



**CODEARCUN**

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



# REGLAMENTO OFICIAL TORNEO MICROFUTBOL SUPER RICAS 2017

El presente reglamento consta de tres partes, para su debida consulta se debe entender los reglamentos de la siguiente forma:

- 1) Reglamento de juego  
Condiciones propias del fútbol de salón
- 2) Reglamento interno  
Condiciones y políticas del torneo
- 3) Reglamento de disciplina  
Sanciones y disposiciones legales del torneo



**CODEARCUN**

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



**CODEARCUN**®

*Rumbo a la Excelencia*

## REGLAMENTO DE JUEGO

Condiciones propias del juego de fútbol de salón para el Torneo con el reglamento de la Federación Nacional de Fútbol de Salón

### ARTICULO 1: OBSERVACIONES INICIALES

1. Por medio del presente reglamento, PAPAS SUPER RICAS, presenta fomentar un ambiente propicio para la práctica del deporte y el aprovechamiento del tiempo libre, bajo el principio fundamental dentro y fuera del campo de juego entre compañeros, rivales, personal de la organización y autoridades de juzgamiento.
2. Sede del torneo. El torneo se desarrollará en diferentes escenarios seleccionados por el Comité Organizador distribuido de la siguiente manera.

**ARBITRO OFICIAL**

**CODEARCUN**

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
 Nit. 900. 415. 853 - 2  
 AFILIADO FECOLFUTSALÓN



BOGOTÁ		CUNDINAMARCA		META		BOYACA		SUMAPAZ	
ZONAS	EQUIPOS	ZONAS	EQUIPOS	ZONAS	EQUIPOS	ZONAS	EQUIPOS	ZONAS	EQUIPOS
NORTE		SABANA OCCIDENTE							
SUBA	24	FUNZA	24	VILLAVICENCIO	24	TUNJA	24	FUSAGASUGA	36
ENGATIVA	24	FACATATIVA	24						
FONTIBON	24	MADRID	24						
		MOSQUERA	24						
TOTAL NORTE	72	TOTAL SABANA OCC.	96						
SUR		SABANA CENTRO							
USME	48	ZIQUAIRA	24						
RAFAEL URIBE	48	CHIA	24						
BOSA	48	COGUA	12						
KENNEDY	48								
ANTONIO NARIÑO	48								
CIUDAD BOLIVAR	48	TOTAL SABANA CENTRO	60						
TOTAL SUR	288								
TOTAL	360		156		24		24		36
									600
FINALISTAS	2		3		1		1		1

### 3. Sistema de juego.

- Primera fase- Fase eliminatoria por sede: Por cada sede se jugarán triangulares de acuerdo a la cantidad de equipos donde cada equipo jugará un mínimo de dos partidos y clasificará el primero de cada sede.
- Segunda fase- Fase eliminatoria por zona: En el caso de Bogotá se va a realizar una eliminatoria en la zona sur y una eliminatoria en la zona norte, en Cundinamarca se realizará una eliminatoria en Sabana Centro y otra en Sabana Occidente y clasifica el mejor tercero de las dos zonas, en la zonas de Meta, Boyacá y Sumapaz clasifica el primero de cada grupo para obtener un total de ocho (8) equipos finalistas, que jugarán la final nacional en la ciudad de Bogotá.
- Tercera fase- Final nacional: En la final nacional se jugarán dos cuadrangulares para obtener el campeón.

NOTA: Después del cierre de las inscripciones, se dará a conocer el fixture oficial del torneo, el cual será anexado al reglamento oficial.

### ARTICULO 2: EL JUEGO

- El campeonato será desarrollado por las reglas emanadas por la Federación Colombiana de Fútbol de Salón.
- Cada partido tendrá una duración de cuarenta (40) minutos dividido en dos tiempos de veinte (20) minutos, con un receso entre tiempo de cinco minutos.
- Cada equipo tendrá la posibilidad de solicitar un (1) minuto de tiempo muerto por cada periodo.
- Los jugadores. Para empezar o continuar el partido debe haber mínimo cuatro (4) jugadores. Se permite el registro de máximo doce (12) jugadores por equipo.



