



REGLAMENTO INTERNO

TORNEO DE FÚTBOL 6

1. ORGANIZACIÓN Y COORDINACIÓN:

1.1. Estará a cargo del Fondo de Empleados (FOE) con apoyo de Minesca.

1.2. Las normas de juego para el Torneo de fútbol 6, están basadas en la reglamentación de Fútbol establecida por la FIFA con algunas adaptaciones pertinentes del presente reglamento de participación:

- Se jugarán dos (2) tiempos de 25 minutos corridos cada uno.
- El arquero podrá salir a jugar hasta cualquier parte del campo y podrá anotar gol.
- No habrá fuera de lugar.
- Las sanciones se darán con tarjeta amarilla y roja.
- La tarjeta roja implica la expulsión del jugador, el cual no podrá ser reemplazado por otro integrante del equipo.
- Las sustituciones son ilimitadas y rotativas.
- Debe haber un mínimo de CUATRO (4) jugadores en cancha para competir.
- Cada equipo podrá inscribir a un máximo de doce (12) integrantes.
- El gol dentro del área en saque de banda es válido.
- La reanudación del cobro de esquina se realizará con la mano.
- La reanudación de lateral se realizará con la mano.
- La devolución al arquero para que pueda recibir el balón con las manos debe ser con cualquier superficie distinta de las superficies de contacto de las extremidades inferiores. Podrá recibir de manos cuando su compañero:

1) saque de banda 2) le devuelva el balón con la cabeza, el pecho, el hombro.

Las expulsiones dejarán al equipo con un

(1) jugador menos en el campo de juego. Si se llega al número de jugadores de tres (3) en el campo, el juez dará por terminado el partido otorgando el marcador de W.O. en contra del equipo sancionado.

2. SISTEMA DE COMPETENCIA

Superliga, todos vs todos, jugando las 3 primeras fechas, clasificando los mejores 8 a una eliminación directa hasta la final.

3. SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

3.1 Puntuación: Se aplicará la siguiente asignación de puntos:

Por partido ganado	3 puntos.
Por partido empatado	2 puntos.
Por partido perdido	1 punto.
Por No presentación(W.O)	0 puntos.

3.2 Desempates

Los empates de clasificación, se definirán en el siguiente orden:

3.2.1. TABLA DE JUEGO LIMPIO:

Estará compuesta de los siguientes ítems.

- Tarjeta Amarilla (- 2 puntos)
- Tarjeta Roja (desde - 5 puntos)
- No presentación W.O. (- 5 puntos).

Para los casos de desempate clasificará el equipo que cuente con puntaje más positivo (Quien se acerque más a 0 puntos)

PARÁGRAFO 1: Para los casos de tarjetas rojas que acarreen únicamente una fecha de sanción, la sanción en puntos negativos será de -5. Sin embargo, para casos en que la roja acarrea una sanción superior en fechas se adicionarán -3 puntos por cada fecha adicional de sanción sobre la sanción de base anteriormente mencionada:

FECHAS DE SANCIÓN	PUNTAJE EQUIVALENTE EN JUEGO LIMPIO
-------------------	-------------------------------------



FOE

Fondo de Empleados BBVA

El valor de estar juntos

1	-5
2	-8
3	-11
4	-14
N	-5 + (n*-3)

Cada equipo comenzará con un puntaje de 0 en la tabla de Juego Limpio y contará con un tope máximo de puntos negativos que puede acumular en primera fase de hasta treinta (30) puntos. Equipo que iguale o supere dicho tope se hará acreedor a una sanción en descuento de "puntos" en la tabla de puntuación impuesta por la Organización SIN EXCEPCIÓN así:

TOPE	PUNTOS A DESCONTAR
30 hasta 35	3
35 hasta 40	6

3.2.2. Quien haya ganado el partido disputado entre los dos equipos.

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

3.2.4. Mayor número de goles a favor

3.2.5. Menor número de goles en

3.2.6. Mayor número de partidos ganados.

3.2.7. Menor número de partidos perdidos.

3.2.8. Sorteo.

3.3. Goleador y valla menos vencida:

Se tendrá en cuenta hasta la finalización del Torneo. Para efecto de la tabla de goleadores únicamente serán tenidos en cuenta los goles marcados en el campo de juego, no se contemplan casos de no presentación o lanzamientos desde el punto de pena máxima que se realicen para los desempates de partidos.

