REGLAMENTO PARTICULAR

COPA DE LAS
CUATRO NACIONES

COPA 4 NACIONES DE CREADORES DE CONTENIDO

14 y 15 de noviembre de 2026 · Speed Camp · Buenos Aires, Argentina

Organiza LocalStrike

Norma superior
Código Deportivo de la Copa Cuatro Naciones | Versión Oficial 1.0

Este Reglamento establece las condiciones de participación, el formato de competencia, las reglas particulares de juego y los procedimientos organizativos y disciplinarios de la Copa.

Sitio oficial copa4naciones.com

Capítulo I Disposiciones generales

Artículo 1 Denominación y objeto

La competencia se denomina Copa 4 Naciones de Creadores de Contenido, en adelante, la Copa. El presente Reglamento Particular establece sus condiciones deportivas, de participación y de organización, bajo la modalidad de fútbol once.

Artículo 2 Organización y autoridades

La Copa es organizada por LocalStrike, en adelante, la Organización. LocalStrike tendrá a su cargo la organización operativa, la aprobación y publicación de este Reglamento, el fixture, las acreditaciones y las decisiones organizativas necesarias para desarrollar la competencia.

El Tribunal Deportivo de la Copa Cuatro Naciones, conservará la competencia disciplinaria conforme a su Código Deportivo. Las atribuciones operativas de LocalStrike no desplazan esa competencia.

Artículo 3 Norma superior

Este Reglamento complementa al Código Deportivo Versión Oficial 1.0, que conserva su carácter de norma superior. En caso de contradicción, prevalecerá el Código Deportivo.

Los participantes quedarán sujetos a ambos instrumentos. Las instituciones, procedimientos y obligaciones generales no regulados expresamente aquí se regirán por el Código Deportivo.

Artículo 4 Selecciones participantes

Participarán las selecciones de Argentina, Brasil, Chile y Uruguay. Cada selección deberá cumplir los requisitos de inscripción, elegibilidad, representación nacional y participación establecidos en este Reglamento.

Artículo 5 Fechas y sede

La Copa se disputará los días 14 y 15 de noviembre de 2026 en Speed Camp, Buenos Aires, Argentina. El 14 de noviembre se desarrollará la fase de todos contra todos; el 15 de noviembre se disputarán las semifinales, el partido por el tercer puesto y la final.

Los horarios de acreditación, partidos y demás actividades serán establecidos en el fixture y el cronograma oficial de LocalStrike.

Artículo 6 Aceptación

La participación implica el conocimiento y la aceptación de este Reglamento y de las decisiones adoptadas por las autoridades competentes dentro de sus atribuciones.

Las selecciones deberán comunicar estas disposiciones a sus jugadores, integrantes del cuerpo técnico, personal de apoyo y representantes acreditados.

Capítulo II Planteles y elegibilidad

Artículo 7 Cantidad de jugadores

Cada selección deberá inscribir un plantel de entre dieciséis y veinte jugadores. Los cupos excepcionales y el Jugador Leyenda estarán comprendidos dentro de ese máximo, sin constituir plazas adicionales.

Todos los jugadores inscriptos y habilitados podrán integrar la planilla de cada partido, salvo quienes estén suspendidos.

Artículo 8 Edad y nacionalidad

Todos los jugadores deberán tener dieciocho años cumplidos al 14 de noviembre de 2026 y poseer la nacionalidad del país que representan, acreditada mediante documentación oficial. La residencia por sí sola no habilitará la participación.

Estos requisitos se aplicarán también al Jugador Leyenda y a los creadores comprendidos en el cupo excepcional.

Artículo 9 Condición de creador y mínimo individual

Como regla general, los jugadores deberán ser creadores de contenido y acreditar un mínimo acumulado de quinientos mil seguidores en las plataformas admitidas.

El cumplimiento del mínimo numérico no acreditará por sí mismo la condición de creador de contenido. LocalStrike evaluará y validará la actividad efectiva del participante.

Artículo 10 Plataformas admitidas y verificación

Únicamente se computarán seguidores de Instagram, TikTok y X. Se sumarán los seguidores acreditados en esas plataformas al momento de presentar la inscripción. Para un reemplazo autorizado, la verificación se realizará al solicitar el cambio. LocalStrike podrá comprobar identidad, titularidad y autenticidad de perfiles, cantidad declarada de seguidores, actividad y vigencia de las cuentas, condición de creador y ausencia de mecanismos artificiales o fraudulentos de crecimiento. Podrá rechazar fundadamente una inscripción que no cumpla esos requisitos.

