

ASOCIACIÓN MUTUAL BURSATIL

ASOBURSATIL

**REGLAMENTO DE PARTICIPACIÓN
 TORNEO DE FÚTBOL
 2010**

INTRODUCCIÓN:

ASOBURSATIL y La caja Compensación de Subsidio Familiar COMPENSAR, en su propósito primordial de mejorar la calidad de vida y el desarrollo de una sociedad más solidaria, armónica y equitativa, promueve la sana competencia a través de las diferentes actividades deportivas empresariales.

OBJETIVOS:

- ✓ Motivar el desarrollo de valores como: El Respeto, La Honestidad, La Equidad y La Solidaridad, fomentando espacios de convivencia en donde impere el JUEGO LIMPIO.
- ✓ Promover la actividad deportiva como medio de acercamiento humano y de integración empresarial, enmarcados en una sana competencia. Procurando mejorar el sano aprovechamiento del tiempo libre.

1. ORGANIZACIÓN Y COORDINACIÓN

Estará a cargo de la sección de Deportes de COMPENSAR. El torneo de Fútbol se registrará en su orden por los siguientes reglamentos:

- 1.1. El presente reglamento de participación.
- 1.2. El reglamento internacional expedido por la Federación Internacional de Fútbol Asociado (F.I.F.A.).
- 1.3. Resoluciones del Comité Deportivo y Disciplinario.
- 1.4. COMPENSAR tendrá a cargo la adecuación y designación de los campos y la distribución de los boletines oficiales.
- 1.5. Podrán participar hasta 13 equipos para un total de 234 asociados.
- 1.6. ASOBURSATIL premiará a los equipos que clasifiquen así: Campeón, subcampeón, tercer puesto, valla menos vencida, goleador.

PARÁGRAFO: Cuando un equipo o un jugador es excluido del torneo por cometer alguna de las faltas contempladas en el presente reglamento, inmediatamente perderá el derecho a la premiación establecida.

2. DE LOS PARTICIPANTES

2.1. Las Inscripciones están dirigidas a los Asociados de ASOBURSATIL

PARÁGRAFO: No podrán ser inscritos como jugadores aquellos asociados con fecha de afiliación posterior a Agosto 06 de 2010.

- 2.2. Cada equipo inscribirá un máximo de 18 jugadores de los cuales 11 estarán en el campo de juego y 7 será suplentes.
- 2.3. 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.

Se cobrará una multa por inasistencia de \$20.000.00 por fecha, una multa por la suma de \$10.000.00 por tarjeta roja, y una multa por tarjeta amarilla por valor de \$5.000.00, multas que serán descontadas única y exclusivamente por descuento de nómina. De igual manera se aclara que el veedor de Compensar no está autorizado para recibir dinero por ningún concepto.

Ningún jugador podrá portar objetos peligrosos para sí o para los otros Jugadores.

Los participantes deben presentar una conducta ejemplar durante el desarrollo de las competencias, cumpliendo las reglas de cortesía acostumbradas. No se permiten jugar a personas en estado de embriaguez o bajo efectos de drogas alucinógenas.

Bajo ninguna circunstancia se permitirán suplantaciones ni cambio de jugadores durante el torneo. Cualquier suplantación de un jugador dará

lugar a la expulsión automática del jugador suplantado sin perjuicio de las sanciones a que halla lugar para las personas implicadas de acuerdo a los reglamentos y estatutos de la Asociación y serán puestas en conocimiento de La Junta de Control Social quienes le darán el trámite previsto en los estatutos de la Asociación.

La organización deportiva de COMPENSAR se reserva el derecho de permitir o condicionar la participación de jugadores y/o empresas que en torneos anteriores hayan cometido faltas graves al reglamento, hayan sido causantes de grescas o agresiones a jueces, veedores, compañeros o adversarios. (Ver num. 6.3.1)

PARAGRAFO

Todos los jugadores deberán firmar la planilla de asistencia para cada fecha, de no hacerlo la organización asumirá que no asistieron al partido y se harán acreedores a la multa correspondiente.

