



ORGANIZACION Y COORDINACION TORNEO REGLAMENTACION DE TORNEOS LA LIGA F8

PARAGRAFO 1: Los Torneos se registrarán en la parte disciplinaria, con el código disciplinario de la Federación Colombiana de Fútbol. El torneo se jugará de acuerdo con el reglamento que para este deporte establece la International Football Association Board, promulgadas universalmente por la FIFA, y las normas que aquí se adicionen para la administración del Torneo. Los torneos se registrarán en la parte disciplinaria, con el código disciplinario de la Federación Colombiana de Fútbol. La organización y coordinación del Torneo está a cargo de la organización LA LIGA F8, bajo la supervisión de la COMPLEJO DBS lugar a ejecutarse el torneo. La organización LA LIGA F8, es autónoma en el manejo de la programación (fechas y horarios). Las solicitudes presentadas por los equipos se reciben como una sugerencia y será sometida a aprobación del equipo confrontante y de la organización del torneo. Por tal razón las solicitudes deben ser enviadas al correo a más tardar el día martes de cada semana ya que la programación se envía a más tardar el jueves en horario de la TARDE. La programación debe ser verificada en el boletín oficial que envía la organización a los correo de los delegados de cada equipo. Las solicitudes de programación únicamente se recibirán a los correos electrónicos cupnightf8@gmail.com. Después de publicada la programación en el Fan Page (<https://www.facebook.com/LIGA-F8-1645806465656175/>), no se realizarán cambio de horarios, ni se aplazarán partidos. Los organizadores están autorizados a realizar las modificaciones y/o cambios necesarios al presente reglamento para la mejora y la adecuación al torneo, deberá ser comunicado antes de iniciar el torneo y con anticipación a los delegados y jugadores participantes.

Los organizadores no se hacen responsables por posibles accidentes que les puedan suceder a los participantes del torneo, ni de pérdidas de sus objetos personales o prendas de vestir.

El Comité Organizador de este Torneo, se reserva el derecho de cualquier modificación o ampliación en el presente reglamento. Los aspectos no contemplados serán resueltos por la organización y juzgados de acuerdo con su criterio y serán publicados en el boletín de programación incorporándose automáticamente al presente reglamento.

ARTICULO 1. NORMATIVA

Los Torneos se registrarán en la parte disciplinaria, con el código disciplinario de la Federación Colombiana de Fútbol. El Artículo 52 de la Constitución Política Colombiana de 1991, expresa “El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.” Adicionalmente los artículos 16 y 23 de la ley 181 de 1995, señalan: Artículo 16: “DEPORTE SOCIAL COMUNITARIO.- Es el aprovechamiento del deporte con fines de esparcimiento, recreación y desarrollo físico de la comunidad. Procura integración, descanso y creatividad. Se realiza mediante la acción interinstitucional y la participación comunitaria para el mejoramiento de la calidad de vida.”.



ARTICULO 2. INSCRIPCION

El valor de la inscripción correspondiente deberá ser pagada en su totalidad o el 70% al momento de entregar la planilla de inscripción y el otro 30% al iniciar la segunda (2) fecha de la primera ronda ya que para iniciar esta fecha todos los equipos deben estar a paz y salvo con la inscripción, en caso de no estar al día con el valor de está no se programara el equipo y si llegamos a la tercera (3) fecha y aún no ha pagado automáticamente se expulsará del torneo y los equipos que tenían programados encuentros con estos equipos morosos automáticamente ganaran el encuentro, se le darán los puntos más tres (3) goles para el equipo. PARAGRAFO 2 Los equipos que ganen de esta forma igualmente deberán pagar su arbitraje correspondiente, si es ganador por mesa, deberá cancelar en el próximo partido a jugar el canon de \$ 40.000 para la adjudicación de estos puntos. PARAGRAFO 3. Al momento de entregar planilla obligatoriamente cada delegado debe entregar una foto por cada jugador con los datos, para que en la primera fecha de juego, esté debidamente carnetizado cada jugador.

ARTICULO 3 EL EQUIPO.