Artículo 11 Cupo excepcional de creadores

Cada selección podrá inscribir hasta dos creadores de contenido con un mínimo acumulado de doscientos cincuenta mil seguidores, aunque no alcancen los quinientos mil exigidos como regla general. Deberán cumplir los restantes requisitos de elegibilidad y ser validados por LocalStrike.

Artículo 12 Jugador Leyenda

Cada selección podrá inscribir hasta un Jugador Leyenda, exento del mínimo individual de seguidores y de la obligación de ser creador de contenido. Deberá acreditar ambos antecedentes deportivos: al menos cien partidos disputados como futbolista profesional y al menos cinco partidos disputados con la selección mayor y/o la selección olímpica de su país, sumados entre ambas. No se computarán partidos con selecciones juveniles distintas de la olímpica.

El Jugador Leyenda deberá estar retirado del fútbol profesional al momento de su inscripción, sin antigüedad mínima de retiro. No se permitirá la participación de futbolistas profesionales en actividad en ninguna categoría del plantel.

Artículo 13 Independencia de cupos y alcance digital del plantel

El cupo excepcional de creadores y el del Jugador Leyenda son independientes. Los cupos no utilizados no podrán transferirse, acumularse ni convertirse en plazas adicionales de otra categoría.

Cada selección deberá superar los ocho millones de seguidores acumulados entre sus jugadores inscriptos, sumando las plataformas admitidas. La incorporación de un Jugador Leyenda no exime de este requisito. Ante un reemplazo, el nuevo jugador y el plantel resultante deberán cumplir los mínimos correspondientes.

Capítulo III Inscripción y modificaciones de planteles

Artículo 14 Lista de buena fe

Cada selección deberá presentar su lista definitiva de dieciséis a veinte jugadores y la documentación correspondiente hasta el 19 de octubre de 2026 inclusive, mediante el procedimiento que comunique LocalStrike.

La lista deberá permitir identificar a cada jugador, su dorsal fijo, su categoría de inscripción, su nacionalidad, su edad y los perfiles utilizados para acreditar seguidores. Deberán acompañarse los antecedentes exigidos para el Jugador Leyenda cuando corresponda.

Artículo 15 Observaciones y regularización

Las observaciones de inscripción o elegibilidad serán notificadas al presidente o manager acreditado. La selección dispondrá de cuarenta y ocho horas desde la notificación para aportar la información solicitada, corregir errores o proponer un reemplazo admisible.

El plazo de regularización no extenderá el límite del 10 de noviembre de 2026 para modificar jugadores. La falta de regularización determinará la no inscripción o exclusión del observado, sin perjuicio de las consecuencias previstas en el Código Deportivo.

Artículo 16 Cambios posteriores al cierre

Después del 19 de octubre, solo podrán realizarse cambios debidamente justificados y autorizados por LocalStrike. Podrán fundarse en lesiones, impedimentos para viajar u otras causas atendibles, con los antecedentes que sustenten la solicitud.

El reemplazante deberá cumplir los requisitos de elegibilidad de su categoría. La autorización de un cambio no habilitará a superar el máximo de veinte jugadores ni los cupos excepcionales permitidos.

Artículo 17 Fecha definitiva de cambios

El 10 de noviembre de 2026 inclusive será el último día para realizar cambios justificados y autorizados en los planteles. Después de esa fecha no se admitirán modificaciones, ni antes del inicio ni durante el desarrollo de la Copa.

Artículo 18 Habilitación y control

Solo podrán intervenir jugadores inscriptos y habilitados por LocalStrike. La inclusión en una lista presentada no sustituye su validación ni deja sin efecto una suspensión vigente.

Las selecciones serán responsables de la veracidad de la información aportada y del cumplimiento de las condiciones de inscripción de sus integrantes, conforme al Código Deportivo.

Capítulo IV Delegaciones y representación

Artículo 19 Integrantes acreditados

Además de los jugadores, cada selección podrá acreditar un director técnico, un asistente técnico, un médico o kinesiólogo, un preparador físico y un filmmaker. Podrá acompañar a la delegación, además, un presidente o manager.