Los jugadores deberán acercarse al veedor de COMPENSAR para realizar la firma de asistencia.

2.4. La identificación oficial para el torneo de Fútbol de la empresa es el la cedula de ciudadanía o documento original con foto reciente. No se aceptará ningún otro documento para jugar.

2.5. No se podrá reemplazar a un jugador sancionado o expulsado del torneo.

2.6. En cada una de las fechas los jugadores presentarán la cédula de ciudadanía o documento original con foto, de lo contrario no podrán participar.

2.7. Desde la primera fecha del torneo el equipo se debe presentar al campo de juego con uniforme completo: Camiseta, pantaloneta y medias iguales en forma color y estilo.

2.8. 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 contrario perderá por W.O. COMPENSAR no suministrará los balones, estos son responsabilidad de cada equipo.

2.9. Cada equipo tendrá derecho a realizar hasta cuatro (4) sustituciones durante cada juego.

2.10. 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, 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.

2.11. No es posible el aplazamiento de partidos o fechas, salvo situaciones de fuerza mayor, estas deben estar debidamente soportadas y autorizadas por la empresa.

2.12. la única autoridad en el campo de juego es el juez, el veedor solo cumple funciones de: facilitador en la solución de posibles inconvenientes, observación e información objetiva e imparcial para la organización, sin embargo es un integrante del comité organizador, cualquier falta en su contra será sancionada drásticamente.

3. SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

3.1. La puntuación será de la siguiente manera:

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

3.2. DESEMPATES

3.2.1. Los empates de clasificación, se definirán en el siguiente orden:
 3.2.1.1. Menor puntaje acumulado de JUEGO LIMPIO tarjetas, comportamiento de las barras y jugadores suplentes, presentación de Balón reglamentario.)

Tarjeta roja	2 ptos y \$10.000
Tarjeta amarilla	1 pto y \$ 5.000
Mal comportamiento de la barra.	5 pto
No presentar Balón Reglamentario	1 pto.
Partido perdido por no presentación W.O.	3 pto

3.2.1.2. Ganador del partido entre si.

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

- 3.2.1.4. Mayor número de goles a favor.
- 3.2.1.5. Menor número de goles en contra.
- 3.2.1.6. Mayor número de partidos ganados.
- 3.2.1.7. Menor número de partidos perdidos.
- 3.2.1.8. Puntaje de Juego Limpio de la ronda anterior.

PARÁGRAFO: Durante la primera ronda el puntaje máximo de JUEGO LIMPIO será de: 15 Pts. Equipo que acumule esta cantidad quedara eliminado del torneo sin importar el lugar que ocupe dentro del grupo, para la segunda ronda el equipo que complete 10 puntos quedará excluido del evento.

3.3. Clasificación individual, goleador, valla menos vencida: Se tendrá en cuenta hasta la finalización del torneo. Para efectos 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.

3.4. En caso de empate del goleador se definirá por la Mejor clasificación del equipo

3.5. En caso de empate en la valla menos vencida, se definirá por la mejor clasificación del equipo.

PARÁGRAFO: El derecho a recibir esta premiación, se pierde inmediatamente si el equipo o jugador son excluidos por alguna de las faltas contenidas en el presente reglamento.

3.6. Los encuentros tendrán una duración de 90 minutos divididos en dos tiempos de cuarenta y cinco (45) con un descanso máximo de quince (15) minutos.

3.7. El tiempo máximo de espera al juez será de 15 minutos.

4. NORMAS DISCIPLINARIAS.

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

4.1.1 El árbitro dará una espera de quince (15) minutos **A PARTIR DE LA HORA PROGRAMADA** para que los equipos se presenten al campo de juego en forma reglamentaria. Se entiende por W.O. cuando un equipo no se hace presente en el campo de juego, lo hace con menos del mínimo requerido para iniciar un encuentro o lo hace en forma irreglamentaria (no uniformados, sin carné), Si no lo hicieran, el juez procederá a decretar la no presentación (WO), con lo cual se determinara la finalización del juego. Después de esto no se aceptará ninguna variación al resultado sentado en la planilla de juego. De igual forma el juez inscribirá a los jugadores que se hagan presentes en el campo del equipo que pierda por W.O.