- 3.1 Cada equipo inscribirá un técnico, un delegado y un máximo de dieciocho (18) jugadores.
- 3.2 Los equipos podrán hacer ajustes a la nómina de jugadores hasta la tercera (3) fecha, máximo 3 cambios (si inscribió 18 jugadores). Previa autorización de la Organización. Y un (1) cambio en la segunda ronda.
- 3.3 Todo jugador se identificará únicamente con el carnet de la organización correspondiente al torneo a jugarse, el carnet es indispensable para participar de los partidos. El sistema de carnetización individual es obligatorio para los jugadores, esta implementado para identificar a los jugadores participantes del torneo y para evitar suplantaciones de otros jugadores externos al evento durante el desarrollo de todo el torneo, este carnet va incluido dentro del valor de la inscripción y será entregado por los organizadores en la primera (1) fecha a todos los jugadores participantes, se deben presentar antes de iniciar cada encuentro a la autoridad, este carnet cuenta con los siguientes datos: nombres y apellidos del jugador, foto a color la cual los delegados deben entregarla al momento de entregar la planilla de inscripción, numero de documento, nombre de equipo. *Todo jugador debe tener su carné debidamente diligenciado y laminado. (El juez central del partido está en la obligación de no permitir jugar a quien no presente el carné en las condiciones dadas o de lo contrario pagará una multa de \$ 5.000 y presentar la cedula de ciudadanía con autorización de la organización e informándole al capitán o delegado del otro equipo).*
- 3.4 Por razones de disciplina y seguridad para los jugadores, los jueces no permitirán la participación de deportistas que presenten rastros (tufo) de consumo de bebidas alcohólicas o alucinógenos.
- 3.5 Ningún equipo podrá ser reforzado con jugadores de equipos eliminados, ni que estén en competencia en el mismo torneo.
- 3.6 Los jugadores deberán presentarse con un mínimo de quince (15) minutos antes de la hora programada para el juego y la autoridad espera quince (15) minutos después de programado el encuentro para darlo por W.O.
- 3.7 Los jugadores deberán presentarse debidamente uniformados con camiseta, pantaloneta, medias, guayos (y/o zapato deportivo teni torrentin o zapatilla deportiva) y utilizar canilleras obligatoriamente en caso contrario, queda sujeto a autorización de la organización, si el jugador juega sin utilizar canilleras el juez debe amonestarlo con tarjeta amarilla y retirarlo del juego hasta que se presente con las canilleras.
- 3.8 El arquero tendrá uniforme diferente a los jugadores de campo.

4. PROGRAMACION.

4.1 La organización LA LIGA F8, es autónoma en el manejo de la programación (fechas y horarios). Las solicitudes presentadas por los equipos se reciben como una sugerencia y será sometida a



aprobación del equipo confrontante y de la organización del torneo. Por tal razón las solicitudes deben ser enviadas al correo a más tardar el día martes de cada semana ya que la programación se envía a más tardar el jueves en horario de la Tarde. La programación debe ser verificada en el boletín oficial que envía la organización a los correos de los delegados de cada equipo, la publicación en el Fan Page de Facebook LA LIGA F8, y al grupo de Whatsapp conformado por la organización y en el cual estarán agrupados los delegados de cada equipo. Las solicitudes de programación únicamente se recibirán a los correos electrónicos cupnightf8@gmail.com a los teléfonos de contacto. Después de publicada la programación en la página Web, no se realizarán cambio de horarios, ni se aplazarán partidos

4.2 Las fechas y los horarios de la programación de los encuentros se debe cumplir estrictamente ya que los equipos deben estar de diez (10) a quince (15) minutos listos para la iniciación de cada encuentro, en caso de el no cumplimiento a este artículo, el juez central pitara el W.O a uno (1) o a los dos (2) equipos que no se presenten a jugar el encuentro o por motivos de equipos incompletos quince (15) minutos después de la hora programada del partido.

5. PREMIACION

COPA ORO*

Campeón: Trofeo, medallas, \$2.800.000 en efectivo.

Subcampeón copa oro: Trofeo, medallas, \$ 1.200.000 en efectivo.

Tercero: \$ 700.0000

Cuarto: Trofeo, medallas, inscripción próxima torneo no redimible en efectivo.

Valla: 100.000 trofeo

Goleador: 100.000 trofeo

COPA PLATA*

Campeón: Trofeo, medallas, \$800.000 en efectivo.

Subcampeón copa oro: Trofeo, medallas, inscripción próximo torneo no redimible en efectivo.

- Esta esta predeterminada y está ajustada a 18 equipos, que a la tercera fecha tengan el 100% de la inscripción, si por alguna circunstancia a la tercera fecha algunos equipos no han completado el 100% de la inscripción serán excluidos del torneo, sin compensación monetaria y la premiación se ajustara al recaudo total a la tercera fecha.

6. SISTEMA DE JUEGO:

- Tres (3) grupos de 6 o 7 equipos en primera ronda

COPA ORO

Clasifican los 4 primeros de cada grupo de la primera fase

Formando 3 Cuadrangulares

Tercera fase:

Clasifican los 2 mejores de cada grupo y los dos mejores terceros formando 4 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I y fase II) en este orden:

- Llave A: el mejor de la reclasificación frente al octavo de la reclasificación
- Llave B: el segundo de la reclasificación frente al séptimo de la reclasificación
- Llave C: El tercero de la reclasificación frente al Sexto de la reclasificación
- Llave D: El cuarto de la reclasificación frente al quinto de la reclasificación



FASE SEMIFINAL Y FASE FINAL: Partido a muerte a súbita

COPA PLATA:

Clasifican los 3 o 4 últimos de cada grupo de la primera fase

Formando 3 cuadrangulares, clasificando los 2 mejores de cada cuadrangular y los dos mejores terceros. Formando 4 Llaves de muerte súbita, la selección de las llaves se determinara por sorteo.

