

SEGUNDO TORNEO ABIERTO DE FUTBOL EN CANCHA SINTÉTICA PARA EMPRESAS AFILIADAS EN CHIQUINQUIRÁ, SOGAMOSO, TUNJA Y MONIQUIRÁ

Reglamento de participación torneo de fútbol en cancha sintética

Sustento legal:

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." Artículo 23: "Las cajas deberán desarrollar programas de fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la participación comunitaria para los trabajadores de las empresas afiliadas" y no afiliadas; Por tal razón La Caja de Compensación Familiar de Boyacá, de acuerdo con su función y filosofía se preocupa por brindar espacios adecuados para la socialización y utilización adecuada del tiempo libre para todos sus afiliados y personas que participan en nuestros eventos Deportivos. Queremos poner de manifiesto que el presente reglamento pretende regular el nivel de competencia dando prioridad al juego limpio, ajustándose a los ideales olímpicos. No siendo el objetivo de los torneos la premiación, esta se tiene como un estímulo para los participantes. Lea cuidadosamente este reglamento y difunda la información con los integrantes de su equipo, esto permitirá una mejor participación en el torneo.

1. Organización y Coordinación:

1.1 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

1.2 La organización y coordinación del Torneo estará a cargo del Departamento Social por intermedio del área de Deportes; La organización es autónoma en el manejo de la programación (sitios, fechas y horarios). Las solicitudes presentadas con respecto a los horarios fechas u otros aspectos relacionados con la programación se reciben como una sugerencia, por tal razón la programación debe ser verificada en el boletín oficial. Después de publicada la programación, no se realizarán cambio de horarios, ni se aplazarán partidos.

1.3 La dirección del torneo tendrá a cargo:

1.3.1 Ejercer el control general del Torneo y velar por su normal desarrollo.

1.3.2 Designar y nombrar el grupo arbitral.

1.3.3 Planear y organizar todo lo referente al sistema de competición y los grupos por los cuales se va a realizar el torneo.

1.3.4 Aplicar las sanciones indicadas en el presente reglamento.

1.3.5 Emitir el boletín oficial de información general sobre los resultados de cada fecha para facilitar el control de cada equipo, el cual será remitido al correo del delegado oficial de cada equipo.

1.3.6 El horario de juego será de lunes a viernes de 6:00 a 10:00 pm y los días sábados desde las 2:00 pm.

2 Comfaboy premiará a los tres primeros equipos de la clasificación final así:

2.1 Campeón: Trofeo, Premio en efectivo por DOS MILLONES DE PESOS (\$ 2.000.000). y el derecho a participar en la fase final departamental durante un fin de semana, el cual incluye hospedaje por una noche y el paquete de alimentación.

2.2 Subcampeón: Trofeo y premio en efectivo por UN MILLÓN QUINIENTOS MIL PESOS (\$1.500.000).

2.3 Tercer Puesto: Trofeo y premio en efectivo por UN MILLÓN DE PESOS (\$1.000.000).

2.4 Goleador: Trofeo.

2.5 Valla menos vencida: Trofeo.

3 De los participantes: Podrán participar todas las empresas afiliadas y no afiliadas a Comfaboy.

3.1 Cada equipo inscribirá un técnico, un delegado y un máximo de diez (10) jugadores.

3.2 conformación e inscripción de los equipos:

3.2.1 Conformación de los equipos: Los equipos podrán tener dos clases de conformación:

3.2.1.1 **Afiliados a Comfaboy:** los 10 jugadores deberán ser afiliados a Comfaboy.

3.2.1.2 Para **NO afiliados a Comfaboy:** Los jugadores total o parcialmente hasta un máximo de tres (3) jugadores no son afiliados a Comfaboy.

3.2.2 Por ningún motivo se permitirá la inscripción de menores de edad.

3.2.3 La Organización asume que toda la información enviada a Comfaboy es verídica. En caso de encontrar falsedad o adulteración de documentos procederemos con las sanciones a que dieran lugar.