4.1.2 EN CASO QUE POR CUALQUIER CIRCUNSTANCIA NO SE PERMITA LA UTILIZACIÓN DE LOS CAMPOS DE JUEGO O NO SE PERMITA EL INGRESO A LOS ESCENARIOS, **LOS EQUIPOS DEBERAN PRESENTARSE AL JUEZ Y AL VEEDOR DESIGNADOS**, PARA PROCEDER A SU RESPECTIVA INSCRIPCIÓN, EL CAPITÁN FIRMARÁ LA PLANILLA Y EL JUEZ DECLARARÁ APLAZADO EL PARTIDO. EN CASO DE QUE UN O LOS DOS EQUIPOS NO SE HICIEREN PRESENTES, ESTE O ESTOS SERÁN DECLARADOS AUSCENTES Y PERDERÁN POR NO PRESENTACIÓN W.O.

4.1.3 El equipo que no se presente en el campo de juego, que lo haga con menos del número mínimo de jugadores requeridos o lo haga en forma irreglamentaria, perderá por NO PRESENTACIÓN W.O.

4.1.4 Cuando un partido es ganado por NO PRESENTACIÓN W. O., se darán los tres (3) puntos al equipo beneficiado y el marcador será de tres cero (3-0).

4.1.5 El equipo que se retire del campo de juego, sin que éste haya sido terminado por el juez central y renuncie a jugar, perderá el partido; si el marcador es superior a tres – cero (3-0) quedará de esa forma, si es inferior o igual a (3-0) se aplicará el marcador de 6-0. a favor del equipo que permanezca en el terreno de juego. Para efectos de juego limpio al equipo que se retire, se le sumaran cinco (5) puntos, más las tarjetas que hasta ese momento hayan tenido los equipos.

4.1.6 Cuando un equipo no pueda continuar su juego por lesión comprobada de sus jugadores y no teniendo el mínimo para continuar, éste perderá por inferioridad numérica: si el marcador es superior a tres –

cero (3-0) quedará de esa forma, si es inferior se aplicará el marcador para W.O.

4.1.7 Cuando un equipo quede con menos jugadores de los requeridos para continuar el juego, por razones disciplinarias, perderá por inferioridad numérica; si el marcador es superior a tres – cero (3-0) quedará de esa forma, si es inferior se aplicará el marcador para W.O.

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

4.1.9 Las únicas personas que impartirán justicia durante los encuentros deportivos serán los Árbitros respectivos y todos los jugadores acatarán las decisiones del mismo, las cuales son inapelables.

PARÁGRAFO: 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 acumularan tres (3) puntos en el juego limpio.

4.1.10 Los equipos que en disputa por el tercer lugar no se hagan presentes en el terreno de juego o que lo hagan con menos de diez jugadores de sus nominas, perderán cualquier distinción a la que tengan derecho y la empresa se reservará el derecho de permitir su participación en futuros eventos.

4.1.11 Si un director técnico actúa como jugador, será expulsado del torneo y el equipo perderá los puntos en disputa.

4.1.12 Equipo que no presente un Balón reglamentario para la práctica del Fútbol se le sumará un punto en el puntaje del juego limpio.

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

4.2.1. Cuando por fuerza mayor se suspenda un partido y se haya jugado 60 minutos o más del tiempo de juego, se dará por terminado y el marcador será el registrado en el momento de la suspensión.

4.2.2. 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.
- ✓ Mal estado del campo de juego por lluvia que haga imposible o peligroso utilizarlo. (se registrará por parte el árbitro a los jugadores de los dos equipos, en caso que uno o los dos equipos no se hicieran presentes perderán por W.O)
- ✓ Los demás factores a juicio razonable del árbitro o el veedor del partido.

4.2.3. Cualquier partido que sea suspendido por causas de fuerza mayor indicadas en el inciso anterior, cuyo tiempo de juego sea inferior a 60 minutos; se concluirá en otra ocasión y se jugará únicamente el tiempo restante y los equipos reiniciarán el partido con un mínimo de siete (7) jugadores inscritos inicialmente y podrán completar su nómina con las sustituciones a que tiene derecho según el presente reglamento de participación.

