Fútbol 9 un mínimo de 12 jugadores, y existiendo un máximo de 15 jugadores, en el formato Fútbol 7 un mínimo de 10 jugadores, y existiendo un máximo de 12 jugadores y en el formato de fútbol 5 un mínimo de 7 jugadores, y existiendo un máximo 10 jugadores. Si requieres registrar un jugador extra, tendrá un costo de \$500.ºº (Quinientos pesos MN 00/100), A su vez considerar que un jugador no podrá ser registrado en dos club distintos, solo podrá hacer en su mismo club y si da la edad podrá ser registrado en dos categorías distintas.



ARTÍCULO 5.- Documentación que debe presentar el equipo por jugador:

1. **Identificación oficial:** pasaporte, visa, o credencial escolar que tenga fotografía reciente debidamente cancelada por el sello de la escuela (original y Copia).
 2. **Roster de jugadores:** Deberán llevar impreso el roster de jugadores al momento de realizar el registro de manera presencial junto con la papelería antes mencionada y a su vez se les pondrá un brazalete de la cual no deberán quitárselo en lo que dura la competencia, de lo contrario no podrá jugar, a menos que cubra la cuota de reposición (\$150.º). En caso de que el jugador no pueda registrarse antes de su primer partido, podrá hacerlo antes del tercer partido pero tendrán un costo de registro tardío de (\$350.º)
- Al momento del registro la Monterrey Elite Cup se le entregará al representante de cada equipo el roster impreso, para que lo presente con el árbitro antes del inicio de cada partido, al mismo tiempo el jugador deberá mostrar el brazalete de la copa.

ARTÍCULO 6.- Se establece la categoría para el registro de jugadores en línea.

a) **CATEGORÍAS VARONILES:**

2008: Podrán participar jugadores 2008 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

2009: Podrán participar jugadores 2009 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

2010: Podrán participar jugadores 2010 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

2011: Podrán participar jugadores 2011 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

2012: Podrán participar jugadores 2012 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

2013: Podrán participar jugadores 2013 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

2014: Podrán participar jugadores 2014 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

2015: Podrán participar jugadores 2015 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

2016: Podrán participar jugadores 2016 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

2017: Podrán participar jugadores 2017 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

2018: Podrán participar jugadores 2018 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

2019: Podrán participar jugadores 2019 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

2020: Podrán participar jugadores 2020 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.



2021: Podrán participar jugadores 2021 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

b) CATEGORÍAS FEMENILES:

2010-2011: Podrán participar jugadores 2010-2011 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

2013-2014: Podrán participar jugadores 2013-2014 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

2016-2017: Podrán participar jugadores 2016-2017 o menores debidamente identificados con brazalete del mismo color que hayan sido registrados antes del día lunes 1 de junio del 2026.

Los equipos solamente podrán alinear jugadores y cuerpo técnico presentando el roster y su brazalete.

- Presentarse una hora antes del inicio de cada partido en la cancha asignada.

Fútbol 5: Cambios ilimitados (jugador podrá salir y volver a entrar) con forme lo autorice el árbitro central.

Fútbol 7: Cambios ilimitados (jugador podrá salir y volver a entrar) con forme lo autorice el árbitro central.

Fútbol 9: Cambios ilimitados (jugador podrá salir y volver a entrar) con forme lo autorice el árbitro central.

Fútbol 11: En los partidos se permitirá la sustitución de **once jugadores** en el transcurso del juego, estos jugadores sustituidos en las categorías 2008, 2009, 2010, 2011 no podrán bajo ninguna circunstancia regresar al campo de juego (no reingreso) y solo se permitirá que estén un máximo de 11 jugadores suplentes en la banca. Quien incumpla esta disposición perderá el partido bastando que el árbitro lo asiente en la cédula.

En las categorías 2012, 2013, 2014 si se permitirá el reingreso contemplando que en banca podrán estar 11 jugadores suplentes.

***NOTA:** En el formato de fútbol 11, no se podrá realizar sustituciones en los últimos 5 minutos de cada partido, es decir: los últimos 5 minutos reglamentarios del segundo tiempo, solamente se podrá realizar en los formatos de fútbol 5, 7 y 9.

Situación especial: En caso de realizar las 11 sustituciones (o los cambios hechos en base a los suplentes que el equipo tenga menores de 11) y que un jugador activo sufra una contusión y que la asistencia médica de la Monterrey Elite Cup determine que por seguridad y protección del jugador no pueda continuar, se habilitará un cambio más.