3.2.4 Cada uno de los integrantes del equipo, debe presentar certificación de afiliación a EPS y ARL. Comfaboy no se hará responsable de los accidentes que ocurran en el desarrollo de la programación del torneo, cada equipo inscrito al torneo deberá asumir la responsabilidad por estos hechos, estos accidentes deberán ser tratados por la EPS, según corresponda.

3.2.5 Los directores técnicos están en la obligación de identificarse con la cedula y ser inscritos en la planilla de juego, de lo contrario no podrán dirigir los equipos.

3.2.6 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.

3.2.7 Todo jugador se identificará únicamente con la cedula de ciudadanía. En el momento que el juez lo requiera. Jugador que no cumpla con este requerimiento no podrá participar en el partido.

3.2.8 Parágrafo 6: La organización no asume ninguna responsabilidad por cedulas retenidos y que no sean retirados de manera oportuna. Es responsabilidad del delegado o director técnico de cada equipo reclamarle al juez las cedulas y la copia de la planilla de juego. El director técnico de cada equipo debe verificar la copia de la planilla de juego y de existir alguna modificación se lo debe informar directamente al juez, quien es el único autorizado para modificarla.

3.2.9 Los delegados y técnicos deben inscribirse en la planilla de juego e identificarse con la cedula de ciudadanía, de lo contrario no podrán dirigir el equipo.

3.2.10 En cada equipo se pueden inscribir hasta dos jugadores profesionales registrados en liga y en el campo de juego solo podrá actuar uno de ellos.

4 Sistema de Competición:

- 4.1 Para 12 equipos inscritos: Se establecerán dos (2) grupos de 6 equipos cada uno, para jugar por el sistema de todos contra todos y clasificar los dos primeros equipos de cada grupo por acumulación de puntos. Los clasificados jugarán un cuadrangular para definir por acumulación de puntos los tres primeros puestos.
- 4.2 Para 18 equipos: Tres grupos de grupos de 6 equipos cada uno, para jugar por el sistema de todos contra todos y clasificar los dos primeros equipos de cada grupo por acumulación de puntos. Los clasificados jugarán un hexagonal para definir por acumulación de puntos los tres primeros puestos.
- 4.3 Para 24 equipos: Cuatro grupos de grupos de 6 equipos cada uno, para jugar por el sistema de todos contra todos y clasificar los dos primeros equipos de cada grupo por acumulación de puntos. Los clasificados jugarán dos cuadrangulares por sorteo de donde clasifican los dos primeros para jugar un cuadrangular final, definiendo los tres primeros puestos.
- 4.4 Para 25 equipos o más: Se conformarán grupos de hasta 5 equipos para jugar por el sistema de todos contra todos, definiendo así los dos primeros de cada grupo, La semi final y final se jugará por el sistema de eliminación sencilla.

5 Puntuación:

- 5.1 Partido ganado tres (3) puntos
- 5.2 Partido empatado dos (2) puntos
- 5.3 Partido perdido jugando un (1) punto
- 5.4 Por No presentación o retiro del campo de juego — W.O. 0 puntos.

6 Definición de Desempates:

6.1 Menor acumulado de tarjetas amarillas y rojas, obtenidas en la respectiva fase; de persistir el empate; entre dos equipos que se enfrentaron entre sí y hubo un ganador, clasifica el ganador.

6.2 Los desempates entre dos equipos que jugaron, empataron y no se enfrentaron o empates de más de dos equipos (teniendo en cuenta previamente el numeral 3.2.1.) se definen de la siguiente forma:

- 6.1.1 Gol diferencia: goles a favor menos goles en contra.
- 6.1.2 Mayor número de partidos ganados
- 6.1.3 Menor número de partidos perdidos.
- 6.1.4 Mayor número de goles a favor.
- 6.1.5 Sorteo.

7 Valor de las tarjetas:

- 7.1 Tarjeta amarilla: Cada tarjeta roja tiene un costo de \$10.000 que deben ser cancelados antes de la fecha siguiente del partido donde fue amonestado.
- 7.2 Tarjeta Roja: Cada tarjeta roja tiene un costo de \$15.000 que deben ser cancelados antes de la fecha siguiente del partido donde fue amonestado.