4.2.4. 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 aplicara el de W.O. (3-0) si los dos equipos son responsables de la suspensión se procederá de igual forma.

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

PARAGRAFO: 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. (Ver Núm. 6.1.6)

5. DEMANDAS Y RECLAMOS

5.1. Como demanda se entiende la acción que persigue la anulación de un partido, sobre la adjudicación de puntos distintos del resultado consignado en la planilla de juego.

5.2. Para que pueda existir demanda será tenido en cuenta las siguientes observaciones:

5.2.1. Presentar la demanda por escrito el primer día hábil después de jugado el partido, hasta las 4 P.M. en las oficinas de ASOBURSATIL Calle 69A # 9-43.

5.2.2. La demanda se presentará en original y una (1) copia firmada por el delegado acreditado del equipo. Deberá llevar el visto bueno del jefe de personal o de Bienestar de la empresa a la cual pertenece el equipo.

5.2.3. Adjuntar copia de la planilla de juego, en lo posible resaltando el hecho que causa la demanda.

5.2.4. Cancelar la suma de \$50.000. (cincuenta mil pesos) en ASOBURSATIL, Calle 69 A No 9 - 43 y adjuntar a la demanda una copia del recibo de caja. Si la demanda le es favorable, el dinero le será reintegrado.

5.2.5. Los fallos de las demandas y las respuestas a los reclamos se publicarán en el boletín oficial.

5.2.6. **Los fallos arbitrales son inapelables.**

6. PENAS Y SANCIONES

6.1. Las siguientes sanciones son aplicables de acuerdo con el informe arbitral y del veedor y serán igualmente aplicables para jugadores, entrenadores, delegados y barras.

6.1.1. El árbitro Esperará quince (15) minutos **A PARTIR DE LA HORA PROGRAMADA** para que alguno de los dos equipos se presente de forma reglamentaria al campo de juego, pasado este tiempo se declarará ausencia. (ver Num. 4.1.1)

6.1.2. El balón: Cada equipo presentará como mínimo un balón reglamentario en el campo de juego. Si sólo se presenta un equipo con balón, el partido se jugará y si por algún motivo este se pierde o se torna irreglamentario, el partido lo ganará el equipo que presentó el balón. Si ningún equipo presenta balón reglamentario ambos perderán el partido con marcador de 3-0 y este no será programado nuevamente. (ver Num. 4.1.14)

6.1.3. El uniforme: Los equipos se presentarán debidamente uniformados **DESDE LA PRIMERA FECHA**. (CAMISETA,

PANTALONETA, MEDIAS, CANILLERAS Y GUAYOS); de lo contrario perderá por W.O. (ver Num. 2.7) En caso de similitud en los colores; el equipo que aparece segundo en la programación, en la parte derecha de esta (visitante) deberá cambiarse de uniforme. El portero tendrá uniforme diferente a los jugadores de campo.

IMPORTANTE: El juez comunicará a los equipos sobre la similitud de los uniformes; en tal caso el equipo segundo en la programación deberá usar el uniforme alterno o petos con las características estipuladas en el reglamento. Para lo cual contará con un tiempo adicional de cinco (5) minutos.

COMPENSAR no suministrará, los balones, estos son de estricta responsabilidad de cada uno de los equipos participantes.

6.1.4. Cuando el árbitro se retire del campo de juego por agresión de uno (1) o ambos equipos y asuma que no hay garantía para continuar el juego, este finalizará el partido y el equipo o equipos quedarán inmediatamente expulsados del torneo con informe a la oficina de Recursos Humanos de la empresa.

6.1.5. La organización deportiva de COMPENSAR asume que todos los documentos enviados por las empresas para la inscripción de sus equipos son verídicos, en caso de comprobarse falsedad o adulteración de los mismos el equipo quedará automáticamente expulsado del torneo y se enviará informe a la empresa.

