



REGLAMENTO OFICIAL

Actualización: 06 de ENERO de 2025



CONTENIDO

- ART 1-. FILOSOFÍA Y RAZÓN DE SER
- ART 2-. DEFINICIONES
- ART 3-. REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN
- ART 4-. PLANILLAS
- ART 5-. JUGADORES PARTICIPANTES
- ART 6-. CAMPO DE JUEGO
- ART 7-. PUNTOS, RETIRO Y W.O
- ART 8-. ÍTEMS DE DESEMPATE
- ART 9-. SANCIONES
- ART 10-. PRUEBAS AUDIOVISUALES
- ART 11-. PREMIACIÓN
- ART 12-. SISTEMA DE JUEGO
- ART 13-. PROGRAMACIÓN
- ART 14-. SUSPENSIÓN Y APLAZAMIENTO
- ART 15-. JUZGAMIENTO
- ART 16-. TRIBUNAL DE PENAS Y SANCIONES
- ART 17-. APELACIÓN E IMPUGNACIÓN
- ART 17, 18, 19 Y 20



Art 1. FILOSOFÍA Y RAZÓN DE SER

La COPAVM25 es una iniciativa privada con el fin de generar espacios organizados y aptos para la práctica del deporte y aprovechamiento del tiempo libre con énfasis en la recreación y la sana competencia que quiere cumplir con los siguientes

1. Objetivos:

- A. [INTEGRACIÓN Y CONVIVENCIA] Integrar a la comunidad local y zonal, a través del deporte y la sana competencia.
- B. [EMOTIVIDAD E INSPIRACIÓN] Congregar comunidad alrededor de la emotividad que produce este deporte.

2. Valores Humanos:

HONESTIDAD, CONVIVENCIA Y COMPAÑERISMO



Art 2. DEFINICIONES

ORGANIZACIÓN: Está conformada por las personas que se encargan de liderar el proceso de la COPAVM25, hacer gestión de espacios, y optimizar los procesos sobre los cuales que se basa la razón de ser y la filosofía del mismo. Es además la responsable de garantizar tanto la organización adecuada como el desarrollo sin contratiempos de los partidos. **PARTICIPANTE JUGADOR:** Se define como jugador de la COPAVM25 a toda persona que haya sido inscrita en las planillas de los equipos. **EQUIPO:** Es toda agrupación de jugadores de máximo 20 y mínimo 16 personas que participarán en la COPAVM25, su legitimidad ante la organización se registra una vez sea aprobada la PLANILLA DE INSCRIPCIÓN FINAL. **ÁRBITRO:** Es la persona contratada por la organización de la COPAVM25 que ofrece el servicio de juzgamiento deportivo dentro del torneo. **JUEZ CENTRAL:** Es el árbitro encargado de dirigir los partidos a nivel de juzgamiento dentro del campo de juego, es la máxima autoridad en los partidos. **ASISTENTES DE LÍNEA:** Son los árbitros o jueces de línea que ayudarán al juez central en la toma de decisiones en lo que respecta al juzgamiento deportivo. **DELEGADO DE EQUIPO:** Es el representante de un equipo ante la organización, responsable de los comportamientos y compromisos de su equipo ante la organización de la COPAVM25. **DIRECTOR TÉCNICO:** Será la persona encargada de dirigir al equipo desde la zona técnica. **CAPITÁN DE EQUIPO:** Jugador encargado de ser el representante de los jugadores ante el juez central. **COMISARIO DE CAMPO:** Es la persona encargada por la organización de la COPAVM25 con funciones logísticas e informativas para el correcto cumplimiento del REGLAMENTO de la COPAVM25, diligenciamiento y manejo de las planillas de juego y de equipo. Deberá ser siempre objetivo, principio que deberá reflejarse invariablemente en su conducta. Así mismo, tendrá que estar siempre al tanto de cualquier incidente que ocurra y de los comentarios acerca del partido. **SU FUNCIÓN ES LOGÍSTICA MAS NO DE JUZGAMIENTO ARBITRAL. VEEDURÍA:** Es la figura ejercida por el comisario de campo, veedores encargados, Coordinador de la COPAVM25 y/o representante de la organización y tiene como función principal hacer cumplir el reglamento de la COPAVM25. **BARRAS DE EQUIPOS:** Se considerará barra de equipo todo asistente a la tribuna que apoye específicamente a uno o varios equipos y serán declarados como participantes desde el momento en que ingresen en la zona de tribuna y cien (100) metros alrededor de la cancha, durante su permanencia en los mismos. **BATALLA CAMPAL:** Se define batalla campal para este torneo cuando **MÁS DE DOS JUGADORES**, sean del mismo equipo, rivales, barras de equipos, acompañantes o asistentes, se enfrenten entre sí por medio de agresiones físicas. **AGRESIÓN FÍSICA:** Se define para este torneo como toda acción física que implique ataque directo a otra persona con partes del cuerpo o con objetos. Algunos ejemplos: Escupitajo, lanzamiento de objetos, empujones, puñetazos, cachetadas, patadas, cabezazos, etc. **RESOLUCIONES ADMINISTRATIVAS:** Son comunicados por medio de los cuales se corrigen, se adicionan, se da claridad o se informa acerca de lo enunciado en este reglamento o en una situación particular de la COPAVM25, dada a conocer por los medios virtuales oficiales. **MEDIOS VIRTUALES OFICIALES:** Son los espacios en internet que ofrece la organización con el fin de comunicar y crear nuevos lazos institucionales con personas en la red y participantes del torneo. Los medios oficiales son; FACEBOOK FAN PAGE (<http://facebook.com/copavmbogota>), X (<http://twitter.com/COPAVM25>), INSTAGRAM (<https://www.instagram.com/copavmbogota/>) y E-MAIL (copavillamayor@gmail.com), WHATSAPP 3103465772, envío a bandeja de correos electrónicos suministrados por delegados y participantes. **CAMPO DE JUEGO:** Se define zona de campo de juego como la zona física demarcada reglamentariamente para la práctica del fútbol. **ZONA TÉCNICA:** Sector físico ubicado junto al campo de juego, para cada equipo le corresponderá uno solo y no podrá haber cambio del mismo durante el desarrollo del juego. **ZONA DE ÁRBITROS:** Sector físico ubicado junto al campo de juego en el sector que delimite la organización según lo requieran los árbitros. **FECHAS:** Son las fechas calendario exactas de programación, día y hora. **PARTIDOS:** Son los partidos programados en fechas del torneo jugados o a jugarse por cada equipo. **BENEFICIOS:** Son beneficios de la COPAVM25, la premiación, bonos, y devoluciones en valor de inscripción siempre y cuando no se encuentren inmersas en los motivos de pérdida de beneficios.