FASE SEMIFINAL Y FASE FINAL: Partido a muerte a súbita

7. EL PARTIDO:

7.1 Los partidos se jugaran en dos (2) tiempos de veintisiete (27) minutos cada uno y un descanso de tres (3) minutos entre cada tiempo.

7.2 No habrán límites de goles sino hasta que el encuentro termine.

7.3 El mínimo de jugadores para comenzar un encuentro es cinco (5).

7.4 Antes de ingresar al campo de juego se deben quitar: relojes, cadenas, anillos y todo aquel elemento que pueda durante el encuentro ocasionar algún tipo de daño físico, en caso de ignorar este artículo quedaría a criterio del juez central la sanción correspondiente.

7.5 Cuando dos (2) equipos tengan colores similares de camiseta o de uniforme se deberá cambiar o colocarse petos el equipo que no coordinen todos con este uniforme sea en camiseta, pantaloneta, medias, o por último el que figure como visitante en el fixture. (La Organización dispone de juegos de Petos los cuales tendrán un costo de alquiler de \$ 5.000 dejando un documento de delegado del equipo que tenga que colocarse petos).

7.6 El arbitraje correspondiente deberá ser pagado **ANTES** de iniciar cada encuentro, esto para poder ingresar al campo de juego y evitar perder por no realizar en pago de su arbitraje del encuentro.

7.7 Los delegados o capitanes de cada equipo deberán firmar la planilla de juego y verificar todos los datos escritos en dicho encuentro ya que después no habrán modificaciones en la misma, antes del inicio del encuentro el equipo deberá presentar: carnet del torneo, documento de identificación; los jugadores que no presenten estos documentos no podrán jugar salvo que la organización lo apruebe, esta circunstancia deberá dejarse aclarada en la planilla de juego, se deben pagar tarjetas del encuentro anterior para poder ingresar al campo de juego y en presencia de la organización y el delegado contrario, de la misma forma se procede con los cambios.

7.8 No habrá límites de cambios durante el desarrollo de un encuentro. El jugador que sale puede volver a ingresar, en caso de no tener el uniforme lo pueden reemplazar con petos, se deben cambiar antes de ingresar al campo de juego cuando el balón salga, se presente un saque o informar al juez central sobre el cambio de jugador.

7.9 El juez central solamente detendrá el juego en caso de lesión de algún jugador y deteniendo el tiempo de juego, no así para que un jugador se ate los cordones del calzado, debiendo realizarse esta acción fuera de campo de juego y debiendo solicitar autorización al juez central para reingresar al, se exceptúa de esta artículo a los guarda metas.

7.10 La organización debe cumplir con el diligenciamiento de la planilla de juego sin tachones ni enmendaduras con letra de imprenta clara en cada casilla de la planilla de juego y sin equivocaciones, estas se archivarán por número consecutivo.

7.11 No se dejen ingresar al campo de juego los jugadores que no porten el uniforme completo como camiseta, pantaloneta, medias largas, canilleras y calzado apropiado.

7.12 SAQUE DESDE EL CENTRO DE CAMPO: El juez central lanzara una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo hará el saque hacia delante, este artículo se debe cumplir cada vez que se presente un gol de cualquiera de los dos (2) equipos.

7.13 SE APLICA LA LEY DE VENTAJA: Quedando a criterio del juez central, respetando el principio básico de la infracción no puede favorecer al bando infractor, aun habiendo una falta se puede



continuar con la jugada que pueda generar gol favoreciendo al mismo equipo que le han cometido la falta.

7.14 MANOS: El jugador que toca la pelota con la mano en forma intencional dos veces en un mismo partido (inclusive el arquero cuando lo hace fuera del área) será amonestado con tarjeta amarilla y si vuelve a tocar nuevamente de manera intencional será sancionado con la expulsión del encuentro.