# CODEARCUN

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



8. En caso de lesión, la protección para un jugador de campo será de quince segundos (15") y de un minuto (1') para el arquero. La detención del partido se hará de inmediato cuando se trate del arquero, si se trata de un jugador, la detención se hará con el balón fuera de juego.
9. Uniforme de los jugadores. El uniforme debe constar de
  - I. Camiseta con Número
  - II. Pantoneta sin bolsillos
  - III. Tenis (Calzado deportivo sin taches)
  - IV. Canilleras
  - V. Medias largas (Que cubran las canilleras)
  - VI. Se permite que el arquero juegue con pantalón
10. Los participantes no podrán ingresar al campo de juego con: aretes, pulseras, relojes, ni elementos adicionales al uniforme.
11. Las incidencias del partido serán reportadas por los árbitros al Comité Organizador, ante quien se deberán solicitar las apelaciones que cada equipo estime pertinentes. Los árbitros no podrán tomar decisiones que vayan en contravía del juego limpio y la imparcialidad.
12. Los cambios o sustituciones únicamente se pueden hacer en:
  - a) Después de anotar un gol
  - b) Después de sancionada una falta
  - c) Durante cualquier paro inusual del partido
  - d) Después de solicitud de un tiempo
  - e) Cuando el árbitro señale saque de banda, esquina, tiro libre o después de un penal
13. Los cambios son ilimitados

### ARTICULO 3: CODIGO DISCIPLINARIO

14. El árbitro está facultado para calificar la conducta de los jugadores, cuerpo técnico, delegados y acompañantes desde dos (2) horas antes del desarrollo del partido hasta dos (2) horas después de concluido.
15. Tipos de falta.
  - Falta técnica: Toda aquella originada en la inobservancia de los aspectos técnicos del presente reglamento. Dará lugar a sanción y saque de banda por parte del equipo contrario.
  - Falta personal: derivada del comportamiento y actuación del jugador. Las faltas personales generarán cobro de tiro libre y son las únicas acumulativas para el jugador y el equipo.
16. Gravedad de las faltas
  - a) Falta leve
    - Agresión física no intencional originada en jugadas de disputa de balón.
    - Las demás que determine la organización del torneo.
  - b) Falta grave
    - Agresión física intencional (con miras a generar un daño físico) hacia otro jugador, con o sin posesión de balón.
    - Intencionalidad de agresión, aún sin que se presente contacto físico.



# CODEARCUN

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



- Manifestación de conductas antideportivas.
  - Agresión física o verbal hacia otro jugador, cuerpo de árbitros, personal de apoyo u organizadores del torneo, previo, durante o posterior al desarrollo del partido.
  - Incitación a la violencia por parte de compañeros de equipo, cuerpo técnico o acompañantes.
  - Daño de elementos de juego o instalaciones deportivas con la intención de afectar el desarrollo del partido. - Las demás que determine la organización del torneo.
17. Se utilizarán tarjetas de color amarillo, azul y rojo, para calificar la gravedad de una falta.
  18. El árbitro será quien determine el tipo de falta cometida y si amerita algún castigo con tarjeta.
  19. La acumulación de cinco (5) faltas leves de agresión física no intencional originada en jugadas de disputa de balón, por parte de un mismo equipo, en un mismo periodo de juego, dará lugar a cobro de tiro libre directo sin barrera.
  20. Si un mismo jugador recibe dos (2) tarjetas amarillas dentro del mismo partido, dará lugar a recibir tarjeta azul de forma automática.
  21. La tarjeta azul, dará lugar a sustitución inmediata (cambio obligatorio) sin posibilidad de reingreso del jugador descalificado.
  22. Una tarjeta roja dará lugar a sustitución inmediata (cambio obligatorio) sin posibilidad de reingreso del jugador expulsado.
  23. El jugador que sea retirado del partido por expulsión o descalificación (tarjeta roja o azul), no podrá permanecer en el banco de suplentes.
  24. Una (1) tarjeta roja dará lugar a la suspensión del jugador que la recibió, de forma automática, para el siguiente partido con posibilidad de más fechas según el informe arbitral.
  25. Para el caso de las tarjetas rojas, los organizadores podrán ampliar el número de fechas de suspensión del jugador, de acuerdo a la gravedad de la causa que generó la expulsión o los antecedentes previos de comportamiento. 2) Los Árbitros pueden determinar la expulsión de un jugador sin previa advertencia (tarjeta azul o amarilla) por: a) Causar o promover juego brusco o conducta violenta. b) Por escupir a un adversario o cualquier otra persona. C) Por emplear lenguaje ofensivo, grosero y obsceno.
  26. La organización podrá determinar la expulsión del torneo tanto de jugadores como de cuerpo técnico o acompañantes que agredan verbal o físicamente a la organización, jugadores o grupo de jueces, de acuerdo al informe arbitral, con las demás implicaciones legales que el caso amerite.
  27. La organización podrá determinar la pérdida de puntos por parte de un equipo que se haya visto implicado en hechos antideportivos o anti técnicos, por parte de sus jugadores, cuerpo técnico o acompañantes.

