

REGLAMENTO INCLUSION CUP 2026

1. VALORES Y OBJETIVO

El objetivo principal es COMPARTIR una jornada de diversión, deporte e inclusión. La organización se reserva el derecho de expulsar a cualquier jugador o equipo que atente contra el juego limpio, la deportividad o el buen funcionamiento del evento.

2. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- Cupo de jugadores: Máximo 14 jugadores por equipo (12 de la empresa + 2/3 personas con discapacidad asignadas por la organización).
- Requisitos: Todos los participantes deben ser mayores de edad.
- Exclusividad: Un jugador solo podrá jugar en un equipo, salvo causa justificada y autorizada por la organización.
- Alineación Indevida: Conlleva la pérdida del partido (0-3).

3. REGLAS ESPECÍFICAS DE INCLUSIÓN CUP (Obligatorio)

- Presencia en el campo: Es OBLIGATORIO que siempre haya al menos UNA persona con discapacidad en juego.
 - *Sanción 1ª infracción:* El equipo jugará con un jugador menos.
 - *Sanción 2ª infracción:* Expulsión automática del torneo.
- Asignación: Las dos personas con discapacidad serán fijas para cada equipo, salvo cambios excepcionales de la organización.
- Tanda de penaltis: En caso de llegar a penaltis, los dos primeros lanzamientos de cada equipo deben ser ejecutados obligatoriamente por los jugadores con discapacidad.

4. DINÁMICA DEL TORNEO Y PUNTUACIÓN

- Mínimo de jugadores: Para iniciar un partido, el equipo debe presentar al menos 5 jugadores en el campo.
- Puntuación: Victoria (3 pts), Empate (1 pt), Derrota (0 pts).
- Sorteo: después de la fase de grupos realizaremos un sorteo para hacer los cuartos de final.
- Criterios de desempate en la Fase de Grupos:
 1. Resultado particular entre los equipos empatados.
 2. Mayor número de goles a favor.
 3. Menor número de goles en contra.
 4. Sorteo por moneda al aire.

5. FORMATO DE LOS PARTIDOS

- Duración: 20 minutos (corrido)
- Dinámica: Se realizará cambio de campo a mitad de tiempo, sin descanso intermedio.
- Sustituciones: Ilimitadas. Se realizarán en el centro del campo con el balón parado y previa autorización del árbitro.
- Balón: Se jugará exclusivamente con balones facilitados por la Fundación Inclusión y Apoyo Aprocór.

6. PUNTUALIDAD Y EQUIPACIÓN

- Cortesía: Se establece un margen de 5 minutos sobre la hora prevista. Pasado ese tiempo, se dará el partido por perdido (0-3). La reincidencia supone la expulsión del torneo.
- Uniformidad: Camisetas del mismo color y numeradas. En caso de coincidencia de colores, el segundo equipo del calendario usará petos facilitados por la organización.
- Calzado: Zapatillas deportivas o específicas para hierba artificial. Prohibido el uso de tacos de aluminio. Se recomienda el uso de espinilleras.

7. RÉGIMEN DISCIPLINARIO

Las tarjetas amarillas y rojas se aplicarán según la gravedad de la falta.

7.1. Sanciones por Tarjetas

- Doble amarilla: Expulsión del partido (sin sustitución), pero puede jugar el siguiente encuentro.
- Roja directa: Expulsión del partido y suspensión mínima del siguiente encuentro.

7.2. Gravedad de las Infracciones

Sanción	Motivo
1 a 2 Partidos	Entradas violentas o protestas airadas al árbitro.
2 a 4 Partidos	Insultos/amenazas al árbitro o alineación de jugadores sancionados.
Expulsión del Torneo	Agresión al árbitro o contrarios, segunda incomparecencia o reincidencia en falta de jugadores con discapacidad en campo.

8. FIGURA DEL CAPITÁN Y COMPORTAMIENTO

- Recibimiento empresas: el capitán será el encargado de presentarse media hora antes del comienzo del primer partido para recoger las bolsas de los jugadores y la carpeta informativa. Será el responsable de que todos los miembros de su equipo firmen la CARTA DE DESCARGO DE RESPONSABILIDAD.
- Responsabilidad: El Capitán es el máximo responsable del comportamiento del equipo y sus acompañantes. Debe portar un brazalete identificativo aportado por la organización.
- Interlocución: Será el único interlocutor con la organización y el encargado de transmitir los valores del torneo a los jugadores de su empresa.
- Ubicación: Solo los jugadores pueden estar en la zona de juego; acompañantes y público deberán permanecer en las gradas.
- Suspensión del partido: Si un equipo provoca la suspensión de un encuentro (insubordinación, abandono, invasión de campo), perderá 0-3 (o el resultado actual si este fuera más desfavorable).