REGISTRO DE CUERPO TÉCNICO

ARTÍCULO 7.- El Cuerpo Técnico estará conformado obligatoriamente para cada categoría por:

- 1. Director Técnico.**
- 2. Auxiliar Técnico.**
- 3. Médico o Fisioterapeuta.**

DIRECTOR TÉCNICO

- Los equipos que participan en la Monterrey Elite Cup deberán presentar un D.T., que deberá únicamente dirigir al equipo, así mismo será el responsable del equipo y deberá portar el brazalete asignado en el registro.

AUXILIAR TÉCNICO

- Deberá realizar la función de auxiliar técnico en la cual únicamente podrá apoyar al Director Técnico en comunicación directa con el mismo o si el D.T. es expulsado del juego, el auxiliar tomará su rol dentro del partido, todo esto siempre y cuando esté debidamente registrado y tenga su brazalete asignado.

MÉDICO O FISIOTERAPEUTA

- Para esta edición, la Copa proporcionará los servicios de un fisioterapeutas en cancha, con la finalidad de darle la primera atención al jugador, cuerpo técnico o triplete arbitral.
- Si el equipo cuenta con médico o fisioterapeuta, favor de avisar al cuerpo médico de la copa, que se harán cargo de sus jugadores durante el partido, y a su vez deberá estar debidamente registrado con su brazalete.

HIDRATACIÓN

- Se dará hidratación en cada partido a los 15 minutos de cada tiempo (futbol 11) a los 12 minutos (Futbol 9 y Fútbol 7) y a los 10 minutos de cada tiempo (Fútbol 5) esto siempre y cuando el árbitro lo considere necesario por normal de la Monterrey Élite Cup.
- Si se realiza la hidratación, el tiempo perdido en la misma no se repondrá.



ALINEACIÓN INDEBIDA DE JUGADORES y/o CUERPO TÉCNICO.

ARTÍCULO 8.- Se considera **alineación** la lista de jugadores y cuerpo técnico, que recibe el árbitro, para que anote en el Informe Arbitral. Todos los jugadores son considerados aun cuando no participen activamente en dicho partido.

Se considera alineación indebida:

- a. Cuando un jugador o integrante del cuerpo técnico no esté registrado reglamentariamente por su equipo ante la Monterrey Elite Cup y aparezca en la alineación de un juego oficial.
- b. Cuando se altere o modifique el registro expedido por la Monterrey Elite Cup.
- c. Cuando un jugador o cuerpo técnico, haya sido expulsado en un juego y al siguiente se encuentre alineando.
- d. La **suplantación** de jugador o cuerpo técnico en el terreno de juego por otro que esté o no registrado, bastando que el árbitro a petición del capitán y/o Comisario Deportivo lo **certifique y asiente** en la cédula correspondiente.
- e. Comprobar que un jugador o cuerpo técnico haya estado en banca o en el terreno de juego sin presentar el registro oficial vigente de la Monterrey Elite Cup, y que el árbitro a petición del capitán y/o Comisario Deportivo lo **certifique y asiente** en la cédula.



SANCIONES POR ALINEACIÓN INDEBIDA

ARTÍCULO 9.- Quien incurra en una alineación indebida perderá el partido (**si es en la etapa de finales el equipo queda eliminado automáticamente**) y se aplicarán las siguientes:

- a. Si el equipo infractor **gana** el partido, los tres puntos en disputa se acreditan al equipo contrario. En cuanto a los goles anotados, serán anulados los del equipo infractor y se contabilizan los que haya anotado el equipo contrario si los hubiere, de no haber anotaciones de este último, el resultado será de dos goles a cero a su favor.
- b. Si el resultado del partido es empate, el equipo infractor pierde el partido, sumando el equipo contrario los puntos, según el inciso anterior. En cuanto a los goles anotados, si el empate es a cero goles, oficialmente el marcador será de dos goles a cero a favor del equipo que actuó legalmente. Si el empate es a otra cantidad de goles, no se contabilizarán los goles anotados por el equipo infractor.
- c. Si el equipo infractor pierde el partido, se le anulan los goles anotados en el encuentro y el **Director Técnico** o responsable del hecho será **suspendido con dos juegos**.
- d. Para efectos del Artículo 9, en caso de que el equipo **afectado no presente** solicitud de investigación de jugadores y/o cuerpo técnico, así como protesta sobre la violación al Reglamento y Sistema de Competencia vigente, por parte del equipo contrario y este hecho sea certificado por el Árbitro, el equipo infractor se sanciona con la pérdida de los puntos en disputa, pero estos no se suma al equipo afectado.
- e. En caso de que el **Árbitro no certifique** las supuestas violaciones al Reglamento y Sistema de Competencia, el equipo perjudicado, debe presentar pruebas que respalden los hechos, así como su protesta, conforme se establece en el Reglamento y Sistema de Competencia.