En caso de empate del goleador y la valla menos vencida se definirá en el siguiente orden:

3.3.1. Mejor clasificación del equipo en Juego Limpio.

3.3.2. Mejor clasificación del equipo en el torneo.

3.3.3. Sorteo.

3.4. Duración de los encuentros:

Los encuentros tendrán una duración de cincuenta(50) minutos divididos en dos(2) tiempos de veinticinco (25) con un descanso máximo de cinco (5) minutos entre ellos.

3.5. Declaración del W.O:

El tiempo máximo de espera será de cinco (5) minutos.

El W.O. será aplicado si no se ha presentado el equipo reglamentariamente ante el veedor y juez del encuentro en la hora programada de juego. Este W.O. será a favor del equipo que se encuentre reglamentariamente en el terreno de juego, con un marcador final de (3 x 0).

Equipo que pierda dos (2) partidos por W.O. será expulsado del torneo

4. DE LOS JUGADORES

4.1. Podrán participar todos los afiliados al FOE que previamente hayan realizado la respectiva inscripción.

PARÁGRAFO 2: Cada equipo deberá presentarse en el terreno de juego con mínimo cuatro (4) jugadores. Un juego no se podrá iniciar o continuar con menos de CUATRO (4) jugadores. De lo contrario el equipo perderá por W.O. y quedará con un marcador en contra de (3 x 0)

4.2. Cada equipo podrá inscribir un delegado, en caso de no elegir uno, será el capitán del equipo, solo esta persona puede hacer reclamaciones.

4.3. La asistencia al congreso técnico es obligatoria para los delegados de los equipos inscritos, en caso de no asistir, el equipo aceptará las decisiones que allí se tomen.

4.4. Identificación de los jugadores:



Todos los jugadores deben presentarse en el terreno de juego ante el veedor y el juez del encuentro con cédula de ciudadanía o documento con foto que evidencie su número de identificación y permita la validación con el listado oficial de inscritos al Torneo.

Nota: Sin la presentación de alguno de estos documentos no se permite la participación del jugador en los diferentes escenarios y encuentros deportivos. No es permitido fotos de documentos, escáner, fotocopias o similar. Si o si debe ser el documento en físico original.

4.5. Los equipos podrán realizar cambios ilimitados y rotativos. Se permitirá el reingreso de un jugador que haya sido sustituido, incluyendo el guardameta.

4.6. Uniformidad: Todo jugador deberá presentarse en el campo de juego con uniforme completo: Camiseta, pantaloneta, medias, canilleras y calzado adecuado para cancha sintética. **(Obligatorio camiseta con uniformidad de color)**

En caso de similitud en los colores de los uniformes el equipo que aparece como visitante (segundo en la programación) deberá utilizar el uniforme alterno o petos.

En caso de rehusarse perderá por W.O. Para estos casos **el Veedor se encargará de suministrar petos.**

PARÁGRAFO 3: Es de uso obligatorio para todos los jugadores, incluyendo el arquero, las **canilleras o espinilleras deportivas y torretín.**

4.7. Tiempo de arribo al escenario: Todos los jugadores deben llegar con treinta (30) minutos de anticipación con respecto a la hora programada, para así realizar el respectivo registro de su asistencia, sesión de calentamiento y organización general.

Todo partido debe iniciar a la hora señalada.

4.8. Registro

A su llegada al escenario, cada uno de los integrantes del equipo debe presentar su documento de identificación ante el Veedor y firmar el registro de asistencia.

Posteriormente, el veedor hará entrega al juez del partido los documentos de los deportistas que ya fueron verificados en listado de inscritos para hacer su inscripción correspondiente. La documentación será entregada luego de finalizado el partido al delegado de cada equipo. NO se retendrán documentos de ningún jugador bajo ninguna causa por parte de las autoridades del Torneo. Es responsabilidad del delegado, capitán y jugadores solicitar y revisar la devolución de los documentos, la organización no se hará responsable por pérdida de los mismos.

4.9. Calentamiento y vuelta a la calma:

La participación en el calentamiento previo al encuentro es **obligatoria**. El jugador que no cumpla este requisito no podrá participar en el encuentro. Al finalizar, todo jugador debe realizar la vuelta a la calma y estiramientos. Este procedimiento se realizará por un profesional del ejercicio.

5. NORMAS DISCIPLINARIAS.

5.1. Cada equipo debe presentar un (1) balón reglamentario ante el juez antes de iniciar el encuentro. Si uno de los dos equipos no presenta balón, se jugará con el balón del equipo que lo presente; si por alguna razón este se pierde o se torna irreglamentario, la Organización a través del Veedor suministrará un balón.