#### ARTICULO 4: MECANICA DE JUEGO

NOTA: El incumplimiento de cualquiera de los aspectos aquí mencionados dará lugar al cobro de falta técnica, salvo que se indique lo contrario.

28. Todos los partidos se jugarán con saque de banda, saque de meta y tiro de esquina, los cuales se harán únicamente con la mano.



# CODEARCUN

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



29. No es permitido que un jugador realice el tiro inicial mediante el simple hecho de pisar el balón, siempre se debe hacer un pase hacia un compañero.
30. El saque inicial y el reinicio después de gol, se harán desde el punto central del campo.
31. Si el arquero toca el balón en juego con las manos fuera de su área de meta, bien sea saliendo o no de ella, se sancionará falta y generará tarjeta amarilla.
32. El arquero podrá intervenir en jugadas de balón en movimiento fuera de su área, sin pasar la línea de mitad de campo. En caso contrario, se generará falta acumulativa y dará tarjeta amarilla al arquero.
33. Todo gol convertido de forma reglamentaria dentro del área de meta es válido.
34. Al arquero no se le permite hacer saques de banda ni lanzamientos de tiros de esquina. Podrá ejecutar el cobro de tiros libres directos.
35. Disputar el balón frontal o lateralmente con uno o ambos pies bajo la figura de “plancha” o “barrida”, independiente de si se toca el balón o no, se considerará falta personal. En caso de afectar al jugador contrario, se sancionará según la gravedad.
36. No se permite la “auto habilitación” del arquero.
37. El arquero no podrá recibir con sus manos pases provenientes de sus compañeros, a menos que se trate de rebotes producto del lanzamiento de un jugador contrario. Sí podrá recibir con sus manos lanzamientos de saques de banda.
38. El arquero solo podrá hacer saques de meta con la mano hasta la línea de mitad del campo de juego, el balón podrá pasar hasta la otra zona si previamente pisó terreno del campo propio.
39. El arquero no podrá direccionar un balón en juego con las manos (deteniéndolo, controlándolo o simplemente palmoteándolo) para jugarlo con los pies, salvo que en la jugada haya un jugador del equipo contrario ejerciendo presión.
40. No habrá lugar a extensión o reposición del tiempo de juego salvo que se trate de la ejecución de un penal o un doble penal.
41. El cobro de un penal o tiro libre directo, se debe hacer hacia adelante y no se puede hacer de doble jugada. El arquero, en ambos casos, se debe colocar sobre la línea de gol y solo se puede adelantar cuando el balón esté en movimiento.
42. No se permite el cambio de arquero previo el cobro de tiro penal o un tiro libre directo.
43. Si en un partido se hace necesario definir un ganador y el encuentro finaliza empatado en el tiempo reglamentario, se recurrirá al cobro de tres (3) tiros libres desde el punto penal por equipo, los cuales serán alternados. Mediante sorteo se definirá el equipo que inicia los lanzamientos, de los que solo pueden participar los jugadores que finalizaron el partido. Si luego de pasada la ronda de tres tiros persiste el empate, se cobrarán rondas de un (1) tiro cada una hasta que se defina el ganador.