Art3-. REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

1. PAGO DE INSCRIPCIÓN: Cumplimiento de acuerdo de pagos por concepto de inscripción a la COPAVM25 acordados entre delegado y organización del torneo

OPCIONES DE INSCRIPCIÓN 2025:

- PROMOCIÓN 2024 (\$3.000.000)
- INSCRIPCIÓN COMPLETA (\$3.300.000)
- FINANCIADO (\$3.500.000)

FORMAS DE PAGO:

- EFECTIVO: Pago en al administrador de la COPAVM25.
- TRANSFERENCIA A DAVIPLATA o NEQUI al número 3103465772
- TRANSFERENCIA BANCARIA a cuenta DAVIVIENDA ahorros # 009000687138

2. DOCUMENTOS DE PARTICIPANTES: serán enviados a través de GOOGLE FORMS (Enviada al Correo electrónico copavillamayor@gmail.com) que contenga:

- a. Una Fotografía RECIENTE tipo documento a color de cada jugador participante inscrito, relacionando en la parte trasera o como nombre de archivo, nombre y apellido del inscrito, En caso de carpeta digital relacionar correctamente en el nombre de los archivos los números anotados en la planilla de inscripción.
 - b. Fotocopia de documento de identidad vigente y con foto.
 - c. Copia de comprobante de inscripción a sistema de salud de cada uno de los inscritos.
2. DAR A CONOCER A LOS INSCRITOS EL REGLAMENTO OFICIAL DE LA COPVM25 (Adjunto en este documento), ACEPTAR Y ACATAR SUS CONDICIONES.

PARÁGRAFO: Los participantes que no presenten ante la organización de la



COPAVM25 su documentación completa o se demuestre falsedad en la información, no podrán participar en los partidos.

PARÁGRAFO 2: Quién incumpla con el acuerdo de compromiso económico pactado con la organización podrá perder el abono hecho y/o ser eliminado del torneo en cualquier fase, con pérdida de beneficios debido a daños ocasionados al buen nombre y desarrollo del torneo y otros perjuicios. Los acuerdos de pago posteriores al comienzo del campeonato son obligatorios y son requisito para apelar decisiones.