7.15 GOLES: Los goles tendrán validez desde cualquier sector del campo de juego.

7.16 SISTEMA DE PUNTUACION: El equipo ganador obtendrá tres (3) puntos, el empate obtendrá un (1) punto cada equipo, el perdedor no obtendrá punto, Reducción, falta de garantías para la autoridad y la organización, Inmovilidad, alineación irregular o retiro de la cancha, batalla campal, (0) PUNTOS no sumaran ningún punto y si deberán pagar el arbitraje de dicho encuentro, los equipos que resulten ganadores por un W.O se les darán los puntos más tres (3) goles para el equipo y no para ningún jugador, estos equipos que ganen de esta forma igual deberán pagar su arbitraje correspondiente así no se programe el encuentro. (Si obtiene los puntos por mesa ya sea por retiro y/o expulsión del equipo contrario deberá cancelar en el arbitraje siguiente la suma de \$ 30.000 para la adjudicación de los puntos de no hacerlo no se le otorgan puntos.

7.17 Si durante el encuentro se presenta inferioridad numérica (por causas disciplinarias o negarse a continuar el juego, no salir al campo de juego dentro del tiempo indicado por el juez), en uno o ambos equipos el partido se dará por terminado y los equipos perderán los puntos. Si el marcador es mayor en el momento de dar por terminado el encuentro, por parte del equipo que permanece en condiciones reglamentarias, entonces será este el marcador que prevalecerá y el equipo infractor quedará con cero (0) goles. Si la situación se da por lesión comprobada, el equipo afectado perderá el juego y no se le contará como W.O.

7.18 Los equipos deben dictar al juez y/o veedor los nombres de los jugadores que están en el banco.

7.19 Cuando sea necesario reanudar un partido el mismo día o en fecha diferente a la inicialmente programada y suspendido por cualquier causa, los equipos deberán iniciar dicha reanudación con un mínimo de cinco jugadores de los actuantes en el primer encuentro y completar su nómina con las sustituciones que tuviere derecho según el reglamento interno del torneo, teniendo en cuenta las sustituciones ya efectuadas en la primera parte del encuentro.

7.20 Si para la continuación del partido se hace nueva planilla, esta debe iniciarse con la inscripción de mínimo cinco de los jugadores actuantes en el partido anterior; para la reiniciación de un partido aplazado no se da tiempo de espera, los jugadores deben estar listos a la hora programada para la iniciación del juego.

8. DEFINICIÓN DE DESEMPATES

8.1 EN CASO DE DOS EQUIPOS EMPATEN

En segunda Fase los equipos cabezas de grupo tienen un punto invisible en caso de paridad con algún otro equipo del grupo

8.1.1. Mayores puntos obtenidos durante fase

8.1.2 Gol diferencia: goles a favor menos goles en contra

8.1.3 Mayor número de goles anotados

8.1.4 Menor número de goles recibidos

8.1.5 Mejor ubicación y/o posición alcanzada en fase preliminar (Fase de Grupos)

8.1.6. De persistir el empate; entre dos equipos que se enfrentaron entre sí y hubo un ganador, clasifica el ganador.

8.1.7 Puntaje de Tabla de Fair Play Menor acumulado de tarjetas amarillas y rojas, obtenidas en la respectiva fase.



8.2 EN CASO DE EMPATE DE DOS O MAS EQUIPOS

En segunda Fase los equipos cabezas de grupo tienen un punto invisible en caso de paridad con algún otro equipo del grupo u otro equipo de los demás grupos. En la segunda fase del torneo.

8.2.1. Los desempates entre dos equipos que jugaron, empataron y no se enfrentaron o empates de más de dos equipos se definen de la siguiente forma:

8.2.2 Mayores puntos obtenidos durante fase

8.2.3. Gol diferencia: goles a favor menos goles en contra.

8.2.4 Mayor número de goles anotados

8.2.5. Menor número de goles recibidos

8.2.6 Mayor número de partidos ganados

8.2.7 Mejor ubicación y/o posición alcanzada en fase preliminar (Fase de Grupos)

8.2.8 De persistir el empate; entre dos equipos que se enfrentaron entre sí y hubo un ganador, clasifica el ganador.

8.2.9 Puntaje de Tabla de Fair Play Menor acumulado de tarjetas amarillas y rojas, obtenidas en la respectiva fase.

8.2.10. Sorteo

* PARAGRAFO EL PUNTAJE DEL FAIR PLAY SE INICIA CON 500 PUNTOS, Y SE VA DEBILITANDO ASI:

* TARJETA AMARILLA: 10 PUNTOS

* TARJETAS ROJAS: 20 PUNTOS

Esta tabla se tomara encuentra en el momento de la premiación, en caso de que haya igualdad en puntos, goles a favor y en contra.

8.3. Cada tarjeta roja tiene un costo de \$10.000 que deben ser cancelados la semana siguiente del partido donde fue amonestado. Cada amarilla tiene un costo de \$5.000. Teniendo en cuenta que la barra se toma como parte del equipo, si el juez reporta el mal comportamiento de la barra se le acumularan los llamados de atención y se convertirán en amarilla.