8 Clasificación individual: Goleador y Valla Menos Vencida:

- 8.1 Para valla menos vencida se tendrá en cuenta únicamente la puntuación de la primera ronda.
- 8.2 Para goleador se tendrá en cuenta todo el 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 para definir desempates. En caso de empate entre dos o más goleadores en la primera posición, este se resolverá de acuerdo al siguiente orden de alternativas:
 - 8.2.1 A favor de quien haya jugado en mayor número de partidos.
 - 8.2.2 Quien haya marcado más goles en el partido efectuado entre dichos equipos si hubiera jugado.
 - 8.2.3 Quien haya marcado mayor número de goles dentro de un partido a través de todo el torneo.

- 8.2.4 Si el goleador o su equipo es expulsado del torneo, pierde el derecho a la premiación.
- 8.2.5 SORTEO.
- 8.2.6 En caso de empates en la valla menos vencida se definirá:
- 8.1.1 El que haya jugado más partidos y haya obtenido menos goles.
- 8.1.2 Número de goles dividido en el número de partidos.
- 8.1.3 Quien haya recibido menos goles en el partido efectuado entre dichos equipos, si hubiera jugado, en todo el torneo.
- 8.1.4 Quien haya recibido menor número de goles dentro de un partido, en todo el torneo.
- 8.1.5 Sorteo.

9 Condiciones de juego:

- 9.1 El balón: Cada equipo debe presentar antes de iniciar el partido un balón reglamentario. Si sólo presenta balón un equipo, el partido se jugará y si por algún motivo este se pierde o se torna irreglamentario el partido lo gana el equipo que presentó el balón, si el balón que se presenta no es de ninguno de los equipos y si por alguna razón es retirado del campo de juego, ambos equipos perderán por W.O. Si ningún equipo presenta balón reglamentario ambos perderán el partido y no será programado nuevamente.
- 9.2 De los Uniformes.
- 9.3 Los jugadores deberán presentarse debidamente uniformados con camiseta, pantaloneta, medias, zapato deportivo adecuado para cancha sintética y utilizar canilleras obligatoriamente en caso contrario perderá por W.O.
- 9.4 El arquero tendrá uniforme diferente a los jugadores de campo.
 - 9.4.1 Para la primera fecha no se exigirá uniformidad completa, pero los equipos que no presenten uniformidad deben presentar petos los cuales deben estar numerados o usar uniforme del mismo color pero que la numeración no se repita. A partir de la segunda fecha, los jugadores deben presentarse debidamente uniformados.
 - 9.4.2 En caso de presentarse similitud en los uniformes, a criterio arbitral, el equipo primero en la programación deberá colocarse el uniforme alternativo o petos. De no presentar uniforme alternativo el equipo perderá por W.O., la organización no suministrará uniforme alternativo ni petos, estos son de estricta responsabilidad de los equipos participantes. Cuando se encuentra similitud en los uniformes, no es obligatorio que los petos se encuentren debidamente numerados.
 - 9.4.3 El juez comunicará a los equipos sobre la similitud de los uniformes, en tal caso el equipo primero en la programación deberá usar el uniforme alternativo o petos. Si no tiene petos o uniforme alternativo el árbitro concederá un tiempo prudencial no superior a diez minutos para conseguir el uniforme alternativo.
- 9.5 De los encuentros deportivos:
- 9.6 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, (la lesión debe ser corroborada por el brigadista de campo) el equipo afectado perderá el juego y no se le contará como W.O.