En lo que refiere a goles conseguidos por jugadores involucrados en sanciones, se eliminarán dichos goles en la tabla general de goleo.



PROTESTAS Y APELACIONES

ARTÍCULO 10.- Por ningún motivo se aceptaran protestas por decisiones arbitrales.

El plazo para presentar **protestas** ante la Monterrey Elite Cup será hasta las 4 horas después de terminado el partido, depositando a la cuenta de la copa en cualquier caso la Cantidad de \$3,500.00 (TRES MIL QUINIENTOS PESOS 00/100 M.N.) por jugador protestado o argumento que se exprese.

CUENTA MONTERREY ELITE CUP

SANTANDER

Luis Alberto Álvarez Alanis

No. Cuenta: 60613420439

No. Tarjeta: 5579070110232876

Clabe Interbancaria:

014583606134204391

En todos los casos el club que proteste debe anexar las pruebas correspondientes para justificar su argumento, teniendo como plazo máximo 4 horas a partir de la presentación de su protesta, la cual será verificada por la Monterrey Elite Cup, las pruebas deben anexarse a la protesta, si el club que presenta la **protesta omite** anexar dichas pruebas, se tendrá por perdido su derecho para hacerlo.

La Monterrey Elite Cup resolverá las protestas presentadas durante la Copa en un plazo no mayor a 6 horas según la hora en la que se presentó la protesta

Si la protesta falla a favor o en contra del equipo que la interpone, el dinero depositado no será reembolsable.

El equipo que desee información sobre algún miembro del equipo; debe solicitarla a la Copa. Con un costo de administración de \$500.00 (QUINIENTOS PESOS 00/100 M.N.) (Este costo no es redituable) y debe estar firmada por el responsable del club solicitante.



PARTIDOS

ARTÍCULO 11.- Los equipos que participen en la Monterrey Elite Cup, celebrarán sus partidos oficiales en las canchas sedes de la Copa registrados en días y horarios establecidos previamente como se detalla:

En los partidos de la Monterrey Elite Cup se jugarán:

VARONIL

***FÚTBOL 11**

2008: 2 tiempos de 30 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

2009: 2 tiempos de 30 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

2010: 2 tiempos de 30 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

2011: 2 tiempos de 30 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

2012: 2 tiempos de 30 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

2013: 2 tiempos de 30 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

2014: 2 tiempos de 30 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

***FÚTBOL 9**

2015: 2 tiempos de 25 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

2016: 2 tiempos de 25 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

2017: 2 tiempos de 25 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

***FÚTBOL 7**

2018: 2 tiempos de 25 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

2019: 2 tiempos de 25 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

***FÚTBOL 5**

2020: 2 tiempos de 20 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

2021: 2 tiempos de 20 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

FEMENIL

FÚTBOL 11

2010-2011: 2 tiempos de 30 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

2013-2014: 2 tiempos de 30 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

FUTBOL 9

2016-2017: 2 tiempos de 30 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.



FUTBOL 7

2010-2011: 2 tiempos de 25 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

2013-2014: 2 tiempos de 25 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

2016-2017: 2 tiempos de 25 minutos con un intervalo de descanso de 5 minutos.

ARTÍCULO 12.- Los partidos de la Copa, deben empezar a la hora señalada y su desarrollo estará determinado por el calendario oficial de juego, aprobado por la Coordinación de la Monterrey Elite Cup.

ARTÍCULO 13.- El partido puede iniciar con:

Ocho jugadores por equipo (Fut 11) teniendo hasta el término del primer tiempo para completar el total de once.

Siete jugadores por equipo (Fut 9) teniendo hasta el término del primer tiempo para completar el total de nueve.

Cinco jugadores por equipo (Fut 7) teniendo hasta el término del primer tiempo para completar el total de siete.