PARÁGRAFO 3: Equipo que no haya sido inscrito correctamente puede perder los puntos de los partidos desde el incumplimiento de los requisitos y podría ser finalmente retirado del torneo.

Art 4-. PLANILLAS

Con el fin de brindar garantías y transparencia en organización, en la COPAVM25 hay TRES (3) tipos de planillas:

PLANILLA DE INSCRIPCIÓN: Es un documento diligenciado por el delegado de equipo, el cual debe incluir datos del mismo, color de uniformes del equipo, datos de localidad y barrio, escudo, detalle del acuerdo económico logrado con la organización de la COPAVM25 y compromiso de pago relacionado al mismo.

PLANILLA DE EQUIPO: Es una planilla virtual o física (distribuida por la organización del torneo) que se constituye como el documento oficial de los equipos ante los jueces corroborado por la presentación del documento válido de identidad (Art 5) para el desarrollo de los partidos a partir de la FASE FINAL y deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- Elaboración por parte de la organización del torneo con logos, firmas y sellos auténticos.



- Fotografías individuales y datos de jugadores participantes inscritos (Número de cédula, EPS, fecha de nacimiento y edad a DICIEMBRE 31 DE 2024)
- Foto y/o escudo del equipo.

PARÁGRAFO: Su validez regirá una vez sean cumplidos los requerimientos económicos y de documentación con la organización del torneo.

PARÁGRAFO 2: La planilla de equipo debe ser enviada vía digital y de forma privada al delegado del equipo rival antes de la realización de cada partido.

PLANILLA DE JUEGO: Es el documento específico y memoria oficial de cada partido en donde quedan registrados los datos de los participantes de cada equipo (Nombre, apellido y tres últimos números de documento), cambios, relación de sanciones y goles por jugador y marcador final. La información puede ser diligenciada digitalmente para agilizar el trámite logístico de inicio del partido. Los encargados de crear este documento serán los árbitros centrales, comisario de campo o veedores, serán firmados por los capitanes o delegados de equipo y estarán contenidos los informes correspondientes a cada partido o la transcripción de los mismos si fueron grabados en audio.

PARÁGRAFO: Durante los primeros TRES PARTIDOS de cada equipo los jugadores podrán participar presentando documento válido ante el juez central quien anotará los nombres y apellidos en la planilla de juego. Este registro servirá como base para la elaboración de la PLANILLA DE EQUIPO FINAL después del término.

PARÁGRAFO 2: En caso de que no haya sido posible la elaboración de la PLANILLA DE EQUIPO, la PLANILLA DE JUEGO la podrá sustituir, pero siempre y cuando la organización de la COPAVM25 la haya diligenciado, socializado y aceptado por ambos delegados previamente a la realización del partido.

PARÁGRAFO 3: La planilla de juego es requisito para realizar los pagos por concepto



de juzgamiento del partido al grupo arbitral el correcto diligenciamiento y entrega al comisario de campo, dentro de la cual se debe incluir el informe siempre que existan novedades especiales.

PARÁGRAFO 4: Los equipos de la COPAVM25 ÚNICAMENTE a través de sus delegados podrán solicitar foto o copia de las planillas respetando la Ley de Protección de Datos Personales o Ley 1581 de 2012.

Art 5-. JUGADORES PARTICIPANTES, EQUIPOS Y CONDICIONES DE JUEGO-.

a) CATEGORÍA: Masculina. Solo podrán participar jugadores nacidos ANTES del 01 de ENERO de 1991. Cada equipo tendrá derecho a inscribir tres (3) jugadores nacidos ANTES del 01 de ENERO de 1996 y utilizarlos en campo al tiempo.

b) NÚMERO DE JUGADORES: Todos los equipos podrán inscribir no menos de dieciséis (16) y no más de veintitrés (23) jugadores en la PLANILLA FINAL de juego. Ningún equipo podrá iniciar el partido con más de once (11) ni con menos de siete (7) jugadores y si durante el transcurso normal del encuentro el número de jugadores por equipo se reduce a menos de ese último número por cualquier causa, automáticamente el árbitro dará por terminado el partido por sustracción de materia, y el equipo o equipos perderán el encuentro en las condiciones que se mencionan en el Artículo 7, literal e, de este reglamento.