TABLA DE SANCIONES

CAUSALES	SANCIÓN
6.1.8. Jugador, técnico o delegado que se presente en estado de embriaguez al campo de juego	No podrá participar en el partido y desde tres (3) fechas de sanción. e informe a la empresa.
6.1.9. Jugador que participe, juegue en un partido estando sancionado.	El equipo quedará automáticamente expulsado del campeonato con informe a la empresa.
6.1.10. Jugador que sea suplantado o suplante a otro en su identificación.	Expulsión del equipo del torneo e informe a la empresa.
6.1.11. Tres tarjetas amarillas acumuladas.	(1) una fecha de sanción automática
6.1.12. Toda tarjeta roja de acuerdo al informe arbitral.	Desde (1) una fecha de suspensión automática
6.1.13. Irrespeto u ofensa verbal al árbitro, veedor, compañero, adversario o integrante del comité organizador.	Desde (3) tres fechas de suspensión.
6.1.14. Agredir o Intentar hacerlo al árbitro, asistentes, veedor o integrante del comité organizador, antes durante o después del partido (antes, durante o después del partido)	Expulsión inmediata del torneo del equipo e informe a la empresa. Sin perjuicio de las acciones legales a que diera lugar.
6.1.15. 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 campeonato e informe a la oficina de Recursos Humanos de la Empresa.
6.1.16. Agresión mutua entre jugadores y/o jugadores con las barras.	Expulsión de los implicados e informe a la empresa.
6.1.17. Referirse a la organización en malos términos para expresar inconformismo.	Desde (1) una fecha de suspensión
6.1.18. Juego brusco, violento, peligroso y mal intencionado.	Desde (2) dos fechas de sanción.
6.1.19. Jugador expulsado por completar dos tarjetas amarillas en un mismo juego.(dependiendo del informe arbitral)	Desde (1) una fecha de sanción.
6.1.20. Agresión a un contrario sin estar en balón en juego.	Desde (3) tres fechas de sanción.
6.1.21. Agresión a un contrario estando el balón en juego o en disputa de este.	Desde (2) dos fechas de sanción

6.1.22. Jugador que complete dos expulsiones. Por conducta violenta o antideportiva, juego brusco etc	Expulsión del torneo.
6.1.23. Jugador / Técnico, expulsado por protestar las decisiones arbitrales.	Desde (2) fechas de sanción.
6.1.24. Intento de agresión entre jugadores	Desde dos (2) fechas.
6.1.25. 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 campeonato e informe a la oficina de Recursos Humanos de la Empresa.
6.1.26. Escupir al arbitro, adversarios, compañeros o veedor.	Desde (3) fechas de sanción
6.1.27. Jugador expulsado por responder a una agresión, incitar o provocar a los adversarios o a las barras.	Desde (2) fechas de sanción

En el caso en que un jugador sea expulsado del torneo, esta sanción se hará extensiva a todas las disciplinas en las que esté inscrito. 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.

6.2. Todas las novedades del torneo, resultados, programación, sanciones, serán publicados en el boletín informativo el cual será publicado por ASOBURSATIL los días martes de cada semana en las horas de la tarde. **Es responsabilidad de cada equipo consultar la programación.**

6.3. La empresa se reserva el derecho de tomar las siguientes medidas reglamentarias:

6.3.1. Prohibir la participación en eventos deportivos futuros de todo jugador o equipo que incurra en agresiones o actos de indisciplina.

6.3.2. Informar al departamento de recursos humanos o directamente al jefe de personal del comportamiento del equipo que los representa.

6.3.3. La organización Deportiva de COMPENSAR no se responsabiliza de ninguna eventualidad médica como consecuencia de acciones de juego, todos los deportistas inscritos deben tener al día su seguridad social, lo anterior es responsabilidad de la empresa a la cual representa.

EL COMITE ORGANIZADOR DE ESTE TORNEO SE RESERVA EL DERECHO DE CUALQUIER MODIFICACIÓN O AMPLIACIÓN DEL PRESENTE REGLAMENTO, PREVIA COMUNICACIÓN EN EL BOLETIN INFORMATIVO.