# ARBITRO OFICIAL



**CODEARCUN**

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



**CODEARCUN**®

*Rumbo a la Excelencia*

## REGLAMENTO INTERNO

Procedimientos y políticas propias del Torneo Microfútbol Súper Ricas 2017

CAPITULO 1:

Cra. 72N # 39 - 64 Sur • Cel: 312 574 5365 • E-mail: [codearcun\\_2010@hotmail.com](mailto:codearcun_2010@hotmail.com)  
[www.codearcun.com](http://www.codearcun.com) - Bogotá, D.C. - Colombia



# CODEARCUN

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



## EL ORGANIZADOR

1. Papas Súper Ricas será el patrocinador y organizador del torneo y por lo tanto asume la responsabilidad por la organización y coordinación del Torneo Microfútbol Súper Ricas 2017.
2. El comité organizador es el encargado de la creación y puesta en marcha del siguiente reglamento, con el fin estricto cumplimiento por parte de todos los participantes del torneo.
3. Las leyes de juego para el torneo son las establecidas por la Federación Nacional de Fútbol de Salón el cual es el ente nacional que rige este deporte, y las que se adicionen en el presente reglamento.

## CAPITULO 2: INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS, JUGADORES Y DISPOSICIONES GENERALES

4. Para el Torneo Microfútbol Súper Ricas 2017 los equipos participantes deberán inscribir un mínimo de diez (10) y un máximo de doce (12) jugadores entre los 13 y los 17 años, nacidos a partir del 01 de enero del 2000 hasta el 15 de septiembre del 2004 y un delegado que debe ser mayor de edad y actuará como entrenador del equipo.

Nota: En el momento de la inscripción los jugadores le asignarán un nombre definitivo al equipo para efectos de su recordación y comunicación. El nombre de los equipos no puede contener términos que vayan en contra de la ley colombiana, las buenas costumbres y la moralidad.

5. Los equipos deben estar conformados exclusivamente por jóvenes desde los 14 hasta los 17 años cumplidos. Nacidos desde el 01 de enero del 2000 hasta el 15 de septiembre del 2004.
6. Es obligatorio presentar por parte de los delegados los siguientes documentos:
  - a) 200 empaques de papas Súper Ricas, en cualquier presentación.
  - b) Planilla oficial de inscripción por equipo.
  - c) Copia de cédula de ciudadanía del delegado.
  - d) Formatos individuales de inscripción por cada jugador debidamente diligenciado y firmado por respectivo acudiente.
  - e) Copia de la tarjeta de identidad de todos los jugadores.





**CODEARCUN**

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



- f) Certificación de la eps vigente.
  - g) Copia de la cédula de los acudientes que firman el formato individual de inscripción.
7. Las inscripciones se llevarán a cabo en puntos específicos establecidos por la organización en cada zona:
8. Los delegados deberán presentar la documentación solicitada de todos los jugadores del equipo en las fechas y puntos establecidos por la organización. Después de esto, no se recibirá ningún tipo de documentación.
9. Los jugadores que no tengan su documentación completa antes del plazo estimulado, no podrán participar en el campeonato, y el equipo no podrá sustituirlo en las planillas oficiales.
10. En caso de presentarse la expulsión de un jugador durante el transcurso del torneo, la organización no permitirá al equipo afectado inscribir a otra persona para que supla su lugar.
11. En caso de una lesión comprobada y justificada medicamente por parte de algún jugador de un equipo participante durante el Torneo, este podrá inscribir a otro jugador en reemplazo del lesionado siempre y cuando cumpla las siguientes condiciones:
- I. No haber estado inscrito en ningún equipo
  - II. Cumplir con los requisitos de documentación exigidos por la organización.
  - III. El jugador reemplazado dejará de tener la condición de jugador del equipo para el torneo, y no tendrá derecho a premio alguno.
12. Un jugador sólo podrá inscribirse en un equipo, si se comprueba que hay doble inscripción, será inmediatamente expulsado del torneo.
13. Para cada encuentro deportivo, es OBLIGATORIO, presentar los documentos de identidad de todos los jugadores y cédula del respectivo delegado, los cuales serán confrontados con la planilla de inscripción para garantizar que no haya ninguna suplantación. El juez tiene la potestad de no permitir la participación de un jugador que no presente su documento de identidad o no se encuentre registrado en la planilla de inscripción.
14. El equipo debe contar con un delegado que actuará como entrenador encargado, el cual asistirá en sus labores de campo y será el único que podrá permanecer en el área técnica de los campos. Esta persona deberá estar en la planilla de inscripción y presentar su respectivo documento de identidad en los partidos.