Se admitirán, por lo tanto, hasta seis personas acreditadas de cuerpo técnico, apoyo y representación adicionales al plantel. La plaza de médico o kinesiólogo será una sola, al igual que la de presidente o manager.

Artículo 20 Sector del banco de suplentes

Los seis integrantes acreditados podrán permanecer en el sector del banco de suplentes, incluido el filmmaker y el presidente o manager, junto con los jugadores suplentes habilitados.

Deberán respetar las indicaciones arbitrales y organizativas sobre permanencia, circulación y conducta. La acreditación no autoriza a ingresar al campo ni a interferir con el juego.

Artículo 21 Presidente o manager

El presidente o manager acreditado será el interlocutor institucional de la selección ante LocalStrike y el destinatario de las notificaciones directas. Solo esta persona podrá presentar reclamos formales en representación de la selección.

Artículo 22 Capitán

Cada selección designará un capitán para su representación dentro del campo. Podrá ejercer esa función cualquier jugador habilitado, incluido el Jugador Leyenda.

La figura del capitán reemplaza a la de Jugador Líder del reglamento base. La representación institucional y la presentación de reclamos corresponderán al presidente o manager.

Capítulo V Comunicación imagen y patrocinadores

Artículo 23 Canales oficiales

El sitio web oficial de la Copa será https://copa4naciones.com/. LocalStrike publicará allí el Reglamento, fixture, horarios, resultados y comunicaciones oficiales.

Las notificaciones directas se realizarán también mediante un grupo oficial de WhatsApp integrado por los presidentes o managers acreditados. Las comunicaciones emitidas por la Organización en estos canales serán oficiales y vinculantes desde su publicación o notificación, según corresponda.

Artículo 24 Perfil oficial y anuncio de participación

Cada selección deberá contar con un perfil oficial y activo en Instagram, identificado con su denominación e imagen representativa e informado y validado por LocalStrike antes de comenzar la Copa.

Cada selección colaborará con LocalStrike en la realización y publicación de al menos un Reel de anuncio de participación, con intervención de un mínimo de dos jugadores que cumplan la condición general de creadores de contenido y el mínimo de quinientos mil seguidores.

La producción, fecha de publicación, modalidad de colaboración y etiquetado serán coordinados con LocalStrike.

Artículo 25 Uso de imagen voz y nombre

Los participantes autorizan a LocalStrike a captar, reproducir y utilizar su imagen, voz y nombre en las transmisiones, la cobertura y la difusión de la Copa, en materiales audiovisuales, fotográficos y de comunicación vinculados a esta competencia.

La autorización comprende a jugadores, integrantes del cuerpo técnico, personal de apoyo y representantes participantes, dentro del objeto indicado.

Artículo 26 Patrocinadores de las selecciones

Las selecciones podrán exhibir patrocinadores propios en su indumentaria, contenidos y espacios habilitados, con validación de LocalStrike y siempre que no entren en conflicto con los patrocinadores oficiales de la Copa.

LocalStrike podrá observar o rechazar patrocinadores incompatibles con las categorías reservadas, los acuerdos comerciales aplicables o las disposiciones del Código Deportivo.

Capítulo VI Indumentaria y equipamiento

Artículo 27 Equipamiento de cada delegación

Cada delegación deberá prever camisetas de juego numeradas, preferentemente en versiones titular y suplente; pantalones o shorts y medias de juego; canilleras y botines; equipamiento específico de arqueros con colores diferenciados; indumentaria de entrenamiento; e indumentaria identificatoria para el cuerpo técnico y los suplentes.

El segundo juego de camisetas tendrá carácter recomendado. Cada jugador mantendrá el mismo dorsal durante toda la Copa, coincidente con la lista de buena fe y visible para su identificación.

Artículo 28 Coincidencia de colores

Cuando los colores puedan generar confusión, se realizará un sorteo para determinar qué selección deberá cambiar de camiseta. Si la selección designada no dispone de una alternativa, podrá utilizar pecheras autorizadas por LocalStrike.

Las autoridades arbitrales verificarán que la indumentaria permita distinguir a las selecciones y a los arqueros e identificar a sus integrantes.

Artículo 29 Calzado

Se permitirá el uso de botines de fútbol once adecuados a la superficie de juego y autorizados por las autoridades arbitrales. Queda prohibido utilizar tapones metálicos.