c) CIERRE DE PLANILLA: Durante los tres (3) primeros partidos, cada equipo podrá ingresar libremente jugadores que cumplan con el requisito de edad y se presenten con documento de identidad vigente, registro que quedará en la planilla de juego. El cierre de planilla se hará antes del último partido de cada equipo en el formato de pentagonales o antes de los cuartos de final en el formato de cuadrangulares. En ese momento cada equipo debe decidir la conformación de la planilla final de equipo con jugadores que hayan pisado cancha con el equipo en POR LO MENOS UN PARTIDO de FASE DE GRUPOS. Después de dicho plazo sólo serán posibles los cambios en la planilla ÚNICAMENTE por calamidad causada dentro del desarrollo del torneo.



d) SUSTITUCIONES: Durante TODA LA COPAVM25 se permitirán durante el transcurso de un partido que los equipos efectúen ocho (8) sustituciones. No es permitido el reingreso de jugadores ya sustituidos dentro del mismo partido.

e) OPORTUNIDADES DE SUSTITUCIÓN: Con el fin de evitar al máximo las interrupciones, cada equipo dispondrá de tres oportunidades para realizar las ocho sustituciones y en el intermedio. Si ambos equipos hacen una sustitución al mismo tiempo, esto contará como una de las tres oportunidades para cada equipo. Este sistema no entiende de excepciones más allá de las expuestas, es decir, una lesión cuenta como una oportunidad de cambio, una conmoción también. Si un equipo realiza un cambio en una cuarta oportunidad, el juez central no debe validarlo. Pero se puede equivocar y autorizarlo, lo que implicará a posteriori una sanción para el equipo en cuestión. Eso sí, NO es una infracción suficiente para el severo castigo de alineación indebida que derivaría en la pérdida de puntos, sino una multa de \$40.000.

f) PRESENTACIÓN Y UNIFORMIDAD: TODOS LOS JUGADORES DE LOS EQUIPOS deben estar debidamente uniformados (Camiseta con número legible en la espalda, Pantalóneta, medias, guayos y canilleras) y deberán presentar ante el juez central DOCUMENTO PERSONAL VIGENTE, VÁLIDO Y CON FOTO para participación. NO SE ACEPTARÁN DENUNCIOS, DOCUMENTOS NI CONTRASEÑAS SIN FOTO Y SIN LAMINAR. Desde el SEGUNDO PARTIDO de cada equipo, los equipos deben estar debidamente uniformados en color de camiseta, pantalóneta y medias (solo se autorizará la excepción ante uniformidad estricta de quienes tengan medias del mismo color sin importar el diseño), en cuanto a pantalónetas, si estas tienen un número no correspondiente al de la camiseta deberá ocultarse durante todo el partido. Las camisetas deberán tener el mismo color y diseño sin diferenciar marcas, no se podrá repetir numeración ni reingreso del número ni se admitirán jugadores con el dorsal hecho espontáneamente en esparadrapo, cinta, o cualquier material temporal que se pueda caer o deshacerse durante el transcurso del juego. El no cumplimiento de esta regla será impedimento para que el o los jugadores que la incumplan



puedan participar del partido hasta en tanto no cumpla con la regla.

Los jugadores podrán usar licras por debajo de la camiseta y/o pantaloneta, siempre y cuando estas sean del mismo color de la prenda respectiva de la que se coloque por debajo. En caso de que se presentaran dos equipos con uniforme similar la organización ha previsto de forma GRATUITA la dotación de petos que deben ser devueltos completos y en buen estado de material una vez finalizado el partido al comisario de campo o representante de la organización. EL EQUIPO que extravíe o pierda uno o todos los petos se hará responsable y el comité organizador cobrará el valor correspondiente a \$40.000 por peto extraviado.

e) BALÓN: Cada equipo presentará por medio de su capitán al juez central, un balón reglamentario No.5 para fútbol debidamente inflado. La organización no estará en obligación de reponer balones por pérdida o no presentación. Si los equipos en contienda no presentan balón reglamentario y por esta razón no se puede efectuar el partido ambos equipos perderán por W .O. Si llegara a perderse los balones presentados y la organización no tuviese uno adicional, el partido será aplazado. La organización podría proveer un balón adicional cuyo alquiler tendrá un costo de \$50.000. En caso de extravío o daño del balón de la organización se cobrará el valor comercial de la referencia del balón NUEVO a los equipos en contienda.