# CODEARCUN

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



15. Los delegados de los equipos son los representantes de éstos ante la organización y hacen parte del comité de equipos participantes. Los delegados de los equipos deben ser mayores de edad y actuarán como entrenadores de
16. l equipo.
17. Sólo el delegado de un equipo debidamente registrado y diligenciado en la planilla de inscripción será el representante ante la organización.
18. Ninguna persona podrá actuar como delegado en más de un equipo.
19. Los delegados de los equipos serán los responsables de entregar toda la documentación completa (planilla de inscripción y todos los formatos y documentos adjuntos) requerida para la inscripción del torneo y así mismo se responsabiliza de la veracidad de los requisitos solicitados en la planilla de inscripción.
20. Los delegados serán los encargados de promulgar y dar a conocer el REGLAMENTO DEL TORNEO MICROFUTBOL SUPER RICAS 2017 a cada miembro del equipo al que pertenezcan.
21. Los equipos que quedan inscritos serán aquellos que se inscriban en los puntos establecidos de acuerdo con los cupos disponibles y el cumplimiento de todos los requisitos establecidos para participar.
22. Para cada encuentro deportivo, cada equipo deberá presentar 20 empaques de papas Súper Ricas (de cualquier presentación), adicionales a los presentados en la inscripción. La organización del torneo asume los costos de las canchas y árbitros en todas las fases del torneo.
23. Los equipos deberán presentarse en el terreno de juego por lo menos (30) minutos antes de iniciarse el juego.
24. Si pasados diez (10) minutos de la hora programada del partido, algún equipo no se ha presentado en el campo de juego con los respectivos documentos de identidad, el juez decretará la no presentación.
25. Los balones de juego serán aportados por la organización. Estos se presentarán ante el juez antes del inicio de cada partido.
26. El delegado o jugador que sea expulsado del partido deberá retirarse del campo de juego y del banco de suplentes y permanecer en la tribuna o donde lo considere el juez.
27. Cuando por cualquier causa, un partido oficial sea suspendido, se reanudará conforme manteniendo el marcador registrado en el momento de la suspensión y se jugará solo el tiempo que resta para su terminación. Cuando el partido se suspende después de haberse jugado treinta (30) minutos o más, equivalente al 75% del tiempo total, se dará por finalizado con el marcador registrado en el momento de la suspensión.



**CODEARCUN**

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



28. Si el partido es suspendido definitivamente por motivos climáticos o falta de iluminación y este no ha sobrepasado el minuto treinta (30) del tiempo total, este se reprogramará desde el tiempo de suspensión, buscando una fecha alternativa.
29. Los equipos deberán registrar ante la organización dos (2) direcciones de correo electrónico y dos (2) teléfonos móviles o fijos, los que revestirán el carácter de oficiales, mediante los cuales se canalizará todo tipo de información, documentación, normas y/o disposiciones que se dicten durante el desarrollo del campeonato.
30. Las programaciones oficiales de los partidos serán publicadas a través de la página oficial y enviadas a los respectivos correos electrónicos de cada equipo.
31. En caso de lesión alguna producida antes, durante o después del partido por parte del jugador, SÚPER RICAS NO SERÁ RESPONSABLE y por lo tanto no se hará responsable de gastos médicos, incapacidades o cualquier tipo de acciones que tenga que tomar el jugador afectado.
32. De igual forma SUPER RICAS NO SE HARÁ RESPONSABLE de cualquier circunstancia realizada por terceros, tales como daños o robos de objetos personales, y en general inconvenientes de esa índole ajena a la administración de la organización del torneo.

### CAPITULO 3: PREMIACIÓN

33.

**ARBITRO OFICIAL**



**CODEARCUN**

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FEOLFUTSALÓN



**CODEARCUN**®

*Rumbo a la Excelencia*

## REGLAMENTO DE DISCIPLINA

Sancciones, políticas y procedimientos disciplinarios del torneo.