Artículo 30 Control de equipamiento

Los jugadores deberán presentarse correctamente equipados para intervenir. El arquero, incluido quien actúe en el shootout inicial, deberá utilizar indumentaria de colores diferenciados.

La selección será responsable de prever el equipamiento necesario y de cumplir las indicaciones de los árbitros para corregir cualquier irregularidad antes de la participación del jugador.

Capítulo VII Formato puntuación y clasificación

Artículo 31 Fase de todos contra todos

El 14 de noviembre se disputará una rueda única de todos contra todos entre las cuatro selecciones. Cada selección jugará tres partidos y la fase tendrá seis encuentros en total.

Todas las selecciones avanzarán a semifinales. La tabla del primer día determinará su orden del primero al cuarto puesto y los cruces del segundo día.

Artículo 32 Sistema de puntuación

La victoria al finalizar el tiempo reglamentario otorgará tres puntos y la derrota, cero. Si el encuentro termina empatado, se definirá mediante penales: el ganador obtendrá dos puntos y el perdedor, uno.

Ningún partido de esta fase finalizará sin un ganador. El marcador reglamentario incluirá los goles válidos del shootout inicial y del penal que lo sustituya cuando corresponda.

Artículo 33 Igualdad entre dos selecciones

Si dos selecciones igualan en puntos, se aplicarán, sucesivamente: resultado del enfrentamiento entre ambas; mayor diferencia de gol general; mayor cantidad de goles a favor general; y sorteo organizado por LocalStrike.

Para el enfrentamiento directo se considerará ganador a quien haya vencido en ese partido, incluida la tanda de penales si la hubiera. Una victoria por penales prevalecerá sobre el empate del marcador reglamentario a los efectos de este criterio.

Artículo 34 Igualdad entre tres o más selecciones

Se compararán primero los puntos obtenidos exclusivamente en los partidos entre las selecciones empatadas, con el sistema de tres, dos, uno y cero puntos previsto en este capítulo.

Si subsiste la igualdad entre selecciones, se aplicarán sucesivamente la mayor diferencia de gol de toda la fase, la mayor cantidad de goles a favor de toda la fase y el sorteo de LocalStrike. No se utilizará una puntuación de fair play como criterio de desempate.

Artículo 35 Cómputo de goles

Los goles del shootout inicial y de su penal sustitutivo integrarán los goles a favor, en contra y la diferencia de gol. Los goles de las tandas de definición no se sumarán al marcador reglamentario ni a esos cómputos estadísticos.

El resultado de una tanda determinará el ganador, la distribución de puntos y el resultado del enfrentamiento directo cuando corresponda.

Artículo 36 Semifinales tercer puesto y final

El 15 de noviembre se disputarán las semifinales: primero contra cuarto y segundo contra tercero de la tabla del día anterior. Los perdedores jugarán por el tercer puesto y los ganadores disputarán la final.

El ganador de la final será campeón de la Copa. El formato comprende diez partidos en total y cinco encuentros por selección, sujeto a las contingencias y resoluciones previstas en este Reglamento.

Artículo 37 Fixture y definiciones

LocalStrike establecerá el orden, los horarios y el campo asignado a cada encuentro en el fixture oficial. Todos los empates se resolverán sin tiempo suplementario: con serie inicial de tres penales por selección en la fase de todos contra todos y de cinco en semifinales, tercer puesto y final.

Capítulo VIII Presentación y desarrollo de los partidos

Artículo 38 Duración y descanso

Todos los partidos tendrán dos tiempos de veinte minutos, con reloj corrido y el adicional que determine el árbitro. El descanso entre ambos tiempos será de cinco minutos.

Artículo 39 Formación y mínimo de jugadores

Cada selección participará con once jugadores: un arquero y diez jugadores de campo. El mínimo para iniciar o continuar un partido será de siete jugadores en cancha.

No habrá un mínimo adicional de creadores de contenido que deba mantenerse simultáneamente en cancha. Todos los inscriptos y habilitados podrán participar con independencia de su categoría de inscripción.

Artículo 40 Presentación y entrada en calor

Las selecciones deberán estar listas, acreditadas y correctamente equipadas treinta minutos antes de la hora fijada para el partido, en el sector señalado para la entrada en calor.

La sola presencia en el establecimiento no será suficiente si la selección no se encuentra en condiciones de ingresar al campo y comenzar el encuentro.