f) TIEMPO Y HORARIO: Cada partido será de noventa (90) minutos divididos en dos tiempos de cuarenta y cinco (45) minutos cada uno, más un descanso entre cinco (5) y diez (10) minutos, salvo en el caso de los partidos acordados en las horas de la tarde en donde cada tiempo podrá tener una duración de CUARENTA (40) minutos siempre y cuando el inicio se haya retrasado más de VEINTICINCO (25) minutos de la hora original y no haya disponibilidad de iluminación artificial. Los equipos deberán presentarse en el escenario en condiciones de juego treinta (30) minutos antes de la programación oficial y así el árbitro podrá iniciar el partido en la hora programada.

**Art 6-**. CAMPO DE JUEGO-.

a) PERMANENCIA EN CAMPO: Solamente podrán estar en zona técnica un director técnico por equipo. En zona de suplentes no podrán permanecer acompañantes y/o público en general. Durante el intermedio los Directores Técnicos tienen derecho a hacer la charla en algún sector de la cancha diferente a la zona del árbitro central.

PARÁGRAFO: El Juez Central es la máxima autoridad en esta zona y determinará si es permitido o no la permanencia de técnicos o suplentes.

b) OBJETOS PERSONALES: Cada equipo será responsable del cuidado de sus objetos personales y la organización quedará exenta de cualquier responsabilidad por pérdida, hurto o extravío de ellos. No es permitido el ingreso de maletas, bicicletas, mascotas, acompañantes y demás, como tampoco de bebidas alcohólicas y armas. AL TERRENO DE JUEGO SOLO INGRESAN LOS JUGADORES Y EL DIRECTOR TÉCNICO. NO SE PERMITE EL INGRESO NI PERMANENCIA DE MENORES DE EDAD DURANTE EL ENCUENTRO.

c) LIMPIEZA: Todos los equipos se comprometerán a dejar su zona técnica libre de basuras u objetos al finalizar cada partido. El no cumplimiento de este punto tendrá una multa económica de \$20.000

Art 7-. PUNTOS, RETIRO Y W.O:

a) DISTRIBUCIÓN DE PUNTOS: En fase de grupos todos los equipos que ganen un partido ganarán tres (3) puntos, el empate dará dos (2) puntos a cada equipo, la derrota dará un (1) punto siempre y cuando el equipo se haya presentado y no exista W. O, en este último caso el equipo no tendrá puntos (0).



b) RETIRO DEL CAMPO DE JUEGO: El retiro sin haber concluido el tiempo reglamentario sin causa justificada, será una falta grave al juego limpio, por ello SERÁN SANCIONADOS CON PÉRDIDA DE CUALQUIER PUNTO GANADO DURANTE EL PARTIDO, AUMENTO EN TRES (3) GOLES EN CONTRA AL MARCADOR ACTUAL EN CASO DE IR PERDIENDO O EMPATANDO Y/O EXPULSIÓN DEL TORNEO SI ADEMÁS EL ACTO FUE ACOMPAÑADO DE AGRESIONES VERBALES Y/O FÍSICAS.

c) CAUSAS JUSTIFICADAS DE RETIRO: Son causas justificadas para retirarse del campo de juego circunstancias apremiantes tales como mal estado de la cancha, condiciones climáticas riesgosas, calamidad física de algún participante que no permita la continuación del equipo u ocupación violenta de barras contrincantes.

d) INFERIORIDAD NUMÉRICA: El equipo que quede con inferioridad numérica (MENOS DE 7 JUGADORES) por EXPULSIONES perderá el encuentro y si en el momento fuera perdiendo o empatando el partido, se aumentarán tres (3) goles en contra al marcador.

d) TIEMPO DE ESPERA: Si transcurridos VEINTICINCO (25) minutos después de la hora fijada uno o ambos equipos no se presentan ante el árbitro, este registrará el hecho en la planilla de juego y el equipo o los equipos perderán por W.O. Los árbitros serán esperados hasta por TREINTA Y CINCO (35) minutos de la hora oficial, de lo contrario se reprogramará.

e) EL W.0: El equipo que pierda por W.0 por no haberse presentado a la hora indicada perderá los puntos, con 3:0 en contra, goles que sumarán en la tabla, además el equipo infractor que sea reincidente en esta conducta, será expulsado del torneo y NO PODRÁ PARTICIPAR por las siguientes dos (2) versiones de la COPAVM25, exceptuando lo enunciado a continuación:

El equipo que pierda por W.0 será sancionado de acuerdo a la intencionalidad de la siguiente forma:



A) En caso de que en el equipo que pierde por W.0 se presentasen al juez central cuatro (4) o más jugadores, la sanción será la pérdida de puntos, marcador en contra de 3:0. En caso de reincidencia, la sanción será la ELIMINACIÓN INMEDIATA DEL EQUIPO DEL CAMPEONATO ACTUAL.