8.4. Es obligatorio el pago de las tarjetas de todo el equipo, la semana en que se publica la sanción. De no realizar el pago, el equipo afectado no podrá jugar y perderá por W.O.

9. DEFINICIÓN POR PENALES

9.1 El juez central o la organización deberán elegir la meta en que se lanzara los tiros penales.

9.2 El juez central lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer o el segundo tiro.

9.3 El juez central y la autoridad de mesa anotaran todos los tiros lanzados.

9.4 Los jugadores autorizados para ejecutar los cobros serán los que hayan finalizado el encuentro. Quedando único y exclusivamente exento el portero de esta norma, si se comprueba lesión del portero por parte del personal médico del club deportivo.

9.5 Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente, hasta que vuelva a comenzar la ronda.

9.6 Solamente los jugadores elegidos, el juez central y la organización podrán encontrarse en la superficie del campo de juego cuando se ejecute los tiros desde el punto penal.

9.7 Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal el juez central se asegurara de que permanezcan dentro del campo adversario al de ejecución el mismo número de jugadores elegidos por el equipo para lanzar los tiros penales.

9.8 Todos los jugadores elegidos, exceptuado el jugador que lanzara el tiro penal y los dos guardametas, deben permanecer en el centro del campo de juego.



9.9 Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará tres (3) tiros. Los tiros deberán ejecutarse alternadamente. Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres (3) tiros y uno ha marcado más goles que el otro pudiera anotar aun sin completar sus tres (3) tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.

9.10 Si ambos equipos han ejecutado sus tres (3) tiros marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ningún gol, la ejecución de los mismos deberá continuar en el mismo orden, cada equipo lanzara hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar en mismo número de tiros y de esta manera hasta obtener un ganador

10. EL BALÓN

Cada equipo deberá presentar en la cancha como mínimo un balón de fútbol REGLAMENTARIO. Si sólo presenta balón un equipo, el partido se jugará y si por algún motivo este balón se pierde o se torna IRREGLAMENTARIO, el partido lo gana el equipo que presentó balón.

11. DE LOS UNIFORMES

Los jugadores deben presentarse debidamente uniformados desde la primera fecha, en caso contrario y por razones de fuerza mayor se debe presentar, para jugar con petos y estos deben estar numerados.

Cuando dos (2) equipos tengan colores similares de camiseta o de uniforme se deberá cambiar o colocarse petos el equipo que no coordinen todos con este uniforme sea en camiseta, pantaloneta, medias, o por último el que figure como visitante en el fixture. (La Organización dispone de juegos de Petos los cuales tendrán un costo de alquiler de \$ 5.000 dejando un documento de delegado del equipo que tenga que colocarse petos).

Si ninguno de los equipos tiene petos o uniforme alterno el árbitro concederá un tiempo prudencial no superior a cinco minutos para conseguir el uniforme alterno.

12. PERDIDA DE PARTIDOS POR NO PRESENTACIÓN (W.O).

12.1 Los equipos deben hacerse presentes en el campo de juego en condiciones de actuar (debidamente uniformados) con un mínimo de 15 minutos antes de la hora programada para la iniciación del partido. El partido se podrá iniciar con mínimo 5 jugadores debidamente uniformados.

12.2 Para aplicar el W.O. se esperarán 15 minutos a partir de la hora programada

12.3 Si por alguna causa el partido anterior se encuentra atrasado, los equipos del partido, deben estar inscritos a la hora programada; el tiempo de espera no cuenta desde la terminación del partido atrasado.

12.4 Si un equipo no se presenta en el tiempo estipulado perderá por W.O. y por consiguiente los puntos en disputa.

12.5 Si los equipos que deben enfrentarse faltaren al campo de juego después de la espera estipulada, ambos equipos serán declarados perdedores por no presentación, en cuyo caso los equipos perderán los respectivos puntos en disputa con un marcador adverso de 0 X 3. Y si quisiesen continuar disputando el torneo el equipo deberá cancelar el arbitraje del partido al cual corresponde el W.O, en el partidos siguiente, si el equipo se negase a cancelar el arbitraje del partido que perdió por W.O. automáticamente quedara eliminado de lo que reste del Torneo.

12.6 Si un equipo pierde dos (2) partidos por no presentación en la primera ronda quedara automáticamente eliminado, si un equipo pierde un (1) partido en la segunda por W.O. y no cancela el arbitraje respectivo a la pérdida del partido dentro de las 36 horas seguidas a la declaratoria de la perdida, no se le asignara la respectiva programación quedando automáticamente eliminado del Torneo.



12.7 Si un equipo no presenta autorización de la coordinación, acompañada de las respectivas cédulas, dicho equipo será declarado perdedor por W.O.