Artículo 41 Tolerancia y ausencia

Habrá quince minutos de tolerancia contados desde el horario oficial de inicio. Vencido ese plazo, la selección que no esté en condiciones de comenzar perderá el encuentro por tres goles a cero, sin perjuicio de las sanciones deportivas que correspondan según el Código Deportivo.

Artículo 42 Reducción por debajo del mínimo

Si durante el encuentro una selección queda con menos de siete jugadores en cancha, el partido finalizará y se le dará por perdido por tres goles a cero. Si el rival ya cuenta con una diferencia de gol superior a tres, se conservará el marcador existente.

Esta regla se aplicará también cuando la reducción se produzca por una exclusión temporal por tarjeta azul, incluida la exclusión cumplida por un jugador a raíz de una sanción al cuerpo técnico o a un representante.

Capítulo IX Shootout inicial

Artículo 43 Ejecuciones y valor

Antes de cada partido, cada selección dispondrá de un shootout inicial. El orden de ejecución se determinará por sorteo arbitral. Cada conversión válida sumará un gol al marcador oficial y formará parte del resultado final.

Artículo 44 Jugadores habilitados

Podrá ejecutar el shootout cualquier jugador habilitado en la planilla, aunque no integre la formación titular. También podrá actuar como arquero cualquier jugador habilitado en esa planilla, con indumentaria de arquero de colores diferenciados.

Artículo 45 Punto de partida y tiempo

La ejecución comenzará desde un punto marcado a veinticinco metros de la línea de gol y tendrá una duración máxima de ocho segundos desde la señal arbitral. El arquero comenzará sobre la línea de gol y podrá adelantarse a partir de esa señal.

El ejecutante podrá conducir y rematar dentro del plazo. Será válido el gol de un remate realizado antes de cumplirse los ocho segundos aunque el balón ingrese al arco después, siempre que se respeten las condiciones de finalización de la acción.

Artículo 46 Finalización y ausencia de rebote

No se permitirá rebote ni segunda jugada. Si el arquero toca el balón, la acción terminará, salvo que este ingrese como consecuencia directa del mismo remate. El ejecutante no podrá continuar la acción después de ese contacto.

Cumplidos los ocho segundos no podrá realizarse un nuevo remate ni continuar la conducción. Solo podrá resolverse la trayectoria del remate efectuado dentro del plazo.

Artículo 47 Infracción del arquero

Si el arquero comete durante el shootout una infracción que impida la conversión, se otorgará un penal convencional, además de la sanción disciplinaria correspondiente.

Ese penal se ejecutará antes del comienzo del partido, sin rebote ni segunda jugada. Su conversión sumará un gol al marcador oficial y se computará en las estadísticas del encuentro.

Artículo 48 Control arbitral

El árbitro controlará la señal de inicio, el plazo y la validez de la ejecución, con asistencia de los oficiales o del sistema de videoarbitraje cuando corresponda.

El shootout inicial será el único shootout previsto. No existirá un sistema de faltas acumuladas ni shootouts derivados de su acumulación.

Capítulo X Reglas de juego y tandas de penales

Artículo 49 Reglas aplicables y fuera de juego

Se aplicarán las reglas generales de fútbol once adoptadas para la Copa, con las particularidades de este Reglamento y la primacía del Código Deportivo de Copa Cuatro Naciones. Se aplicará la regla del fuera de juego.

Los goles podrán convertirse desde cualquier lugar del campo, sin perjuicio de las restricciones correspondientes a determinadas reanudaciones. Las cuestiones de juego no previstas serán resueltas por los árbitros dentro de sus atribuciones.

Artículo 50 Sustituciones y reingreso

Las sustituciones serán ilimitadas y los jugadores reemplazados podrán volver a ingresar. Podrán realizarse durante el entretiempo y en cualquier interrupción del juego, siempre con autorización arbitral.

Se efectuarán por el sector indicado. El jugador sustituido deberá abandonar el campo antes del ingreso de su reemplazante, salvo indicación diferente del árbitro. Una exclusión temporal o definitiva no habilitará un reemplazo prohibido por este Reglamento.

Artículo 51 Saque lateral y barridas

El saque lateral se ejecutará con ambas manos, desde atrás y por encima de la cabeza, de frente al campo y con ambos pies apoyados en el suelo sobre la línea de banda o fuera de ella. No podrá convertirse un gol directamente desde un lateral.