- 9.7 En los encuentros se permitirán hasta cinco (5) sustituciones incluido el portero. El jugador reemplazado no podrá volver a ingresar durante ese partido.
- 9.8 Los equipos deben dictar al juez y/o veedor los nombres de los jugadores que están en el banco.
- 9.9 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.
- 9.10 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.
- 9.11 Los equipos deben presentarse al campo de juego 15 minutos antes de la hora fijada para el encuentro, debidamente uniformados, realizar su respectivo calentamiento (ACTIVACION MUSCULAR). Equipo que NO realice esta cesión previa, no se autorizara para jugar. Todo jugador inscrito en la planilla de juego debe jugar por lo menos un periodo completo de 10 minutos a excepción del arquero, quien podrá actuar en los cuatro periodos.
- 10 Duración de los partidos:
 - 10.1 En cada encuentro se disputarán 4 periodos de 10 minutos cada uno con descanso de 5 minutos entre el primer y segundo periodo y entre el tercero y cuarto periodos. Entre el segundo y tercer periodo se dará un descanso de 10 minutos.
 - 10.2 Si por alguna causa la programación se encuentra atrasada 30 minutos o más, se validará con el capitán de cada equipo si se realiza el partido, si no se llega al acuerdo de jugarlo, este será aplazado.
 - 10.3 Si después de transcurridos el 75% del total del partido no fuere posible culminar un encuentro por causas de FUERZA MAYOR, el árbitro lo dará por finalizado y el marcador será el que vaya en el momento de la suspensión.
 - 10.4 Para efectos del numeral anterior, se consideran CAUSAS DE FUERZA MAYOR las siguientes:
 - 10.4.1 El mal estado de terreno de juego y que ofrezca peligro para la integridad física de los jugadores.
 - 10.4.2 La falta de suficiente luz natural.
 - 10.4.3 Ausencia de los árbitros.
 - 10.4.4 Los demás factores a juicio razonable del árbitro.
 - 10.4.5 Un partido suspendido por cualquiera de las causas de fuerza mayor establecidas en el numeral anterior, cuyo tiempo de juego sea inferior al 75%, deberá concluirse en otra ocasión y se jugará únicamente el tiempo faltante. Cuando el partido es suspendido por actos de indisciplina o no continuidad de uno o ambos equipos, este se dará por finalizado y se aplicará W.O.
 - 10.4.5 Si un campo es considerado apto para jugar, a criterio arbitral, y uno o los dos equipos se niegan a jugar, perderán el partido por W.O. con un marcador adverso de 0 X 3. (W.o.)

11 Pérdida del partido por no presentación. (W.O)

- 11.1 Los equipos deben estar 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 podrá iniciar con mínimo seis jugadores debidamente uniformados. Para aplicar el W.O. se dará espera de 15 minutos a partir de la hora programada. Parágrafo 8: Si por alguna causa el partido anterior se encuentra atrasado, los equipos del partido siguiente deben estar inscritos a la hora programada; el tiempo de espera no cuenta desde la terminación del partido atrasado.
- 11.2 Si un equipo no se presenta en el tiempo estipulado perderá por W.O. y por consiguiente los puntos en disputa.
- 11.3 Si los equipos que deben enfrentarse faltaren al campo de juego después de la hora 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.
- 11.4 Si un equipo pierde un (1) partidos en la primera fase o en la segunda fase por no presentación, quedará eliminado del Torneo.
- 11.5 Si un equipo no presenta cédulas dicho equipo será declarado perdedor por no presentación. El abandono del campo de juego o la renuncia a continuar jugando se considera W.O.
- 11.6 El juez tendrá una espera de 30 minutos, para su presentación en el campo de juego, pasado este tiempo el partido se declara aplazado. El veedor realizará el debido proceso de inscripción de jugadores y en caso de no presentarse uno o ninguno de los equipos se declarará W.O. según el caso.
- 11.7 El equipo que gane un partido por W.O, su marcador será 3-0 a favor

12 Medidas disciplinarias:

12.1 Sanciones:

- 12.1.1 Cuando se compruebe una suplantación el equipo se hará acreedor a la expulsión del torneo.
 - 12.1.2 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.
 - 12.1.3 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. Se entiende por inhabilitado, jugador al cual se le hayan aplicado fechas de sanción.
 - 12.1.4 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.
 - 12.1.5 El equipo o equipos que, jugando finales, sean responsables de actos bochornosos o de indisciplina (agresiones a árbitros, batallas campales, agresiones al público o jugadores contrarios); se harán acreedores a la pérdida de las respectivas distinciones o premios a que tenga derecho, cabe destacar que el equipo responsable de iniciar este tipo de actos tendrá una sanción mayor.
- ## 13 El árbitro dará por terminado el partido:
- 13.1 Por negarse un jugador expulsado a salir del campo una vez se le han dado dos (2) minutos para que lo haga.
 - 13.2 Por resistencia a cumplir sus órdenes. (Iniciar o continuar el partido).
 - 13.3 Por renuncia a jugar o por inmovilidad.