Cra. 72N # 39 - 64 Sur • Cel: 312 574 5365 • E-mail: [codearcun\\_2010@hotmail.com](mailto:codearcun_2010@hotmail.com)  
[www.codearcun.com](http://www.codearcun.com) - Bogotá, D.C. - Colombia



# CODEARCUN

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



## CAPITULO 1: ORGANOS DISCIPLINARIOS DEL TORNEO

1. Definición y funciones: Son órganos disciplinarios del campeonato, las autoridades encargadas de estudiar, analizar, investigar, calificar y juzgar las faltas en que incurran los equipos, delegados, jugadores y todas aquellas personas que de una u otra forma estén vinculadas a la entidad o a los equipos.
2. Nomenclatura
  - a) Comité Organizador del Campeonato.
  - b) Comité Ejecutivo del Campeonato.

## CAPITULO 2: COMPOSICIÓN E INTEGRACIÓN DE LOS COMITES

3. Comité organizador: Estará integrado por cinco (5) miembros; tres (3) representantes de Súper Ricas y tres (2) personas externas que ayudarán con la organización.
4. Comité ejecutivo del campeonato: Estará integrado por dos (2) miembros; un (1) representante de Súper Ricas y un (1) representante de los árbitros.
5. Reuniones: Los Comités se reunirán cuando alguna situación competente le sea necesaria mientras el torneo se encuentre en desarrollo y/o extraordinariamente cuando lo convoque alguno de sus integrantes.
6. Informes de los oficiales del partido: El informe arbitral será el medio de convicción fundamental para probar los hechos ocurridos dentro del campo de juego, pero se conjugará en el análisis valorativo del mismo con todos los otros medios de prueba existentes.
7. Reserva y resoluciones: Todo asunto sometido a estudio y decisión de los Comités tiene carácter reservado y sus fallos sólo podrán ser conocidos mediante resoluciones o boletines informativos oficiales.

## CAPITULO 3: COMPETENCIAS DE LOS COMITES



**CODEARCUN**

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



8. Comité Organizador

- a) Sanciones por expulsiones
- b) Sanciones por reincidencias
- c) Sanciones por suplantación
- d) Sanciones por documentación falsa
- e) Multas
- f) Casos de W.O
- g) Resultados de apelaciones por sanciones
- h) Demás cosas que resulten pertinentes

9. Comité Ejecutivo del Campeonato

- a) Demandas de partidos
- b) Imposiciones de sanciones ejemplares en caso de apelaciones por expulsión
- c) Resolución de infracciones que se encuentren bajo análisis o estudio

CAPITULO 4:  
PROCEDIMIENTO

10. Comité organizador: Al finalizar cada jornada, el comité Organizador se reunirá y de acuerdo a los informes recibidos por parte de los jueces de cada partido y ordenamientos de este reglamento, evaluará y publicará el día siguiente al partido El Boletín Oficial, el cual constará de:

- I. Resultados de la fecha
- II. Tabla de posiciones
- III. Tabla de goleadores
- IV. Tabla de valla menos vencida



# CODEARCUN

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



V. Boletín de sanciones

VI. Estadísticas

VII. Noticias

11. Comité Ejecutivo: Se reunirá cuando lo considere necesario o alguno de sus miembros lo exija así. Dictaminarán sus decisiones teniendo en cuenta el informe del juez, informe del veedor y testigos de los hechos. Sus decisiones serán aprobadas por mayoría de votos. Posteriormente dictaminará una resolución del caso a estudio de conocimiento público. Con este comité se pretende librar a la organización de cualquier inconveniente que sea ajeno a la organización del torneo tales como:

I. Resoluciones arbitrales

II. Casos de dudas con el reglamento

III. Casos de jugadores que estén comprometidos en batalla campal

IV. Demás casos que sean pertenecientes a esta comisión

## CAPITULO 5: TABLA DE SANCIONES

ZONA	SANCION
Ofensa verbal o injuria contra los estamentos Del Torneo (Directivos, veedores y Funcionarios de la organización)	Desde 2 fechas
Ofensa verbal o injuria contra compañeros, Jugadores, contrarios o jueces.	Desde 2 fechas
Intento de agresión o persecución a jueces, jugadores, Contrarios, compañeros de equipo durante el Partido o al final del mismo.	Desde 2 fechas
Agresión de hecho contra directivos, veedores, Funcionarios de la organización, público (conducta Violenta, brutalidad, actos de violencia, riñas entre Jugadores, incidentes graves, lesiones físicas)	Expulsión del torneo De los implicados
Jugador expulsado por juego brusco, violento Y mal intencionado.	Desde 2 fechas