Se permitirán las barridas y la disputa del balón desde el piso, sujetas a las reglas generales de fútbol once. El árbitro sancionará las acciones imprudentes, temerarias o ejecutadas con fuerza excesiva, según corresponda.

Artículo 52 Series de penales

En caso de empate, la serie inicial será de tres penales por selección en el primer día y de cinco por selección en todos los encuentros del segundo día. Si persiste la igualdad, continuarán las ejecuciones alternadas hasta que, habiendo pateado ambas selecciones igual cantidad, una obtenga ventaja.

Solo podrán participar quienes estén en cancha al finalizar el partido. Quedará excluido quien termine cumpliendo una exclusión temporal por tarjeta azul, al igual que cualquier jugador expulsado.

Artículo 53 Igualación y repetición de ejecutantes

Si una selección tiene menos jugadores habilitados para la tanda, la otra reducirá su nómina hasta igualar esa cantidad. Elegirá a los excluidos e informará sus nombres al árbitro antes de comenzar.

Ningún jugador podrá repetir una ejecución hasta que todos los habilitados de su selección hayan ejecutado una vez, incluido el arquero. La regla se aplicará en cada nueva vuelta de ejecuciones.

Capítulo XI Arbitraje y videoarbitraje

Artículo 54 Autoridades arbitrales

Cada partido contará con un árbitro principal, dos árbitros asistentes y un cuarto árbitro. El cuarto árbitro colaborará en el control de sustituciones, bancos y tiempos de exclusión por tarjeta azul.

Las autoridades arbitrales tendrán facultades para aplicar las reglas desde el ingreso de las selecciones al campo hasta su retiro. Sus decisiones producirán efectos inmediatos, sin perjuicio de las revisiones habilitadas y de la competencia disciplinaria posterior del Tribunal Deportivo.

Artículo 55 Disponibilidad y solicitud de revisión

Los partidos podrán ser monitoreados mediante videoarbitraje cuando lo disponga LocalStrike. Solo el árbitro del partido o el veedor designado podrán solicitar una revisión.

Los jugadores, capitanes, integrantes del cuerpo técnico, presidentes, managers y demás representantes no podrán solicitar ni exigir el uso del videoarbitraje.

Artículo 56 Situaciones revisables

Podrán revisarse la validez o invalidez de un gol; la sanción o no sanción de un penal; una tarjeta roja directa; y una segunda tarjeta amarilla que produzca expulsión.

Al analizar un gol o un penal, podrá detectarse un fuera de juego previo en la jugada y anularse el gol o dejarse sin efecto el penal por ese motivo. El fuera de juego no constituirá una categoría independiente de revisión.

Luego de revisar, el árbitro podrá confirmar, modificar o dejar sin efecto su decisión inicial. La decisión posterior a la revisión será definitiva dentro del campo, sin perjuicio de las competencias del Tribunal Deportivo.

Capítulo XII Tarjetas amarillas y azules

Artículo 57 Tarjeta amarilla

La amarilla será una advertencia formal por conductas antideportivas o infracciones que no justifiquen exclusión temporal o definitiva. Podrá aplicarse por desaprobar decisiones arbitrales, reiterar infracciones, demorar reanudaciones, incumplir distancias, ingresar sin autorización o realizar sustituciones irregulares, entre otras conductas que merezcan amonestación.

Dos amarillas al mismo jugador en un partido producirán su expulsión mediante roja.

Artículo 58 Acumulación entre partidos

Dos amarillas acumuladas en partidos distintos generarán un partido de suspensión. Al finalizar el primer día se eliminarán las amarillas individuales que no hayan generado suspensión; las suspensiones pendientes conservarán su efecto.

Quien reciba su segunda amarilla acumulable en el último partido del primer día deberá cumplir la suspensión en semifinales. Una amarilla en semifinales y otra en la final o el tercer puesto generarán un partido de suspensión pendiente para futuras competencias bajo el Código Deportivo.

Artículo 59 Infracciones sancionables con azul

La azul sancionará conductas graves que excedan una amonestación pero que, a criterio arbitral, no justifiquen la expulsión definitiva. Comprenderá enfrentamientos, provocaciones o actitudes agresivas sin conducta violenta; protestas graves, intimidatorias o reiteradas; conductas antideportivas de especial gravedad; interrupciones deliberadas ajenas a la disputa normal; ingreso indebido para participar en confrontaciones o alterar el partido; incumplimiento grave de una orden arbitral; y otras conductas de gravedad equivalente.