B) En caso de que en el equipo que pierde por W.0 se presentasen ante el juez central menos de cuatro (4) jugadores, la sanción será la ELIMINACIÓN INMEDIATA DEL EQUIPO DEL CAMPEONATO ACTUAL.

C) En caso de que el equipo pierda por W.0 en las condiciones que lo explica el Artículo 4o de este reglamento (NO presentación de balón), la sanción será la pérdida de puntos, marcador en contra de 3:0.

D) En caso de que un equipo se retire o sea sancionado con eliminación inmediata del campeonato actual, se cederán los puntos a los futuros rivales con un marcador de 3:0 con la siguiente excepción:

PRIMERA FECHA: Si el equipo no se presentó en la primera fecha de la fase o no cumplió con el acuerdo económico a tiempo, ese cupo podrá ser usado por un nuevo equipo en la siguiente fecha. En dicho caso se dará el partido como aplazado y se acordará con el delegado del equipo cesante la realización del partido faltante en una fecha a convenir con la posibilidad de que se efectúe en otro horario y otra cancha. Los gastos adicionales de campos y/o juzgamientos que se generen por este ejercicio serán asumidos por la organización de la COPAVM25.

PARÁGRAFO: Un equipo también puede perder por W.0 por incumplimiento en el acuerdo económico de inscripción o no pago de sanciones.

PARÁGRAFO 2: W.0 EN PRIMER PARTIDO: Si un equipo pierde por W.0 el primer partido o se retira sin justificación del terreno de juego de CUALQUIER FASE del torneo



perderá el cupo en la COPAVM25 sin derecho a devolución de dinero, salvo en el caso que señala el numeral A de este artículo.

PARÁGRAFO: OCUPACIÓN, CONDICIONES DE CAMPO O CLIMA: En caso de que el terreno de juego se encuentre ocupado, no apto, o exista tormenta eléctrica en el momento, el árbitro y los equipos deberán esperar un tiempo máximo de treinta y cinco (35) minutos, si la situación persiste se podrán retirar y el partido se considera APLAZADO. La organización se reservará el derecho de reprogramar partidos en cancha de fútbol externa a las habituales, en horarios convenidos con los delegados.

Art 8-. ÍTEMS DE DESEMPATE EN FASE DE GRUPOS

1. Puntos conseguidos en todos los partidos de grupo (PTS)
2. La diferencia de goles en todos los partidos de grupo ($GF - GC = DIF$)
3. Los goles anotados (a favor) en todos los partidos de grupo (GF)
4. Los puntos obtenidos en los partidos entre equipos empatados a puntos (GANADOR DEL PARTIDO CON RIVAL EMPATADO)
5. La diferencia de goles en los partidos entre los equipos empatados a puntos.
6. Los goles anotados (a favor) en los partidos del grupo entre equipos empatados en puntos.

Si no se jerarquiza la posición por ninguno de estos 6 criterios, la organización de la COPAVM25 realizará un sorteo.

Si se deshace el empate con el primer criterio, no se pasa al segundo. Y así sucesivamente. Estos ítems de desempate no son válidos en el caso de fases finales. Para la final, en caso de empate durante los noventa minutos, se definirá el ganador con lanzamientos de cinco (5) tiros desde el punto penal. Si luego de los cinco (5) tiros desde el punto penal persiste el empate, se procederá a cobrar uno y uno (1:1) hasta que alguien falle y el otro acierte o viceversa. Si persiste el empate tras agotar jugadores de ambos equipos, podrá repetirse.



cobro la nómina inscrita y que permanece en el campo de juego.