Si ninguno de los dos equipos presenta balón, estos deberán aceptar el balón suministrado por la Organización.

BALÓN OFICIAL



Balón No. 4 para FÚTBOL FIFA

sanción (-5) más las tarjetas que hasta ese momento hayan tenido los equipos.

5.2. Por razones de disciplina y seguridad de los deportistas, los jueces no permitirán la participación de los jugadores que presenten signos de consumo de bebidas embriagantes o sustancias alucinógenas, en caso de no acatar esta norma, el juez informará al capitán el cual tendrá dos (2) minutos para retirar al jugador de la zona de juego, de lo contrario el equipo infractor perderá por W.O.

5.3. Pérdida de juegos por no presentación (W.O.)

5.3.1. Los equipos se deben presentar al campo de juego en forma reglamentaria, en la hora programada de lo contrario el juez decretará W.O.

5.3.2. El equipo que no se presente al campo de juego, que lo haga con menos del número mínimo de jugadores requeridos, lo haga en forma irreglamentaria, perderá por W.O y acumulará 5 puntos negativos en la Tabla de juego limpio.

5.3.3. Si los dos equipos contendientes no se hicieran presentes después del tiempo de espera, ambos equipos serán perdedores por no presentación y en la tabla de puntuación se les sumará, para las estadísticas, tres (3) goles en contra para cada uno y acumularán tres (3) puntos en el juego limpio.

5.3.4. Cuando un partido es ganado por W.O., se darán los tres (3) puntos al equipo beneficiado y el marcador será de tres cero (3-0).

5.3.5. El equipo que se retire del campo de juego, sin que el encuentro haya sido terminado por el juez central, se entenderá como la renuncia a jugar y perderá el partido; si los goles en contra son superiores a tres (3), se quitarán los goles a favor y quedará como marcador del equipo rival la cantidad de goles que llevan al momento, si es inferior, se aplicará el marcador para W.O.

Para efectos de juego limpio, al equipo que se retire, se le aplicarán cinco puntos de

5.3.6. Cuando un equipo no pueda continuar su juego por lesión comprobada de uno de sus jugadores y no teniendo el mínimo para continuar, éste perderá por inferioridad numérica; si el marcador lleva goles en contra superior a tres (3) quedará de esa forma quitando los goles a favor, si es inferior se aplicará el marcador para W.O. (3-0)

5.3.7. Cuando un equipo quede con menos jugadores de los requeridos (cuatro jugadores), para continuar el juego, por razones disciplinarias, perderá por inferioridad numérica; si el marcador de goles en contra es superior a tres (3) quedará de esa forma quitando los goles anotados por el equipo sancionado, si es inferior se aplicará el marcador para W.O. (3-0)

5.3.8. Las sustituciones de los jugadores serán ilimitadas y rotativas, siempre y cuando el jugador no haya sido expulsado del encuentro. Todas las sustituciones deberán ser reportadas y aprobadas previamente con el Juez del partido.

5.3.9. Equipo que complete dos (2) partidos perdidos por no presentación en la primera fase será excluido del torneo.

5.3.10. La MÁXIMA AUTORIDAD en el terreno de juego es el Juez. Sus decisiones serán INAPELABLES. Las diferencias y apreciaciones de los jugadores con respecto a la actuación de los jueces pueden ser expresadas a través del informe de veeduría que será suministrado por el Veedor para que el Delegado del equipo consigne allí sus razones.

PARÁGRAFO 4: El Veedor garantiza las condiciones del Torneo y no puede revertir decisiones arbitrales u organizativas. Su labor principal es facilitar el desarrollo de los partidos y registrar imparcialmente los hechos. Su informe se usará para confrontar lo descrito por el juez en los partidos para la determinación de sanciones.

5.4. SUSPENSIÓN DE PARTIDOS



La organización es autónoma en la reprogramación de todo partido suspendido y/o atrasado.

5.4.1. Cuando por fuerza mayor se suspenda un partido y se haya jugado el 75%, se dará por terminado el partido y el marcador será el registrado en el momento de la suspensión.

5.4.2. Se consideran causas de fuerza mayor para la suspensión de un partido las siguientes:

- ✓ Invasión del terreno por parte del público, si fuere imposible su retiro.
- ✓ Falta de suficiente luz natural.
- ✓ Deterioro de alguno de los elementos del campo de juego.
- ✓ Factores ambientales que no permitan el desarrollo normal el encuentro o representen riesgo para las personas involucradas en la competencia (Deportistas, Jueces, Veedores, Organizadores, acompañantes)
- ✓ Los demás factores a juicio razonable del árbitro o el veedor del partido.