12.8 El abandono del campo de juego o la renuncia a jugar se considera W.O.

12.9 El juez tendrá una espera de 15 minutos, para su presentación en el campo de juego, pasado este tiempo el partido se declara aplazado. En caso de no presentarse uno o ninguno de los equipos se declarará W.O. según el caso.

12.10 El equipo que gane un partido por W.O, su marcador será 3-0 a favor. Y deberá cancelar el arbitraje, Si obtiene los puntos por mesa deberá cancelar un canon de \$ 30.000, para la obtención de los puntos en el próximo partido a jugar. De no cancelarse el arbitraje perderá los puntos y se oficializará como si no hubiese asistido ninguno de los dos equipos.

12.11 Si un equipo pierde un partido por W.O, su marcador será de 0-3 en contra, y deberá cancelar el arbitraje del partido que no asistió para continuar participando en el torneo la fecha siguiente a jugar, de no hacer efectivo el pago no tendrá autorización de jugar el partido y perderá nuevamente por W.O. y quedara automáticamente eliminado del torneo.

13 SANCIONES A JUGADORES

13.1 TARJETA AMARILLA: Son acumulativas y durante el encuentro con dos (2) tarjetas acumuladas se hará la expulsión del partido, valor tarjeta: \$ 5.000 pesos.

Son causales para tarjeta:

Acumulación de tres tarjetas amarillas (sanción de una (1) fecha automática

Abandono de cancha sin permiso del juez central.

Reintegrarse al campo de juego sin permiso del juez central.

Oponer resistencia pasiva o negligente a las órdenes impartidas.

Impedir que el balón permanezca en el sitio indicado por el árbitro.

Sacar o arrojar el esférico deliberadamente fuera del campo de juego, encontrándose el encuentro detenido.

Demorar deliberadamente el juego.

Agarrar de la camiseta a un rival.

Faltas reiteradas.

Protestar fallos.

13.2 TARJETA ROJA: Es cambio obligatorio sin sustitución alguna y el jugador infractor será sancionado con una o varias fechas dependiendo la falta y al criterio de los organizadores, valor tarjeta: \$ 10.000 pesos.

Son causales para tarjeta:

Cometer actos de desconsideración o descortesía con los adversarios.

Ingerir algún tipo de alcohol o consumo de sustancias alucinógenas antes o durante el encuentro.

Insultos de palabras a un adversario o compañero.

Incitar a la provocación, consistente en inducir a otro a realizar una acción antideportiva mediante el empleo de palabras o acciones que produzcan enojo irritación o incitación al adversario.

Intentar golpear a un adversario.

Insultar deliberadamente.

Empujones, salvazos, etc.

Violencia física que produzca lesiones o intente lesionar.

13.3 Los jugadores que cometan agresiones físicas o verbales hacia los jueces, veedores, contrincantes y acompañantes, pueden ser expulsados: con una tarjeta roja, expulsado del torneo, o expulsado todo el equipo por conductas anti deportivas, esta decisión será tomada por la organización y la mesa de autoridad del torneo.

Son causales de expulsión:

Cualquier falta de respeto al juez central.



- Amenazas verbales al juez central.
- Injuriar verbalmente al juez central.
- Insulto o agresión al juez central.
- Arrojar el esférico al juez central de forma de incitación.
- Violencia física que produzca lesiones o intente lesionar.

Para este torneo y los próximos hasta que la emergencia sanitaria se solucione el incumplimiento de los protocolos de Bioseguridad serán también sancionables:

- Todos deben utilizar, el tapabocas durante toda la estancia en el club. (se exceptúa en el momento de juego, a las personas que van a jugar). Los acompañantes y suplentes deben utilizar tapabocas. Si se incumple esta normativa se sancionara con tarjeta amarilla al capitán del equipo.
- Máximo 5 acompañantes por equipo.
- Mantener el respectivo distanciamiento social exigido por el Ministerio de Salud.
- Todo jugador debe portar su kit personal de bioseguridad
- No se permite compartir bebidas y alimentos
- Personas con síntomas gripales abstenerse de ingresar al club de ingresar y detectarse se le pedirá el posterior retiro.

14. SANCION A EQUIPOS

14.1 Cuando se compruebe una suplantación el equipo se hará acreedor a la expulsión del torneo.

14.2 Cuando se sospecha suplantación, el jugador involucrado deberá presentar los documentos de identidad y firmar la planilla o donde el juez lo solicite. Su renuncia, demora o evasión confirmará la sospecha y autoriza la sanción. No se aceptarán procesos de identificación posterior a la finalización del partido.

14.3 Cuando un jugador estando inhabilitado para actuar y lo haga, el equipo perderá el partido por W.O. y el jugador o jugadores involucrados quedarán excluidos del torneo.