Artículo 60 Consecuencias de la primera azul

El jugador quedará excluido durante dos minutos de juego, sin reemplazo, y su selección continuará con un jugador menos. Se otorgará un penal al rival cualquiera sea el lugar de la infracción.

La exclusión comenzará desde la reanudación posterior al penal. El jugador solo podrá regresar con autorización arbitral. Un gol no permitirá su regreso anticipado.

Artículo 61 Entretiempo y finalización

Si la exclusión no se completa al terminar el primer tiempo, el tiempo pendiente se cumplirá desde el inicio del segundo. El descanso no se computará. Quien termine el partido cumpliendo la exclusión quedará fuera de la tanda de penales. La azul por sí sola no se acumulará entre partidos ni generará suspensiones futuras.

Artículo 62 Segunda azul e independencia de tarjetas

Una segunda azul al mismo jugador en un partido se convertirá en roja y determinará su expulsión definitiva, sin reemplazo. No generará un penal automático; la reanudación dependerá de la infracción y de su lugar.

Las amarillas y azules se contabilizarán por separado: una amarilla y una azul no producirán expulsión por combinación. Dos amarillas o dos azules en el mismo partido sí la producirán.

Capítulo XIII Tarjetas rojas y sanciones al banco

Artículo 63 Infracciones sancionables con roja

La roja determinará expulsión definitiva. Podrá aplicarse por juego brusco grave, conducta violenta o agresión, escupir a otra persona, impedir mediante infracción una oportunidad manifiesta de gol, expresiones o gestos gravemente ofensivos, discriminatorios, insultantes, abusivos o amenazantes, incidentes graves y demás conductas que justifiquen la expulsión.

También corresponderá por segunda amarilla o segunda azul en el mismo partido, con las particularidades establecidas para cada caso.

Artículo 64 Consecuencias de la expulsión

El jugador expulsado no podrá ser reemplazado y su selección continuará con un jugador menos. La roja directa y la expulsión por doble amarilla o doble azul implicarán, como mínimo, un partido de suspensión, sin perjuicio de una sanción mayor conforme al Código Deportivo.

La suspensión para el siguiente partido se aplicará aun cuando este se dispute antes de la resolución del Tribunal Deportivo. Las competencias de revisión y resolución del Tribunal se regirán por el Código, como norma superior.

Artículo 65 Tarjetas a integrantes del banco

Las tarjetas podrán aplicarse a integrantes del cuerpo técnico, personal de apoyo y representantes acreditados en el sector del banco. La amarilla se registrará al sancionado y se computará disciplinariamente a la selección, sin trasladarse a un jugador.

Artículo 66 Azul al cuerpo técnico o representante

La primera azul a un integrante acreditado del banco implicará su retiro del área técnica durante dos minutos, un penal para el rival y la exclusión temporal de un jugador en cancha por el mismo período, sin reemplazo.

La selección elegirá al jugador que cumplirá la exclusión. La azul se registrará únicamente al integrante del banco sancionado, no al jugador designado. El plazo se contará desde la reanudación posterior al penal y su cumplimiento se sujetará a las reglas de exclusión temporal.

Artículo 67 Expulsión de integrantes del banco

La segunda azul al mismo integrante en un partido se convertirá en roja, sin penal automático por esa acumulación. También procederá la expulsión por doble amarilla o por una conducta merecedora de roja directa.

El expulsado deberá abandonar definitivamente el campo y el área técnica y no podrá comunicarse directamente con su selección durante el resto del partido. Quedará suspendido para el siguiente encuentro, sin perjuicio de la resolución disciplinaria correspondiente.

Capítulo XIV Reclamos y régimen disciplinario

Artículo 68 Reclamos formales

Solo el presidente o manager acreditado podrá presentar un reclamo formal ante LocalStrike por su selección. Deberá hacerlo por escrito, con sus fundamentos, dentro de los treinta minutos posteriores a la finalización del partido.

La recepción de un reclamo por LocalStrike no alterará la competencia exclusiva del Tribunal Deportivo sobre cuestiones disciplinarias ni habilitará a exigir revisiones de videoarbitraje.

