REGLAMENTO OFICIAL

COPA MARIACHI

SIN TALACHA

EL MUNDIAL AMATEUR · 17 Y 18 DE OCTUBRE · HOUSTON, TEXAS

AQUÍ NO MANDA EL DINERO · AQUÍ MANDA LA PASIÓN

INFORMACIÓN DEL TORNEO

FECHAS	CAMPEÓN	SUBCAMPEÓN
17 y 18 de octubre	$25,000	$5,000

INSCRIPCIÓN	ARBITRAJE	ENTRADA GENERAL
$800	$150 por juego	$20 por persona

Evento	Lugar	Dirección
Sorteo oficial Jueves 15 oct · 8:00 PM	Celaya's Mexican Restaurant & Cantina	12015 Perry Rd, Houston, TX 77070
Fase de grupos · Sede 1 Sábado 17 oct · 8:00 AM	Celaya's Sports League Grupos A a H	19220 Cedar Ln, Tomball, TX 77377
Fase de grupos · Sede 2 Sábado 17 oct · 8:00 AM	Real Cuscatleca Grupos I a P	8545 Furay Avenue, Houston, TX 77016
Fase final Domingo 18 oct	Celaya's Sports League	19220 Cedar Ln, Tomball, TX 77377

01 DISPOSICIONES GENERALES

1. La Copa Mariachi Sin Talacha – El Mundial Amateur se juega bajo las Reglas de Juego de la IFAB/FIFA, con las modificaciones que establece este reglamento.
2. La Copa la dirige el **Comité Organizador de la Copa Mariachi** ("el Comité"). En este reglamento, "la organización" y "el Comité" significan lo mismo.
3. Todo lo que no esté previsto en este reglamento será resuelto por el Comité, y su decisión es definitiva.
4. Al inscribirse, cada equipo, delegado y jugador acepta conocer y respetar este reglamento.

02 ESPÍRITU DE LA COPA

Esta copa es para **equipos de amigos y de barrio** que juegan cada domingo por amor al fútbol. Su objetivo es darle la oportunidad a jugadores jóvenes y a jugadores que **no son Talacheros Élite caros**. Por eso está **estrictamente prohibida la participación de Talacheros Élite caros**: jugadores que **ganen más de $100 por partido** o que el **Comité de la Copa considere Talachero Élite** (ver sección 11).

03 FORMATO DE COMPETENCIA

1. Participan **64 equipos**, divididos en **16 grupos de 4 equipos** (grupos A a P).
2. El **sábado 17 de octubre** se juega la fase de grupos en dos sedes, con 32 equipos en cada una: **Sede 1, Celaya's Sports League** (grupos A a H) y **Sede 2, Real Cuscatleca** (grupos I a P). La sede de cada equipo se define en el sorteo oficial del jueves 15 de octubre.
3. Cada equipo tiene **3 partidos garantizados** en la fase de grupos, uno contra cada rival de su grupo.
4. Califican al domingo los **dos primeros lugares de cada grupo**: 32 equipos en total.
5. El **domingo 18 de octubre** se juega la fase final por **eliminación directa** en Celaya's Sports League: dieciseisavos, octavos, cuartos, semifinales y final.

04 DURACIÓN DE LOS PARTIDOS Y HORARIOS

1. Los partidos son de **dos tiempos de 30 minutos**, con **5 minutos de descanso** al medio tiempo.
2. Entre un partido y el siguiente hay **10 minutos** para el cambio de equipos en la cancha.
3. El primer partido del sábado inicia a las **8:00 AM**. Los horarios oficiales se publican después del sorteo.
4. Hay una **tolerancia de 10 minutos** después de la hora programada. El equipo que no se presente en ese tiempo pierde el partido **2-0**. Lo mismo aplica al equipo que no pueda iniciar por no haber entregado su roster o pagado sus arbitrajes.
5. Un partido solo puede iniciar o continuar con un mínimo de **7 jugadores** por equipo. Si un equipo queda con menos de 7, el partido se da por terminado y lo pierde 2-0, o por el marcador que tenga si la diferencia en contra es mayor.
6. Se juega **11 contra 11**.