14.4 Si un equipo alinea a un jugador no registrado en la planilla de inscripción, el equipo se hará acreedor a la expulsión del torneo, el partido lo perderá por W.O.

14.5 El equipo o equipos que jugando finales, sean responsables de actos bochornosos o de indisciplina (agresiones a árbitros, batallas campales, agresiones al público, jugadores contrarios); se harán acreedores a la pérdida de las respectivas distinciones o premios a que tengan derecho, cabe destacar que el equipo responsable de iniciar este tipo de actos tendrá una sanción mayor.

14.6 El árbitro dará por terminado el partido:

14.6.1 Por negarse un jugador expulsado a salir del campo una vez se le han dado dos (2) minutos para que lo haga.

14.6.2 Por resistencia a cumplir sus órdenes. (Iniciar o continuar el partido).

14.6.3 Por renuncia a jugar o por inmovilidad.

14.6.4 Por retiro voluntario de los jugadores.

14.6.5 Por invasión del terreno de juego no siendo posible su evacuación.

14.6.6 Por falta de garantías para el normal desarrollo del partido. Ejemplo: actos de indisciplina, agresión mutua de los equipos. Si un partido se finaliza por una de las causas anteriores, cualquiera que sea el marcador, el equipo responsable será declarado perdedor por W.O., si ambos incurrieren en la falta, los dos serán declarados perdedores por W.O

14.6.7 En el momento que el árbitro compruebe que existe suplantación de un jugador.

14.6.8 Para efectos de medidas disciplinarias y en caso de actos antideportivos se considera a la BARRA como un jugador más del equipo.



14.6.9 Jugadores suplentes que actúen o conformen la barra del equipo que se encuentra jugando, estarán sujetos a las mismas sanciones disciplinarias de sus compañeros es decir: amonestación, suspensión o expulsión; dentro del reglamento que rige para sanciones dentro del campo de juego y calificado de acuerdo al código de penas y sanciones.

14.7 Las Sanciones se tomaran de acuerdo con el código disciplinario de la Federación Colombiana de Fútbol.

Faltas	Sanción
Agresión de hecho contra directivos, funcionarios de la organización, jueces, veedores, contrarios, compañeros o público, (Conducta violenta, acto de violencia, riñas entre jugadores, incidentes graves, lesiones físicas), en el transcurso del partido o posterior al mismo.	Desde 6 Fechas y/o expulsión del Torneo al equipo y/o jugadores implicados. Si reincide expulsión del Torneo. Expulsión del torneo al equipo
Tentativa de agresión o persecución, contra jueces, veedores, jugadores o contrarios, compañeros de equipo durante el partido o al final del mismo.	Desde 6 Fechas y/o expulsión del Torneo al equipo y/o jugadores implicados. Si reincide expulsión del Torneo.
Jugadores que participen en actos de indisciplina grave o batalla campal. Se entiende por batalla campal la participación de más de dos jugadores incluyendo jugadores de campo, jugadores suplentes, delegados, y acompañantes Y/o barra.	Expulsión del equipo.
Suplantación de un jugador, falsificación de carnet, adulteración de planilla.	Expulsión del jugador, suplantado, de la persona que suplanta, del técnico, del delegado y del capitán del equipo, además que independientemente del resultado y avance del partido el equipo implicado perderá automáticamente el partido por 0-3.
Jugador que haya sido expulsado y reingrese al terreno por cualquier circunstancia a tomar parte de incidentes o generarlos, incurra en actos de agresión de hecho con los estamentos del torneo y la autoridad de campo.	Expulsión del jugador del Torneo
Porte de armas, y uso o intento de uso por parte de jugadores, técnicos o delegados durante el desarrollo del torneo.	Expulsión del torneo al equipo
Ofensa verbal o injuria contra los estamentos del Torneo: directivos, veedores, funcionarios de la Organización, compañeros, jugadores contrarios o jueces.	Desde 3 Fechas Si es posterior a la terminación del juego se duplicara la sanción. Si reincide expulsión del Torneo.
Escupitajo al contrario, al juez o a un compañero.	4 fechas Si reincide Expulsión del Torneo.
Jugador expulsado por juego brusco, violento y mal intencionado.	Desde 2 Fechas Si reincide se duplica sanción anterior.
Agresión de hecho a jugadores contrarios o compañeros sin balón en juego.	4 Fechas y/o su equivalente a la incapacidad del Jugador. Si reincide expulsión del Torneo.