5.4.3. Cualquier partido que sea suspendido por causas de fuerza mayor indicadas en el inciso anterior, **cuyo tiempo de juego sea inferior al 75%**; se concluirá en otra ocasión y se jugará únicamente el tiempo restante y los equipos reiniciarán el partido con un mínimo de cuatro (4) jugadores actuantes al momento de la suspensión del partido y podrán completar su nómina.

5.4.4. Cuando el partido es suspendido por situaciones diferentes a las consideradas de fuerza mayor, este se dará por terminado y el equipo responsable será sancionado conforme al reglamento, para el marcador se aplicará el W.O, teniendo en cuenta que si la diferencia de goles a favor del equipo no sancionado supera los 3 goles se dejará el marcador con esa cantidad y los goles a favor del equipo sancionado será en total cero (0). Si los dos equipos son responsables de la suspensión se procederá a aplicar un marcador de (0-3) a cada equipo. Para efectos de juego limpio a los equipos se les aplicará cinco puntos negativos (-5) de

sanción más las tarjetas que hayan recibido hasta ese momento.

5.4.5. Los delegados, técnicos y capitanes de los equipos son los responsables del buen comportamiento de sus barras y jugadores.

PARÁGRAFO 7: Para efecto de sanciones de los equipos, la barra se considera como un jugador más. Su conducta afecta el desempeño deportivo del equipo, el cual podrá ser sancionado con pérdida de los puntos obtenidos en juego y las sanciones pertinentes para Juego Limpio.

Los fallos arbitrales son inapelables.

6. PENAS Y SANCIONES

Las siguientes son las sanciones aplicables de acuerdo al informe arbitral y del veedor; es aplicable para jugadores, entrenadores, delegados y barras:

6.1. Cuando el árbitro se retire del campo de juego por agresión de uno (1) o ambos equipos y asuma que no hay garantías para continuar el juego, este finalizará el partido y el equipo o equipos quedarán inmediatamente expulsados del torneo.

6.1.2 La organización deportiva asume que todos los documentos enviados para la inscripción son verídicos, en caso de comprobarse falsedad o adulteración de los mismos el equipo quedará automáticamente expulsado del torneo y se informará a su respectiva dependencia de dicha situación. La organización puede tomar la determinación en revisiones posteriores al día de competencia y publicará el fallo en el boletín de programación semanal.

6.1.3 El mal comportamiento de las barras será castigado con un llamado de atención y con comunicación dirigida a la Empresa so pena de las sanciones impuestas por el juez del partido. En caso de duda en la identidad de un jugador, el juez solicitará un documento adicional (cédula de ciudadanía, libreta militar, licencia de conducción), en caso de



negarse a suministrarlo se dará por entendida la suplantación y se aplicarán las sanciones respectivas.

6.1.4. Las anteriores sanciones son de estricto cumplimiento y el comité organizador podrá ampliarlas o reconsiderarlas según el caso. Las sanciones aplicadas tienen validez por cada partido jugado. Las sanciones deben cumplirse a partir del siguiente partido programado, siendo los jugadores y delegados garantes del cumplimiento de las mismas hayan sido publicadas o no dentro del boletín

7. SANCIONES DEPORTIVAS Y EXTRADEPORTIVAS

7.1. Ver ANEXO N° 1: Tabla de sanciones.

8. OBSERVACIONES

8.1. El cuidado de los objetos personales es responsabilidad de cada uno de los asistentes, les recomendamos tomar todas las precauciones por tratarse de escenarios con afluencia de personas particulares.

9. INFORMATIVO

9.1. Boletines: Todas las novedades del Torneo (resultados, programaciones, sanciones) serán publicadas en el boletín informativo que será publicado los martes de cada semana

10. DEMANDAS Y RECLAMACIONES

Por “Demanda” se entiende, la acción que persigue la revisión, anulación de un partido o corrección por fallo, sobre adjudicación de puntos distintos a la información consignada en la planilla de juego producto de una inconsistencia reglamentaria de significativa incidencia en el normal desarrollo del Torneo.

Los deportistas, capitanes y delegados de los equipos son responsables de realizar la revisión correspondiente de la información consignada en los

documentos oficiales antes de su firma, la aprobación de los mismos a través de la firma es comprobación de la veracidad de los datos allí diligenciados y por ello no habrá cambios sobre los mismos. De hallar inconsistencia alguna el delegado o capitán del equipo deberá informar y dejar evidencia en la planilla de veeduría y posteriormente oficializar la solicitud con las siguientes características.