Artículo 69 Tribunal Deportivo

El Tribunal Deportivo de la Copa Cuatro Naciones evaluará las infracciones e impondrá las sanciones deportivas correspondientes conforme al Código Deportivo y este Reglamento. Su intervención será independiente de las decisiones arbitrales adoptadas en el campo.

Artículo 70 Informes oficiales

Los árbitros, veedores y demás oficiales designados podrán informar hechos ocurridos antes, durante o después de los partidos. Esos informes constituirán elementos de valoración junto con las demás pruebas admitidas por el Código Deportivo.

Artículo 71 Sanciones aplicables

Según la naturaleza y gravedad de los hechos, podrán imponerse advertencias, suspensiones por uno o más partidos, pérdida de puntos, modificación o pérdida del resultado de un encuentro, exclusión de participantes, expulsión de una selección y las demás sanciones deportivas previstas en el Código Deportivo.

Las sanciones serán exclusivamente deportivas. No se aplicarán multas ni sanciones económicas en el marco de este Reglamento.

Artículo 72 Notificaciones y recursos

Las resoluciones serán notificadas al presidente o manager acreditado. Los plazos, requisitos y procedimientos de los recursos contra decisiones disciplinarias se regirán por el Código Deportivo; no se confundirán con el plazo de treinta minutos para presentar el reclamo inicial ante LocalStrike.

La presentación de un recurso no suspenderá los efectos de la decisión, salvo resolución expresa de la autoridad competente.

Artículo 73 Suspensiones pendientes

Las suspensiones no cumplidas al concluir la Copa permanecerán pendientes para futuras competencias bajo el Código Deportivo. La limpieza de amarillas al finalizar el primer día no eliminará suspensiones ya generadas ni sanciones pendientes de otra naturaleza.

Capítulo XV Contingencias y disposiciones finales

Artículo 74 Suspensión y reprogramación

LocalStrike podrá suspender, interrumpir, postergar, reprogramar o trasladar encuentros por razones climáticas, falta de luz, causas técnicas, operativas, de seguridad, fuerza mayor u otras circunstancias que impidan su normal desarrollo. La Organización comunicará las condiciones y el cronograma de continuación a las selecciones involucradas por los canales oficiales.

Artículo 75 Continuación de un partido

Un partido suspendido se reanudará conservando el marcador, el tiempo disputado y las sanciones registradas. Se jugará únicamente el tiempo restante, con el adicional que corresponda.

Se conservará también el tiempo pendiente de cualquier exclusión por tarjeta azul. Si no fuera posible continuar el encuentro, LocalStrike resolverá la contingencia dentro de sus atribuciones y conforme al Código Deportivo, respetando los resultados y antecedentes registrados y la competencia disciplinaria del Tribunal.

Artículo 76 Modificaciones del cronograma

LocalStrike podrá modificar horarios, orden de encuentros y campo asignado cuando sea necesario para desarrollar la Copa. Las modificaciones se comunicarán oficialmente y, cuando corresponda, directamente a los presidentes o managers.

Artículo 77 Modificaciones del Reglamento

Antes de comenzar la Copa, LocalStrike podrá introducir modificaciones necesarias por razones deportivas, técnicas, operativas, de seguridad o de fuerza mayor y deberá comunicarlas oficialmente.

Una vez iniciada la competencia, no podrán modificarse reglas particulares cuando ello afecte la igualdad de condiciones, salvo circunstancias excepcionales debidamente fundadas y dentro de los límites del Código Deportivo. Ninguna modificación afectará retroactivamente resultados homologados o situaciones deportivas definitivamente consolidadas.

Artículo 78 Interpretación y casos no previstos

LocalStrike resolverá las cuestiones organizativas e interpretará las disposiciones operativas dentro de sus atribuciones. Las cuestiones disciplinarias permanecerán bajo la competencia del Tribunal Deportivo.

Los casos no previstos se resolverán conforme al Código Deportivo, preservando la equidad, la integridad y la continuidad de la competencia. Ninguna disposición podrá interpretarse en contradicción con esa norma superior.

Artículo 79 Aprobación publicación y vigencia

El Reglamento será aprobado por LocalStrike y publicado en los canales oficiales antes del inicio de la Copa. La versión oficialmente publicada será el texto de referencia para todos los participantes.

Entrará en vigencia desde su publicación oficial y se aplicará hasta la conclusión de la competencia y la resolución de las cuestiones deportivas o disciplinarias vinculadas con ella.