# CODEARCUN

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



Agresión de hecho a jugadores contrarios o Compañeros con balón en juego en disputa por él. (Ver si hay lesión física)	Desde 3 fechas
Agresión de hecho a jugadores contrarios o Compañeros sin balón en juego ni en disputa por Los inculminados (ver si hay lesión física)	Desde 3 fechas
Suplantación de un jugador	Expulsión del torneo De los implicados
Cuando uno o más jugadores de un mismo Equipo agredan al árbitro, en el transcurso del Partido.	Expulsión del torneo De los implicados

12. Expulsión de delegados, barras y todas aquellas personas que en una u otra forma estén vinculadas a las entidades o grupos participantes. Los delegados, barras o cualquier persona que tenga relación con algún equipo participante del torneo y que se vea envuelto de casos de incitación a los adversarios, jueces, conducta antideportiva, actos de indisciplina o tomen parte en estos hechos dentro o fuera del campo de juego serán sancionados por el Comité Organizador según informe del juez y del veedor.
13. Casos de batalla campal. En el caso de presentarse una batalla campal durante el desarrollo de un partido, este se finalizará sin ganador alguno y el veedor y jueces deberán presentar un informe en donde se especifiquen los hechos ocurridos y las personas que hayan tenido alguna relación con el acontecimiento serán **EXPULSADOS DEL TORNEO** las personas implicadas.
14. Suplantación de jugadores. En el evento en que un jugador suplante a otro tanto en las planillas oficiales como en el campo de juego, el equipo infractor será **EXPULSADO DEL TORNEO**. Cuando se sospecha de suplantación, el jugador involucrado deberá presentar todos los documentos de identidad solicitados por el Comité Organizador y si es en campo ante el juez central y veedor.  
En caso de sospecha de suplantación durante un partido, el juez central y el veedor podrán solicitar los documentos que consideren relevante comprobar. Si se concluye que efectivamente hubo suplantación, el partido finalizará y el equipo contrario recibirá tres (3) puntos a favor.
15. Documentación falsa. Si uno o más jugadores presentan en la documentación exigida por el Comité Organizador, el equipo al que correspondan los jugadores infractores será **EXPULSADO DEL TORNEO**. De igual manera si un jugador presenta algún tipo de documentación falsa durante el partido, el equipo al que pertenezca el jugador infractor será **EXPULSADO DEL TORNEO** y el partido terminado por parte del juez central. El equipo contrario recibirá tres (3) puntos a favor.
16. Actuación de los jugadores expulsados. En el caso de que algún jugador sancionado o expulsado actúe durante un partido y se haya reportado en el boletín oficial, se dará por terminado el partido por parte del





# CODEARCUN

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



juez central y el jugador infractor será EXPULSADO DEL TORNEO. El equipo contrario recibirá tres (3) puntos a favor.

## CAPITULO 6:

### W.O, Y CASOS DE PÉRDIDA DE UN PARTIDO POR RETIRADA DE UN EQUIPO

17. Pérdida de partidos por no presentación (W.O). El equipo que después del tiempo de espera otorgado (10 minutos) no llegue a presentarse en el campo de juego con el mínimo de jugadores requeridos por el reglamento (4 jugadores) será castigado con la pérdida automática del partido y la sumatoria de tres (3) goles en contra.  
Nota: Si algún equipo acumula dos partidos perdidos por W.O consecutivos, o tres acumulativos se entiende el desinterés de este por participar en el torneo y automáticamente que descalificado del torneo, quedando los partidos pendientes perdidos por W.O.
18. Puntos y goles obtenidos por parte de un equipo beneficiado por un W.O. El equipo que se vea beneficiado con la asistencia de su rival a un partido recibirá tres goles a favor y la obtención de tres puntos por la victoria.
19. Tiempo de espera por parte del juez central. Los equipos deben hacerse presentes en el campo de juego en condiciones de actuar (debidamente uniformados) con un mínimo de veinte (20) minutos antes de la hora programada de la iniciación de un partido.  
Para aplicar el W.O, se esperarán por parte del juez central 10 minutos a partir de la hora programada.  
Nota: 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 se cuenta a partir de la hora oficial programada, si al cumplir el límite para sancionar el W.O y el partido anterior no ha terminado, el W.O se pita inmediatamente termine este partido si uno o ambos equipos no están completos.
20. Pérdida del partido por retirada. El abandono del campo de juego o la renuncia a jugar se considera como W.O.