Tres jugadores por equipo (Fut 5) teniendo hasta el término del primer tiempo para completar el total de 5 jugadores.

Concediéndose un término de hasta antes del inicio del segundo tiempo para completarse, y así deberá terminar con la cantidad de jugadores que inició el segundo tiempo.

SUSPENSIÓN DE PARTIDOS

ARTÍCULO 14.- Los partidos de la Copa sólo podrán suspenderse por causas de fuerza mayor o estado de emergencia. (Lluvia, tormenta eléctrica, entre otros.)

En caso de que se suspenda un partido, el comité de la Copa dará la solución a los representantes de cada equipo en pro del buen funcionamiento de la Copa.

ARTÍCULO 15.- Cuando un partido ya iniciado sea suspendido por causa de fuerza mayor, estado de emergencia, falta de energía eléctrica; en caso de que se haya jugado el primer tiempo completo, el resultado quedará como se encontraba al momento de la suspensión y no se re programará el resto del partido.

ARTÍCULO 16.- Cuando un **partido es suspendido** por falta de garantías, por invasión o agresión del público al cuerpo arbitral, jugadores o cuerpo técnico de los equipos participantes; quien ocasione tal situación, perderá el partido, y en lo relacionado a goles anotados, se resolverá de conforme el artículo 13, basándose para ello en la cédula arbitral.

En este caso, el árbitro turnará la cédula con el reporte lo más amplio posible, al coordinador de la Monterrey Elite Cup, quien realizará la investigación, y aplicará las sanciones a que se hayan hecho acreedores, además de la pérdida del partido del equipo que ocasionó la suspensión.



Una vez iniciado el partido, si uno de los contendientes quedase con un número inferior de ocho jugadores (Fut 11), un número de siete jugadores (Fut 9), un número de cinco jugadores (Fut 7) y un número de 3 jugadores (Fut 5) ya sea por expulsión o lesión, el Árbitro debe suspender el juego y asentar en la cédula tal circunstancia y dar por perdido al equipo que se queda con menos jugadores de los permitidos.

INCOMPARECENCIAS Y RETIROS

ARTÍCULO 17.- En los partidos de la Copa, los equipos contendientes deberán presentarse en el terreno de juego con un mínimo de 8 jugadores (Fut 11), 7 jugadores (Fut 9) , 5 jugadores (Fut 7) y 3 jugadores (Fut 5) respetando las categorías.

ARTÍCULO 18.- Es responsabilidad de los equipos que participan en la Copa, estar en la cancha con el tiempo suficiente de anticipación al partido correspondiente.

ARTÍCULO 19.- Exactamente a la hora fijada en el calendario oficial de juegos y notificada a ambos equipos. Para dar principio un partido, el árbitro dará la señal de inicio y si uno de los equipos no hubiera comparecido o no contase con el número de jugadores requeridos para iniciar el encuentro; se le dará **5 minutos** de espera, si transcurrido ese tiempo el o los equipos que no se presentan o no completan el número de jugadores exigido, se retirará e informará mediante el reporte arbitral a la Coordinación de la Copa.

ARTÍCULO 20.- La Coordinación de la Copa verificará las causas de la ausencia o retardo y emitirá la resolución que corresponda.

Además el equipo infractor será sancionado de la siguiente manera:

1. Perderá el partido por un marcador de 3 goles a cero.
2. Si esto ocurre en la Fase de Liguilla, será eliminado automáticamente de la competencia.
3. En caso de retardo deberá presentarse con la directiva local o hacer constar ante la autoridad correspondiente para que avale su estancia en la sede respectiva.

ARTÍCULO 21.- Equipo que se retire injustificadamente del terreno de juego una vez iniciado el partido y con ello impida que se juegue por entero, se le considera el partido como perdido, se le anulan los goles anotados, si recibió menos de tres goles en contra el marcador será de 3 goles a cero, si recibió más de tres goles en contra, prevalecerán los mismos y se adjudican los puntos al contrario.



CANCHAS DE JUEGO

ARTÍCULO 22.- Los partidos de la Copa, deberán jugarse en los campos, días y horarios registrados por la Monterrey Elite Cup, antes debidamente revisados y autorizados por la misma.

El **área técnica** es una superficie cuyo largo equivale a la longitud de la banca de donde están los jugadores suplentes y cuerpo técnico de su equipo, más un metro a cada lado de la banca y cuyo ancho parte de la banca hasta la línea paralela a la línea de banda y a la distancia de un metro de esta última.