4.1 Dónde, en qué campo y a qué hora juega cada grupo

En el sorteo a cada equipo le toca un **grupo** y un **lugar del 1 al 4** (por ejemplo, **A3** es el lugar 3 del grupo A). Con eso ya sabe en qué sede, en qué campos y a qué hora juega sus 3 partidos:

Amarillo = Sede 1 · Celaya's Sports League · Grupos A a H

Naranja = Sede 2 · Real Cuscatleca · Grupos I a P

- Cada grupo juega siempre en los **mismos 2 campos** de su sede.
- **Jornada 1:** 1 vs 2 y 3 vs 4 · **Jornada 2:** 1 vs 3 y 2 vs 4 · **Jornada 3:** 1 vs 4 y 2 vs 3.
- Entre un partido y el siguiente de un mismo equipo hay **5 horas** de descanso.
- Por causas de fuerza mayor (clima, retrasos, canchas), la organización puede mover horarios o campos y lo avisará en la sede y en la página de resultados.

SEDE 1 CELAYA'S SPORTS LEAGUE

GRUPOS A A H

19220 Cedar Ln, Tomball, TX 77377 · Sábado 17 de octubre

GRUPO A	CAMPOS 1 Y 2
J1	8:00 AM
J2	1:00 PM
J3	6:00 PM

GRUPO B	CAMPOS 3 Y 4
J1	8:00 AM
J2	1:00 PM
J3	6:00 PM

GRUPO C	CAMPOS 1 Y 2
J1	9:15 AM
J2	2:15 PM
J3	7:15 PM

GRUPO D	CAMPOS 3 Y 4
J1	9:15 AM
J2	2:15 PM
J3	7:15 PM

GRUPO E	CAMPOS 1 Y 2
J1	10:30 AM
J2	3:30 PM
J3	8:30 PM

GRUPO F	CAMPOS 3 Y 4
J1	10:30 AM
J2	3:30 PM
J3	8:30 PM

GRUPO G	CAMPOS 1 Y 2
J1	11:45 AM
J2	4:45 PM
J3	9:45 PM

GRUPO H	CAMPOS 3 Y 4
J1	11:45 AM
J2	4:45 PM
J3	9:45 PM

Hora	Campo 1	Campo 2	Campo 3	Campo 4
8:00 AM Jornada 1	A1 vs A2	A3 vs A4	B1 vs B2	B3 vs B4
9:15 AM Jornada 1	C1 vs C2	C3 vs C4	D1 vs D2	D3 vs D4
10:30 AM Jornada 1	E1 vs E2	E3 vs E4	F1 vs F2	F3 vs F4
11:45 AM Jornada 1	G1 vs G2	G3 vs G4	H1 vs H2	H3 vs H4
1:00 PM Jornada 2	A1 vs A3	A2 vs A4	B1 vs B3	B2 vs B4
2:15 PM Jornada 2	C1 vs C3	C2 vs C4	D1 vs D3	D2 vs D4
3:30 PM Jornada 2	E1 vs E3	E2 vs E4	F1 vs F3	F2 vs F4
4:45 PM Jornada 2	G1 vs G3	G2 vs G4	H1 vs H3	H2 vs H4
6:00 PM Jornada 3	A1 vs A4	A2 vs A3	B1 vs B4	B2 vs B3
7:15 PM Jornada 3	C1 vs C4	C2 vs C3	D1 vs D4	D2 vs D3
8:30 PM Jornada 3	E1 vs E4	E2 vs E3	F1 vs F4	F2 vs F3
9:45 PM Jornada 3	G1 vs G4	G2 vs G3	H1 vs H4	H2 vs H3