Agresión de hecho a jugadores contrarios o compañeros con balón en juego.	3 Fechas y/o su equivalente a la incapacidad del Jugador Expulsión del torneo.
Jugador expulsado por haber sido amonestado con dos (2) tarjetas amarillas.	1 Fecha Sí reincide 2 fechas
Acumulación de 3 tarjetas amarillas en el torneo.	1 Fecha.
Impedir una acción de gol por parte de un jugador diferente al portero, utilizando las manos.	1 fecha Si reincide 2 fechas
Equipos y jugadores que sean eliminados del torneo por problemas disciplinarios, batalla campal o por W.O.	Perderán el derecho a la premiación.
Jugador que participe de un juego y presente rastros (tufo) de consumo de bebidas alcohólicas o alucinógenos.	1 Fecha Sí reincide 3 fechas

14.8 Cuando un deportista cometa dos o más faltas contempladas en el presente reglamento, se tendrá en cuenta la más grave para su sanción.

14.9 Los técnicos que inciten a sus jugadores a conductas antideportivas, actos de indisciplina o tomen parte en estos hechos dentro o fuera del campo de juego serán sancionados por la Organización según su criterio y dependiendo del informe arbitral.

14.10 Toda tarjeta roja da una fecha automática de sanción, independientemente de si es o no publicado en el boletín y debe ser cancelada en la misma semana de la publicación.

14.11 Todo jugador sancionado por cualquier causa queda bloqueado automáticamente cumpliendo su sanción a partir de la fecha siguiente en que juegue su equipo, así el partido a jugar venga de ser aplazado.

14.12 Todas las sanciones tendrán efectividad para su cumplimiento aún en partidos en que haya W.O.

14.13 Los jugadores que por cualquier causa se hagan acreedores a la expulsión del torneo en la última fecha en que su equipo juegue deberán cumplir su sanción en el siguiente torneo en que su empresa participe.

14.14 La organización se reserva el derecho de tomar las siguientes medidas reglamentarias:

Prohibir la participación de todo jugador o equipo que incurra en agresiones graves a funcionarios, árbitros jugadores contrarios de la participación del torneo.

15. Demandas y Apelaciones

15.1 Como demanda se entiende la acción que persigue la anulación de un partido o un fallo sobre adjudicación de puntos distintos del resultado consignado en la planilla de juego. Para que pueda existir demanda se debe firmar la planilla por parte del capitán una vez concluido el juego y antes de la firma del primer juez.

15.2 Las decisiones arbitrales son inapelables, por tal razón no son tenidas en cuenta para la demanda.



15.3 No se atenderán demandas cuyas evidencias debieron ponerse de manifiesto antes o durante la realización del partido, estas evidencias (incluidas evidencias audiovisuales) deben quedar por escrito en la planilla del veedor con la respectiva firma del capitán.

15.4 Para que una demanda tenga validez, es necesario que ésta sea presentada por escrito después de jugado el partido (sábados-domingos o festivos) y firmadas por el delegado correspondiente ante la dirección del campeonato.

15.5 El escrito de la demanda debe circunscribirse al hecho concreto que la motiva, sin hacer uso de las generalidades ni de antecedentes por casos análogos. La Dirección del campeonato podrá exigir la presentación de pruebas testimonios y documentos adicionales que considere necesario para ilustrar y determinar el caso, la renuncia o retardo del demandante para presentar dichas pruebas adicionales en el término que se fije, será causal de fallo adverso.

15.6 Para poder interponer una apelación y/o demanda tendrá un costo de \$ 100.000 por parte del equipo demandante, a lo cual si fallase la comisión a favor del demandante serán reintegrados al delegado correspondiente.

15.7 La Comisión Técnica del campeonato resolverá en lo posible sobre la demanda completa, antes que los equipos involucrados en ella jueguen su próximo encuentro en la programación; en todo caso, lo hará con la mayor prontitud, para que las decisiones surtan efecto positivo en un tiempo oportuno.

16. REGIMEN SANCIONATORIO EXTRADEPORTIVO

Artículo 16.1: Se aplican por conductas no deportivas realizadas por jugadores, técnicos, delegados familiares y/o acompañantes por no cumplir con las normas de convivencia y comportamiento y por el uso inadecuado de las instalaciones.



Prohibido circular en bicicletas.



Prohibido el ingreso de mascotas.



Prohibido el ingreso de armas.



Prohibido atravesar las canchas, utilice los senderos peatonales.



Prohibido el consumo de licor en las canchas.



Prohibido el ingreso de comidas y bebidas.



Prohibido patear a la portería en momentos diferentes al partido, y en lugares no autorizados.



Prohibido celebrar con papel picado.



Prohibido el uso de palabras soeces o discriminatorias en contra de los demás.



Velocidad máxima de desplazamiento en vehículos es de 10 kilómetros por hora



Prohibido el porte y consumo de drogas, y/o sustancias psicoactivas y alucinógenos dentro de estas instalaciones.