Durante el juego, el sonido local se utilizara exclusivamente para anuncios relacionados con:

- Alineaciones
- Amonestaciones
- Expulsiones
- Cuestiones de seguridad
- Protección civil

Durante las suspensiones del juego se autoriza el uso del sonido para publicidad comercial.

UNIFORMES

ARTÍCULO 23.- Los equipos participantes en la Monterrey Elite Cup, deberán registrar ante la Copa, los uniformes que utilizarán durante la competencia y serán: primero (Local) y segundo (Visita) uniforme.

El uniforme del equipo visitante no debe ser igual al primer uniforme del equipo local; en caso de que sea parecido a criterio del árbitro, el equipo visitante está obligado a utilizar el segundo uniforme.

El uniforme del portero, debe ser diferente al de los jugadores, y al de los propios árbitros.

ARTÍCULO 24.- Los jugadores utilizarán obligatoriamente en la camiseta de juego un número debidamente estampado de hasta tres dígitos que los identifique sobre la espalda y/o short durante la Copa, el cual ***no podrá ser usado por ningún otro jugador mientras esté dado de alta***, este número será el mismo que indica el registro con el cual se identifica para jugar, en caso de no cumplir con esta disposición, el club infractor será avisado y el jugador deberá salir del terreno de juego y portar el número correspondiente al registro, en caso de no tener el número correspondiente, el jugador no podrá participar en el partido. Esto no es causa de protesta o pérdida del juego, siempre y cuando se tenga el número mínimo de jugadores participando con la indumentaria completa.



Nota: en caso de no tener un segundo uniforme, el equipo visitante podrá usar como alternativa casacas con número, en caso de no tener la alternativa, podrá rentar un juego de casacas con un costo de \$500 (Quinientos pesos 00/100 MN) directamente con la organización, dando aviso al coordinador de cancha.

ARTÍCULO 25.- Está autorizado por la Monterrey Elite Cup, que los clubes porten publicidad comercial o local en los uniformes, siempre y cuando permita identificar el número del jugador y escudo oficial.

ARTÍCULO 26.- Las espinilleras serán obligatorias así como el calzado que podrá ser tachón o tenis multitaco si así lo requiere o amerita la situación. Prohibido utilizar el tachón de taco de aluminio.

BALONES

ARTÍCULO 27.- La Monterrey Elite Cup proporcionará los balones #5 (Fut-11 y Fut-9) y #4 (Fut-7 y Fut-5) según sea establecido por la organización que serán los oficiales para los partidos, así mismo cada equipo deberá tener sus balones para el calentamiento y en determinado momento que los balones de la copa por algún motivo falten, se permitirá jugarse con el balón de cualquier equipo, esto siempre y cuando esté en buenas condiciones, esto con la finalidad de que no se interrumpa el desarrollo del partido.

ÁRBITROS

ARTÍCULO 28.- Se asignará una tripleta de árbitros por partido para fútbol 11 y Fútbol 9 en la cual será un árbitro central y dos árbitros asistentes, para Fútbol 7 y Fútbol 5 será un árbitro central.

- a. Revisar el roster de ambos equipos previ6 al inicio del partido para iniciar con el desarrollo del juego y a su vez llenar la c6dula arbitral original, y enviarse a la Coordinaci6n de la Copa.
- b. El 1rbitro deber1 mencionar el accionar de los protocolos del partido, as1 como los detalles de las sustituciones, y comportamiento en la banca de los equipos.
- c. El 1rbitro central realizar1 un volado para asignar quien elegir1 porter1a y quien sacar1 en el inicio de cada tiempo.
- d. El 1rbitro deber1 exigir a cada equipo que el capit1n lleve el gafete para que est6 siempre identificado.



En los encuentros de inauguración y final de la Monterrey Elite Cup, se deberá llevar a cabo el siguiente protocolo de entrada:

1. Ambos equipos y el cuerpo arbitral, ingresaran al terreno de juego en formación tipo Copa del mundo, se situaran justo en la media cancha, saludaran al público asistente y posteriormente se acomodaran en su media cancha, solo se quedarán los capitanes con el cuerpo arbitral para el sorteo.

El árbitro del encuentro no deberá permitir que durante el desarrollo de un partido oficial, alguno de los equipos participantes injustificadamente cambie el uniforme con el que inició el partido por otro diferente.