SEDE 2 REAL CUSCATLECA

GRUPOS I A P

8545 Furay Avenue, Houston, TX 77016 · Sábado 17 de octubre

GRUPO I	
CAMPOS 1 Y 2	
J1	8:00 AM
J2	1:00 PM
J3	6:00 PM

GRUPO J	
CAMPOS 3 Y 4	
J1	8:00 AM
J2	1:00 PM
J3	6:00 PM

GRUPO K	
CAMPOS 1 Y 2	
J1	9:15 AM
J2	2:15 PM
J3	7:15 PM

GRUPO L	
CAMPOS 3 Y 4	
J1	9:15 AM
J2	2:15 PM
J3	7:15 PM

GRUPO M	
CAMPOS 1 Y 2	
J1	10:30 AM
J2	3:30 PM
J3	8:30 PM

GRUPO N	
CAMPOS 3 Y 4	
J1	10:30 AM
J2	3:30 PM
J3	8:30 PM

GRUPO O	
CAMPOS 1 Y 2	
J1	11:45 AM
J2	4:45 PM
J3	9:45 PM

GRUPO P	
CAMPOS 3 Y 4	
J1	11:45 AM
J2	4:45 PM
J3	9:45 PM

Hora	Campo 1	Campo 2	Campo 3	Campo 4
8:00 AM Jornada 1	I1 vs I2	I3 vs I4	J1 vs J2	J3 vs J4
9:15 AM Jornada 1	K1 vs K2	K3 vs K4	L1 vs L2	L3 vs L4
10:30 AM Jornada 1	M1 vs M2	M3 vs M4	N1 vs N2	N3 vs N4
11:45 AM Jornada 1	O1 vs O2	O3 vs O4	P1 vs P2	P3 vs P4
1:00 PM Jornada 2	I1 vs I3	I2 vs I4	J1 vs J3	J2 vs J4
2:15 PM Jornada 2	K1 vs K3	K2 vs K4	L1 vs L3	L2 vs L4
3:30 PM Jornada 2	M1 vs M3	M2 vs M4	N1 vs N3	N2 vs N4
4:45 PM Jornada 2	O1 vs O3	O2 vs O4	P1 vs P3	P2 vs P4
6:00 PM Jornada 3	I1 vs I4	I2 vs I3	J1 vs J4	J2 vs J3
7:15 PM Jornada 3	K1 vs K4	K2 vs K3	L1 vs L4	L2 vs L3
8:30 PM Jornada 3	M1 vs M4	M2 vs M3	N1 vs N4	N2 vs N3
9:45 PM Jornada 3	O1 vs O4	O2 vs O3	P1 vs P4	P2 vs P3

05 PUNTUACIÓN Y DESEMPATE EN LA FASE DE GRUPOS

Puntos por partido: **3** por victoria, **1** por empate y **0** por derrota. En la fase de grupos los partidos sí pueden terminar empatados.

Si dos o más equipos terminan con los mismos puntos, el lugar se define en este orden:

1. Mayor **diferencia de goles**.
2. Mayor número de **goles a favor**.
3. Menor número de **tarjetas amarillas**.
4. Menor número de **tarjetas rojas**.
5. **Resultado del partido entre ellos**. Si el empate es entre tres equipos, se toman en cuenta solo los partidos entre esos equipos.
6. **Tiros penales** entre los equipos empatados, al terminar el último partido del grupo.

06 FASE FINAL Y TIROS PENALES

1. En la fase final, si un partido termina empatado se va **directo a tiros penales**, sin tiempo extra.
2. La serie es de **5 tiros por equipo**, alternados. Si sigue el empate, se tira uno por equipo hasta que haya un ganador, conforme a las reglas de la IFAB/FIFA.
3. **Solo pueden tirar los jugadores que terminaron el partido dentro de la cancha.** Ningún jugador que estaba en la banca al final del partido puede participar.
4. Si un jugador se lesiona durante la serie, solo los jugadores que terminaron el partido pueden seguir tirando. No se permiten cambios.
5. **Esto incluye al portero:** si el portero se lesiona, otro jugador que terminó el partido tiene que ponerse en la portería.
6. Si al terminar el partido un equipo tiene más jugadores en la cancha que el otro (por expulsiones), debe reducir su número para igualarlo antes de iniciar la serie, conforme a las reglas de la IFAB/FIFA.

07 CUOTAS Y PAGOS

Concepto	Costo	Cuándo se paga
Inscripción	$800 por equipo	Para confirmar el lugar del equipo en la Copa
Arbitraje · fase de grupos	$150 por partido ($450 por los 3 partidos)	**Los 3 arbitrajes se pagan completos antes de iniciar el torneo**
Arbitraje · fase final	$150 por partido	Antes de cada partido del domingo
Entrada general	$20 por persona	En la entrada de la sede
Multa por expulsión	$100	Antes del siguiente partido (sección 12)
Protesta	$150	Al presentarla (sección 13)

1. Cada equipo debe pagar los **3 arbitrajes de la fase de grupos ($450)** antes de iniciar el torneo. Un equipo que no haya cubierto este pago no podrá jugar su primer partido.
2. En total, antes de jugar, cada equipo cubre **$1,250**: $800 de inscripción más $450 de arbitrajes.
3. El arbitraje de cada partido de la fase final se paga antes del partido. El equipo que no lo pague no puede iniciar el partido.
4. Los pagos no son reembolsables, aunque el equipo pierda partidos por ausencia o sea sancionado.
5. La **entrada general es de $20 por persona**.

08 LLAVES DE LA FASE FINAL

El **1º de un grupo** juega contra el **2º de su grupo pareja** (A con B, C con D, E con F... O con P). Los dos equipos de un mismo grupo quedan en lados opuestos de la llave, así que solo podrían volver a encontrarse en la final.



Ejemplo: el 1º del grupo A (1º A) juega contra el 2º del grupo B (2º B), y el 1º del grupo B juega contra el 2º del grupo A, del otro lado de la llave.