## CAPITULO 7:

### DEMANDAS

21. Demandas, procedencias y requisitos. Los equipos podrán demandar ante el comité organizador del Torneo la anulación de un partido y la adjudicación de los puntos disputados, mediante el cumplimiento de los siguientes requisitos:
  1. El delegado del equipo debe presentar la demanda por escrito en términos correctos al Comité Organizador para ser discutidos ante el Comité Ejecutivo.
  2. 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 organización del torneo podrá exigir la presentación de pruebas, testimonios y casos adicionales que considere necesario para ilustrar y determinar el caso, la renuncia o retraso del demandante para presentar dichas pruebas, será causal de fallo adverso.



# CODEARCUN

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



3. El Comité Ejecutivo resolverá en lo posible la demanda completa para que los equipos involucrados en ella jueguen su próximo encuentro según la programación.
4. Los fallos de la demanda se publicarán en el boletín informativo el cual es considerado como medio de comunicación oficial.
22. Rechazo de la demanda. El Comité Ejecutivo rechazará de plano la demanda en los siguientes casos
  - a. Cuando no se cumpla alguno de los requisitos señalados en el punto anterior.
  - b. Si se fundamenta en resoluciones que el árbitro adopte en aplicación de las reglas de juego.
23. Causales de demanda
  - a. Suplantación de un jugador o delegado.
  - b. Actuación comprobada de un jugador, suspendido o inhabilitado.
  - c. Realización de cambios de jugadores en número mayor al autorizado.
  - d. Suspensión del partido a causas no justificadas o a situaciones irreglamentarias imputables a un equipo o a personas vinculadas a este.
  - e. No haberse efectuado el partido por culpa imputable al equipo contendor.

## CAPITULO 8:

### FUNCIONES Y DEBERES DE LAS AUTORIDADES DE CAMPO

24. Árbitro. El árbitro es la suprema autoridad deportiva durante los partidos.  
Sus fallos deberán ser acatados sin protestas ni discusión. El ejercicio de sus poderes va antes, durante y después de los partidos.  
El árbitro deberá aplicar las reglas establecidas por la Federación Nacional de Fútbol de Salón y el reglamento de juego del presente reglamento.
25. Informe del árbitro. El árbitro deberá informar en la planilla reglamentaria, en forma clara y objetiva sobre lo siguiente:
  1. La forma como se desarrolló el partido y los momentos anteriores y posteriores al mismo.
  2. En el momento en que se hubiesen presentado incidentes, determinará claramente en qué consistieron, quienes fueron sus promotores y partícipes: y en caso de agravio o provocación, si el agredido o provocado le respondió y en qué forma.
  3. Si los incidentes fueron provocados por el público o barras deberán precisar además.
    - a) Si fueron generalizados o aislados.
    - b) Si hubo lanzamiento de objetos, la clase y la cantidad.
    - c) Si se presentó invasión a la cancha, determinar el número de participantes y su actitud.

Cuando las circunstancias lo requieran, podrá adjuntar a la planilla un informe adicional.

El informe deberá entregarse al Comité Organizador al finalizar los partidos.

26. Veedor. Por cada campo de juego, va a estar un veedor de la organización quien cumplirá las siguientes funciones:



**CODEARCUN**

COMISIÓN DEPARTAMENTAL DE ÁRBITROS DE CUNDINAMARCA  
Nít. 900. 415. 853 - 2  
AFILIADO FECOLFUTSALÓN



- I. Verificar las inscripciones de los equipos
- II. Verificar los documentos presentados
- III. Estar pendiente de las acciones del partido por las que pueda existir una posible demanda
- IV. Presentar sus observaciones de manera objetiva en caso de alguna incidencia.
- V. Recoger todas las planillas de juego y los respectivos empaques de los equipos.

**CODEARCUN**

*Rumbo a la Excelencia*



**ARBITRO OFICIAL**