Si el terreno de juego se encontrara anegado por fenómeno natural y esto provoca la ilegibilidad de los uniformes de los participantes queda a criterio del árbitro autorizar el cambio de los uniformes presentados al inicio del segundo tiempo del partido.

SISTEMA ECONÓMICO DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 29.- Para poder ser contemplado a la Monterrey Elite Cup, el representante de cada equipo deberá cubrir el 50% de la inscripción y tendrá el derecho a ser contemplado para el inicio, y a su vez deberá cubrir el resto antes del cierre de registro.

PREMIACIÓN

ARTÍCULO 30.- La Monterrey Elite Cup, entregará la siguiente premiación para dicha Copa:

Séptima Edición Monterrey Elite Cup

- Campeón trofeo y medallas
- Sub campeón trofeo y medallas
- MVP del partido de cada final



DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 31.- Para poder participar es necesario cumplir en tiempo y forma con los requisitos económico-administrativos publicados en la Convocatoria Oficial y en la página oficial de la Monterrey Elite Cup. Los adeudos económicos con la Copa son causa de eliminación de la competencia.

TRANSITORIOS

La Monterrey Elite Cup, tienen amplia facultad para resolver casos no previstos en el presente reglamento.

El presente reglamento y sistema de competencia entra en vigor el 1º de enero de 2024, fecha en que lo autorizo La Monterrey Elite Cup.

REGLAMENTO DISCIPLINARIO DE LA MONTERREY ELITE CUP

ARTICULO 1

El Coordinador de Copa es el encargado de aplicar las sanciones a que se refiere el presente reglamento a jugadores, cuerpo técnico y equipos con motivo de las faltas cometidas al reglamento de competencia y a las reglas de juego en los partidos programados durante la Copa.

ARTICULO 2.

La Coordinación de Arbitraje y la Monterrey Elite Cup deberán homologar la redacción de las faltas cometidas en los partidos, con el objeto de que el árbitro reporte en su cédula en los mismos términos que aparecen en el presente reglamento.

ARTICULO 3.

El Coordinador de la Monterrey Elite Cup al dictaminar sus resoluciones deberán basarse en:

- a. La cédula del árbitro tomando el principio de inviolabilidad de la misma, en cuanto se trate de infracciones a las reglas de juego o incidentes ocurridos antes, durante y después de los partidos del evento.
- b. Documento o cualquier otro elemento de prueba que les sea proporcionado.

Y la resolución que dicte debe ser comunicada inmediatamente a los involucrados.



ARTICULO 4.

Las sanciones que deben aplicar Los Coordinadores de la Monterrey Elite Cup son las siguientes:

- a. Amonestación.
- b. Suspensión.
- c. Pérdida de partido.
- d. Expulsión (Baja de la Copa).

Cuando la sanción implique la suspensión de la Copa o más, así como la de EXPULSIÓN del partido debe ser ratificada por la Monterrey Elite Cup.

Nota: Doble tarjeta amarilla en el mismo partido, será expulsado de dicho partido, pero no tendrá partidos de suspensión. Únicamente tendrá partidos de suspensión si es roja directa y la sanción dependerá de el motivo de causal.

ARTICULO 5.

CATALOGO DE EXPULSIÓN.

- 1. En base al reglamento del IFAB.

OTROS MOTIVOS DE SANCIÓN.

ARTICULO 6.

Son motivo de pérdida de partido las siguientes:

- a. No presentarse a la celebración del partido o llegar después de la tolerancia pactada.
- b. Suspensión del juego por invasión de cancha.
- c. Suspensión del juego por falta de garantías a CRITERIO del árbitro.
- d. Por realizar más cambios de los permitidos.
- e. Por quedarse con menos de siete jugadores ya sea por lesión o expulsión (Fútbol 11) seis jugadores en (Fútbol 9), cuatro jugadores en (Fútbol 7) y dos jugadores en (Fútbol 5).
- f. Que en la banca haya más personas del límite permitido o personas que estén suspendidas aun estando vestido de civil.
- g. Por incurrir en Alineación indebida.

En todos los casos aquí presentados debe existir el informe en la cédula arbitral.



ARTICULO 7.

El presente reglamento no debe sufrir modificaciones durante la temporada.

TRANSITORIOS

Los casos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por la Monterrey Elite Cup.