DOMINGO 18 **CELAYA'S SPORTS LEAGUE** **FASE FINAL**

19220 Cedar Ln, Tomball, TX 77377 · Eliminación directa · Empate = penales directos

8.1 Horario del domingo

- Los dieciseisavos se ordenan según la hora en que cada grupo terminó el sábado: **los grupos que terminaron primero juegan primero** (A-B e I-J a las 8:00 AM · C-D y K-L a las 9:15 AM · E-F y M-N a las 10:30 AM · G-H y O-P a las 11:45 AM).
- Así, **todos los equipos descansan casi 13 horas** entre su último partido del sábado y su primer partido del domingo.
- Entre un partido y el siguiente del domingo, cada equipo tiene **por lo menos 55 minutos de descanso**.

Hora	Campo 1	Campo 2	Campo 3	Campo 4
8:00 AM Dieciseisavos	P1 **1º A** vs **2º B**	P9 **1º B** vs **2º A**	P5 **1º I** vs **2º J**	P13 **1º J** vs **2º I**
9:15 AM Dieciseisavos	P2 **1º C** vs **2º D**	P10 **1º D** vs **2º C**	P6 **1º K** vs **2º L**	P14 **1º L** vs **2º K**
10:30 AM Dieciseisavos	P3 **1º E** vs **2º F**	P11 **1º F** vs **2º E**	P7 **1º M** vs **2º N**	P15 **1º N** vs **2º M**
11:45 AM Dieciseisavos	P4 **1º G** vs **2º H**	P12 **1º H** vs **2º G**	P8 **1º O** vs **2º P**	P16 **1º P** vs **2º O**
1:00 PM Octavos	P17 **Ganador P1** vs **Ganador P2**	P19 **Ganador P5** vs **Ganador P6**	P21 **Ganador P9** vs **Ganador P10**	P23 **Ganador P13** vs **Ganador P14**
2:15 PM Octavos	P18 **Ganador P3** vs **Ganador P4**	P20 **Ganador P7** vs **Ganador P8**	P22 **Ganador P11** vs **Ganador P12**	P24 **Ganador P15** vs **Ganador P16**
4:15 PM Cuartos	P25 **Ganador P17** vs **Ganador P18**	P26 **Ganador P19** vs **Ganador P20**	P27 **Ganador P21** vs **Ganador P22**	P28 **Ganador P23** vs **Ganador P24**
6:15 PM Semifinales	P29 **Ganador P25** vs **Ganador P26**	P30 **Ganador P27** vs **Ganador P28**	—	—
8:15 PM Gran Final	P31 **Ganador P29** vs **Ganador P30**	—	—	—

09 REGISTRO DE JUGADORES Y CAMBIOS

1. El **registro de jugadores es ilimitado**.
2. Cada equipo entrega su **roster oficial** a la organización. Se recomienda enviarlo lo antes posible, de preferencia antes del sorteo del jueves 15 de octubre; el plazo máximo es el **sábado, una hora antes de su primer partido** (ver sección 11).
3. Un jugador solo puede jugar con **un equipo** durante toda la Copa. Si juega con dos equipos, se le trata como jugador no autorizado (sección 11.5).
4. La organización puede pedir una identificación a cualquier jugador en cualquier momento.
5. Los **cambios son ilimitados**. Un jugador que sale puede volver a entrar.
6. Todo cambio requiere la **autorización del árbitro** para entrar y salir de la cancha, y se hace con el balón detenido.

10 UNIFORMES

1. Los uniformes deben estar **completos y numerados**, sin números repetidos dentro del mismo equipo.
2. Cada equipo debe llevar **dos uniformes de diferente color**.
3. Si dos equipos tienen el mismo color, **cambia el equipo que aparece como visitante** en el calendario.
4. El portero debe usar un color distinto al de los dos equipos y al del árbitro.

11 JUGADORES TALACHEROS ÉLITE

Para mantener una competencia equilibrada y justa, se establecen estos criterios sobre los jugadores considerados **Talacheros Élite**.

11.1 ¿Quién es Talachero Élite?

Cualquier jugador que cumpla con uno o más de estos criterios:

- Recibe habitualmente pagos de más de **$100 dólares por partido** por jugar con diferentes equipos.
- Es reconocido por jugar regularmente en torneos o copas de alto nivel de fútbol 11, como **Horizon, Delaware, New Orleans, Cedritos** u otras copas de nivel y características similares.
- Es ampliamente reconocido en el ambiente de las "talachas" de fútbol 11 por jugar constantemente con diferentes equipos en este tipo de torneos.