- 13.4 Por retiro voluntario de los jugadores.
- 13.5 Por invasión del terreno de juego no siendo posible su evacuación.
- 13.6 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. E
- 13.7 En el momento que el árbitro compruebe que existe suplantación de un jugador.
- 13.8 Si un partido se finaliza por alguna de las causas anteriores, cualquiera que sea el marcador, el equipo culpable será declarado perdedor por W.O., si ambos incurrieren en la falta, los dos serán declarados perdedores por W.O.
- 13.9 El marcador del equipo beneficiado seguirá como estaba en el momento de la terminación del partido si el marcador es superior a tres (3). El equipo infractor quedará en cero (0). Si el marcador del equipo beneficiado es menor de tres (3) puntos, este será igualado a tres (3).
- 13.10 Para efectos de medidas disciplinarias y en caso de actos antideportivos se considera a la BARRA como un jugador más del equipo.
- 13.11 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.
- 13.12 Si el técnico dirige varios equipos la sanción que se aplica es válida para el equipo con el que se encontraba en el momento del incidente.

14 Tabla de Sanciones:

- 14.1 Agresión de hecho contra directivos, funcionarios de la organización, jueces, veedores, contrarios, compañeros o público, (Conducta violenta, actos de violencia, riñas entre jugadores, incidentes graves, lesiones físicas), en el transcurso del partido o posterior al mismo: Expulsión del torneo al equipo y/o jugadores implicados.
- 14.2 Intento de agresión o persecución, contra jueces, jugadores o contrarios, compañeros de equipo durante el partido o al final del mismo: Desde 3 Fecha y/o expulsión del Torneo al equipo y/o jugadores implicados. Si reincide expulsión del Torneo.
- 14.3 Jugadores que participen en actos de indisciplina grave o batalla campal: Expulsión del equipo o jugadores implicados.
- 14.4 Suplantación de un jugador: Expulsión del equipo del Torneo, e informe a la empresa.
- 14.5 Jugador que haya sido expulsado y reingrese al terreno por cualquier circunstancia a tomar parte de incidentes o generarlos: Expulsión del jugador del Torneo.
- 14.6 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 y/o jugadores implicados.
- 14.7 Ofensa verbal o injuria, uso de señales o gestos antideportivos 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 duplicará la sanción. Si reincide expulsión del Torneo.
- 14.8 Escupitajo, al contrario, al juez o a un compañero: 4 fechas, Si reincide Expulsión del Torneo.