Para que pueda existir una demanda de la ronda o fallo se debe presentar por escrito la reclamación, en el siguiente día hábil de disputada la fecha al área encargada.

El Comité Organizador de este torneo, se reserva el derecho de cualquier modificación o ampliación en el presente reglamento previo acuerdo con la organización.

Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por la Organización.



ANEXO 1. TABLA DE SANCIONES

NOTA: Cuando un jugador o equipo cometa actos bochornosos y de indisciplina luego de terminado el juego; tanto el equipo en general como jugadores serán sancionados de manera más drástica a consideración autónoma y decisión de la Organización del Torneo.

CAUSALES	SANCIÓN
7.2.1. Jugador, técnico o Delegado que se presente con signos de consumo de bebidas alcohólicas o tufo al terreno de juego y sea reportado por el árbitro, veedor o capitán del equipo contrario.	Expulsión del torneo.
7.2.2. Jugador que participe, juegue en un partido estando sancionado.	El equipo quedará automáticamente expulsado del campeonato con informe al FOE (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.3. Jugador que sea suplantedo o suplante a otro en su identificación.	Expulsión del equipo del torneo e informe al Representante del FOE (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.4. Tres tarjetas amarillas acumuladas.	(1) una fecha de sanción automática
7.2.5. Toda tarjeta roja de acuerdo al informe arbitral.	Desde (1) una fecha de suspensión automática
7.2.6. Irrespeto u ofensa verbal al árbitro, veedor, compañero, adversario o integrante del comité encargado de conducta disciplinaria.	Expulsión del jugador/es del campeonato e informe al Representante del FOE (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.7. Agredir o Intentar hacerlo al árbitro, asistentes, veedor o integrante del comité organizador, entre jugadores, antes durante o después del partido.	Expulsión inmediata del torneo del jugador e informe al representante del FOE. Sin perjuicio de las acciones legales a que diera lugar. (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.8. Jugadores participantes del torneo que actúen como barra, estando sancionados provocando o incitando el mal comportamiento de los equipos en juego, o agrediendo verbalmente a árbitros, veedores, barras o jugadores.	Expulsión del jugador/es del torneo e informe al representante del FOE. (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.9. Agresión mutua entre jugadores y/o jugadores con las barras.	Expulsión del torneo, de los implicados e informe al representante del FOE. (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.10. Referirse a la organización en malos términos para expresar inconformismo.	Desde (1) una fecha de suspensión (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.11. Juego brusco, violento, peligroso y mal intencionado.	Desde (2) dos fechas de sanción. (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.12. Jugador expulsado por completar dos tarjetas amarillas en un mismo juego.(dependiendo del informe arbitral)	Desde (1) una fecha de sanción. (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.13. Agresión a un contrario sin estar en balón en juego.	Desde (3) tres fechas de sanción. (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.14. Agresión a un contrario estando el balón en juego o en disputa de este.	Desde (2) dos fechas de sanción (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.15. Jugador que complete dos expulsiones. Por conducta violenta o antideportiva, juego brusco, etc.	Expulsión del torneo. (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.16. Jugador / Técnico, expulsado por protestar las decisiones arbitrales.	Desde (2) fechas de sanción. (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.17. Jugadores, técnicos, delegados, que invadan el terreno de juego para protestar fallos arbitrales, incitando al mal comportamiento, para ofender o injuriar al juez o adversarios.	Expulsión del jugador/es del torneo e informe al representante del FOE (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.18. Jugador expulsado por responder a una agresión, incitar o provocar a los adversarios o a las barras.	Expulsión del jugador/es del torneo e informe al representante del FOE (revisión del comité encargado de conducta disciplinaria)
7.2.19. Jugador que no sea afiliado del FOE y que no se encuentre inscrito en la planilla del equipo, en caso de reclamación, el equipo que infrinja esta norma perderá el partido por W.O, perdiendo por un marcador en contra de 3-0. Y no siendo válido el marcado presentado durante el encuentro.	Retiro inmediato del jugador que está infringiendo la norma y se solicitará explicación sobre el incidente al responsable del equipo, el FOE informará del incidente a Cumplimiento y ética
7.2.20. Agresión física en el terreno de juego o fuera del asociado a la actividad	El representante del FOE citará a los implicados a una conversación con el Dpto. de cumplimiento y ética. (El comité encargado de conducta disciplinaria estará presente)