Los Talacheros Élite no pueden participar en la Copa. El **Comité de la Copa** define quién sí y quién no puede participar.

11.2 Entrega del roster

Todos los equipos deben entregar su roster oficial a más tardar el **sábado, una hora antes de su primer partido**. Se recomienda enviarlo **lo antes posible, de preferencia antes del sorteo del jueves 15 de octubre**, para que la organización lo revise y confirme qué jugadores quedan autorizados. Así se evitan gastos innecesarios de transporte, hospedaje, vuelos o cualquier otro concepto con jugadores que después no sean autorizados.

11.3 Rosters entregados el día del torneo

Los equipos que entreguen su roster el mismo sábado lo hacen bajo su propia responsabilidad. Si en la revisión se identifica a uno o más Talacheros Élite, esos jugadores no serán autorizados, sin importar los gastos que el equipo haya hecho. Un equipo que no entregue su roster dentro del plazo no podrá iniciar su primer partido y, pasada la tolerancia de 10 minutos, lo pierde 2-0.

11.4 Jugadores de otros formatos

Los jugadores que participan regularmente en fútbol 5, 6 o 7 sí pueden participar, siempre que no sean identificados como Talacheros Élite en fútbol 11.

11.5 Talachero o jugador no autorizado

Si el Comité comprueba con pruebas suficientes que un equipo usó a un Talachero Élite o a un jugador no autorizado:

- **Fase de grupos (sábado):** el equipo pierde únicamente el partido en el que participó ese jugador, por marcador de **2-0** (o el marcador real, si la diferencia en contra era mayor), y el rival se lleva los 3 puntos. No queda eliminado y puede seguir jugando, siempre que el jugador sea retirado de la plantilla.
- **Fase final (domingo):** como es eliminación directa, perder el partido significa la eliminación del equipo, y el rival avanza a la siguiente ronda.
- El Comité puede revisar y sancionar estos casos **en cualquier momento de la Copa**, aunque ningún equipo haya presentado protesta.

11.6 Autorización de jugadores

La organización puede revisar antecedentes deportivos, participación en otros torneos y cualquier evidencia disponible antes de autorizar o rechazar a un jugador. Por eso se recomienda **no hacer pagos, vuelos, hospedajes ni gastos** relacionados con un jugador antes de recibir la autorización oficial del roster.

12 DISCIPLINA Y SANCIONES

1. El jugador que recibe **dos tarjetas amarillas** en el mismo partido es expulsado, igual que con tarjeta roja directa.
2. El jugador expulsado **no puede jugar el siguiente partido**, a menos que su equipo pague una **multa de $100** a la organización antes de ese partido.
3. Si el árbitro indica en su cédula que el jugador **no tiene derecho a pagar multa**, este no puede jugar el número de partidos de suspensión que el árbitro determine.
4. Las suspensiones se cumplen en los siguientes partidos de la Copa, aunque sean de la fase final (domingo).
5. En una **batalla campal o trifulca entre dos equipos**, se castigará a los **jugadores involucrados** con base en el **reporte arbitral**.
6. Todo **jugador, directivo, entrenador o aficionado que agreda a un árbitro será expulsado del parque**.

7. Además, la **agresión a árbitros u organizadores** puede castigarse con la expulsión del jugador o del equipo completo de la Copa, **sin reembolso**. La decisión la toman los organizadores.
8. Las tarjetas amarillas y rojas cuentan para el desempate de la fase de grupos (sección 5).

13 PROTESTAS

1. Solo el **capitán o el delegado** del equipo puede presentar una protesta, **por escrito**.
2. El plazo máximo es de **10 minutos después de terminado el partido**. Pasado ese tiempo no se acepta ninguna protesta.
3. Cada protesta tiene un **costo de $150**, que se paga al presentarla.
4. El Comité resuelve la protesta antes del siguiente partido de los equipos involucrados.
5. El plazo de 10 minutos aplica a las protestas de los equipos. En casos de Talacheros Élite o jugadores no autorizados, el Comité puede actuar por su cuenta (sección 11.5).

14 ÁRBITROS Y DECISIONES

1. Las decisiones del árbitro dentro de la cancha son **inapelables**.
2. Las decisiones del Comité también son **inapelables**.

15 PREMIACIÓN

- **Campeón:** $25,000 dólares.
- **Subcampeón (segundo lugar):** $5,000 dólares.
- **Entrenador campeón:** anillo de campeón de oro con diamantes, patrocinado por A1 Precast, Inc.
- Las finales serán narradas y televisadas.

INFORMACIÓN: 832-274-6266

LA ORIGINAL · SIN TALACHA · POR AMOR AL FÚTBOL