Art 9-. SANCIONES

Las sanciones de la COPAVM25 se determinarán de la siguiente forma:

1. AMONESTACIONES:

A. TARJETA AMARILLA a los jugadores, directores técnicos o delegados. (MULTA: \$8.000)

B. DOBLE AMONESTACIÓN: Expulsión del terreno de juego por doble amonestación DARÁ FECHA AUTOMÁTICA DE SANCIÓN y podrá incrementarse la sanción de acuerdo a informe arbitral. (MULTA: \$15.000)

C. EXPULSIÓN DIRECTA: Expulsión que se da de forma inmediata por algún tipo de violación a este reglamento por medio de la tarjeta roja directa sin previa amonestación. Dará UNA FECHA AUTOMÁTICA DE SUSPENSIÓN (DOS EN REINCIDENCIA) que podrá aumentarse según informe arbitral. Cuando los Directores Técnicos o delegados sean expulsados por el árbitro, no podrán ingresar al campo de juego ni a dirigir ni a dar charla técnica, ni participar de reuniones durante el periodo que determine la sanción. (MULTA: \$30.000)

D. ACUMULACIONES: Para esta versión de la COPAVM25 se tendrá en cuenta la acumulación de tarjetas amarillas consecutivas para jugadores generando sanción de una fecha de suspensión a la TERCERA CONSECUTIVA sin importar cambio de Fase.

2. NO ACATAMIENTO: Cuando un jugador, técnico o delegado esté sancionado y no haya cumplido con la sanción, o no esté inscrito y presente los documentos de otro y actúe en un partido será EXPULSADO DEL TORNEO y el equipo al que pertenezca perderá de inmediato los puntos en contienda. De ir perdiendo el partido se añadirán 3 goles más en su contra.

3. AGRAVANTES: Se incrementará la sanción inicial cuando un jugador o equipo cometa las siguientes conductas:



A. JUEGO PELIGROSO: Por juego brusco, peligroso y/o malintencionado: DOS (2) fechas de sanción. Si hay lesión comprobada, CINCO (5) fechas de sanción

B. AGRESIONES: Por agresión física a cualquier participante (Jugador, árbitro, veedor, vecino, organizador y/o asistente), EXPULSIÓN DEL TORNEO. Por intento de agresión física o amenaza, Tres (3) fechas. Si la agresión o el intento es de más de un jugador del mismo equipo, el equipo será ELIMINADO INMEDIATAMENTE de la COPAVM25.

C. INJURIAS: Cualquier provocación y/o amenaza verbal o gesticular, injuria, calumnia verbal o escrita a cualquier participante (Jugadores, árbitros, veedores, vecinos, organizadores, asistentes y/o seguidores en internet) dentro o fuera del terreno de juego, dará lugar a sanción al participante de DOS FECHAS HASTA LA EXPULSIÓN DEL TORNEO DEL AGRESOR, teniendo en cuenta verificaciones, testigos y pruebas presentadas ante el hecho. También se hará respectiva denuncia ante autoridades.

D. ESTADO DE PARTICIPANTES: Todo participante que actúe en estado de embriaguez, reciente consumo de bebidas alcohólicas o bajo los efectos de sustancias psicotrópicas no podrá participar en el juego y SERÁ SANCIONADO CON DOS FECHAS DE SUSPENSIÓN. Será agravante al incurrir en otras conductas que sanciona este reglamento.

E. REINCIDENCIA: Todo participante reincidente en alguna conducta agresiva será inmediatamente EXPULSADO DEL TORNEO, SEA JUGADOR O EQUIPO.

4. BATALLA CAMPAL: Por agresión entre equipos se considerará BATALLA CAMPAL una vez intervengan MÁS DE DOS (2) jugadores en el campo de juego o en hasta 300 metros la redonda del mismo. De comprobarse que hubo provocación, reacción inmediata ofensiva mediante agresión física o verbal de cualquier índole, de parte de uno o varios jugadores del equipo atacado, AMBOS EQUIPOS Y LOS JUGADORES IMPLICADOS DEBEN SER EXPULSADOS DE LA COPAVM25 TENDRÁN PÉRDIDAS DE BENEFICIOS Y SERÁN INHABILITADOS



PARA PARTICIPAR EN FUTURAS VERSIONES DE LA COPA, ADEMÁS SERÁN NOTIFICADOS A LA AGREMIACIÓN DE TORNEOS DE FÚTBOL DE BOGOTÁ. Si por el contrario MEDIANTE INFORME ARBITRAL O PRUEBAS AUDIOVISUALES se advierte que se actuó en legítima defensa y no provocó ni respondió con ataques verbales o físicos, el equipo deberá aportar las pruebas en reunión ante la COMISIÓN DE PENAS Y SANCIONES, para hacer efectivo el recurso de apelación e impugnación.