- 14.9 Jugador expulsado por juego brusco, violento y mal intencionado: Desde 2 Fechas, Si reinciden 4 fechas.
- 14.10 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.
- 14.11 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.
- 14.12 Jugador expulsado por haber sido amonestado con dos (2) tarjetas amarillas: 1 Fecha, Sí reincide 2 fechas.
- 14.13 Acumulación de 3 tarjetas amarillas en el torneo. 1 fecha.
- 14.14 Impedir una acción de gol por parte de un jugador diferente al portero, utilizando las manos o con falta: 1 fecha, Si reincide 3 fechas.
- 14.15 Equipos y jugadores que sean eliminados del torneo por problemas disciplinarios o por W.O. Perderán el derecho a la premiación.
- 14.16 Jugador que participe de un juego y presente rastros (tufo) de consumo de bebidas alcohólicas o alucinógenos. 1 fecha, Sí reincide 2 fechas
- 14.17 Cuando un deportista cometa dos o más faltas contempladas en el presente reglamento, se tendrá en cuenta la más grave para su sanción.
- 14.18 Cualquier tipo de sanción no estipulada en el presente reglamento, es potestad de la Comisión Técnica juzgarla y sancionarla.
- 14.19 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.
- 14.20 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.
- 14.21 Todo jugador sancionado por cualquier causa queda automáticamente cumpliendo su sanción a partir de la fecha siguiente en que juegue su equipo, así el partido a jugar venga de ser aplazado.
- 14.22 Todas las sanciones tendrán efectividad para su cumplimiento aún en partidos en que haya W.O.
- 14.23 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.
- 14.24 La organización se reserva el derecho de tomar las siguientes medidas reglamentarias:
- 14.25 Prohibir la participación de todo jugador o equipo que incurra en agresiones graves a funcionarios, árbitros jugadores contrarios de toda actividad deportiva organizadas por Comfaboy en el futuro.
15. Demandas y apelaciones:
- 15.1 Si un equipo juega bajo protesta, el capitán deberá firmar la planilla de juego antes de finalizado el partido y antes que lo haga el primer juez. El capitán debe argumentar ante la organización su protesta el primer día hábil después de jugado el partido.
- 15.2 No se atenderán demandas cuyas evidencias debieron ponerse de manifiesto antes o durante la realización del partido, estas evidencias deben quedar por escrito en la planilla del veedor con la respectiva firma del capitán.
- 15.3 Para que pueda existir demanda, se debe:

- 15.4 Presentar la demanda por escrito después de jugado el partido (sábado, domingo o festivo), el primer día hábil hasta las 4 p.m. ante la dirección del Torneo. 7.5.2 La demanda se debe presentar en original y copia firmada por el delegado acreditado del equipo.
- 15.5 Adjuntar copia de la planilla de juego, resaltando el hecho causa de la demanda. 7.5.4 Cancelar la suma de \$250.000.00 (Doscientos cincuenta mil pesos), en Comfaboy. Adjuntar a la demanda copia del recibo de caja.
- 15.6 La respuesta oficial a las demandas se dará únicamente al delegado acreditado del equipo.
- 16 Boletín Informativo:
- 16.1 Todas las novedades del Torneo (resultados, programaciones, sanciones) serán publicadas en el boletín informativo. **POR NINGÚN MOTIVO SE DARÁ INFORMACIÓN TELEFÓNICA CON ASPECTOS RELACIONADOS A LA PROGRAMACIÓN.**
- 16.2 No es oficial la información dada telefónicamente sobre resultados y programación, la información oficial es la que sea enviada a los delegados oficiales por parte del coordinador oficial del evento
- 17.1 Observaciones:
- 17.2 El Comité Organizador del presente Torneo, se reserva el derecho de cualquier modificación o ampliación en el presente reglamento, previa comunicación en el boletín informativo.
- 17.3 Aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el Comité Organizador y la Comisión Técnica; sus resultados serán publicados en el boletín de programación y si es el caso, serán incorporados al reglamento de participación.
- 17.4 Se informa que la Caja de Compensación Familiar de Boyacá, podrá hacer uso de las imágenes y videos capturados en el desarrollo del Torneo con fines promocionales, comerciales, asistenciales, pedagógicos o educativos propios de la actividad promocional e institucional de la Caja de Compensación familiar de Boyacá y/o sus servicios, por lo cual se exonera a Comfaboy de toda responsabilidad por su manejo, la Caja de Compensación Familiar de Boyacá, se compromete a hacer uso adecuado de la imagen en los términos correspondientes.
- 17.5 los equipos participantes en este torneo aceptan con su inscripción el presente reglamento y participan bajo su propia responsabilidad en caso de accidentes deportivos.

DE COMO PRACTICAR EL JUEGO LIMPIO:

- Ser modesto en la victoria.
- Mantener la serenidad en la derrota.
- Reconocer los méritos y virtudes de los demás.
- Respetar y acatar las decisiones de los árbitros.
- Aceptar que los árbitros pueden equivocarse porque son humanos.

- Animar a su Equipo sin ofender, al contrario.
- Respetar el sentimiento del hincha.
- Cumplir estrictamente las Normas y Reglas del Deporte.
- Dar la mano en el triunfo o en la derrota.