5. BARRAS, EQUIPOS Y LA FALTA DE GARANTÍAS: Si un árbitro u organizador considera que el partido no cuenta con las garantías necesarias para su continuación por accionar de las barras, podrá detener un partido y afectar al o a los equipos en contienda con pérdida de partido por falta de garantías, según la barra que ocasione la falta de garantías por medio de actitudes y/o lenguaje amenazante con el debido proceso que se describe en el siguiente punto.

En el momento en que las barras de equipos no permitiesen el tranquilo desarrollo de un partido, el juez central deberá seguir el siguiente procedimiento:

- Detendrá el partido para llamar a capitanes y/o delegados, les solicitará para solicitar su colaboración.
- Si persiste el problema y no existe un clima de convivencia favorable para la práctica del fútbol y la sana competencia se dará por terminado el partido.
- Dentro de la planilla de juego, como informe arbitral, se deben describir las acciones que llevaron a la decisión de terminar el partido, así como el tiempo de transcurrido del mismo.
- Si el partido es abruptamente terminado por falta de garantías propiciadas por actitudes de las barras de un equipo determinado, este equipo perderá los puntos en contienda y se acogerá a lo estipulado en el NUMERAL 08 de este artículo, acerca de la PÉRDIDA DE BENEFICIOS.

- Si el equipo de la barra infractora iba ganando o empatando perderá el partido por marcador 3:0



- Si el equipo de la barra infractora iba perdiendo el partido perderá por el marcador vigente más tres (3) goles.
- Si el problema lo generan las barras de los dos equipos, ambos perderán los puntos con un marcador de 3:0 en contra.
- No importará el tiempo de juego transcurrido.

PARÁGRAFO: El comportamiento de las barras es responsabilidad de cada equipo, y en dado caso que se presentasen comportamientos agresivos, y provocantes, tanto de forma física, verbal o escrita por parte de integrantes de barras, acompañantes o familiares de los participantes, las sanciones recaerán sobre el equipo participante al cuál pertenezcan dichos asistentes, en las mismas condiciones que contempla este reglamento.

6. CONDUCTO REGULAR: La organización de la COPAVM25, solo estará en comunicación directa con un delegado por equipo. Cualquier demanda, apelación, réplica o reclamación debe ser dirigida a la organización del torneo mediante correo electrónico a copavillamayor@gmail.com o al número de whatsapp de la organización (3103465772) máximo veinticuatro (24) horas de ocurridos los hechos. Las sanciones estarán basadas en el informe arbitral, y serán impuestas por el tribunal de penas y sanciones, o en su defecto por la organización del campeonato como lo señala el artículo 16 de este reglamento. Se requerirá del informe de veeduría solo en los casos en que se haya atentado dentro o fuera de la cancha contra la convivencia tanto de participantes como de asistentes y barras.

PARÁGRAFO: El pago por concepto de SANCIONES será responsabilidad de los equipos participantes, no de los jugadores participantes, NO SE RECIBEN PAGOS individuales de parte de los jugadores.

PARÁGRAFO 2: Todo DELEGADO es responsable de su comportamiento, el de su equipo y



del acuerdo económico, las sanciones grupales recaerán sobre su nombre por tratarse del representante del mismo, por ello NO PODRÁ PARTICIPAR en las siguientes versiones ni como DELEGADO ni como JUGADOR quien haya incurrido en faltas al juego limpio y/o no haya cumplido los compromisos económicos o comerciales con la COPAVM25.

7. CONVIVENCIA CON VECINDAD: La COPAVM25 se desarrolla en la cancha de fútbol 11 del Parque Zonal Villa Mayor, parque del Sistema Distrital de Parques de Bogotá D.C. administrado por el IDR, por ello nos regimos a la reglamentación y normas para este tipo de espacios públicos, así como a la programación del mismo la cuál podría ser modificada por la administración debido a programación de eventos institucionales distritales. La administración del Parque Zonal Villa Mayor puede determinar la CANCELACIÓN o SUSPENSIÓN del torneo por actos que atenten a la convivencia dentro del mismo, ante dicho caso se exonera de responsabilidad a la organización de la COPAVM25 y NO HABRÁ devolución de dinero ni pago de premios para los causantes de la sanción. La administración del parque también tiene la facultad de suspender un partido por razones de logística o por prevención por clima o mal comportamiento. Al ser un espacio público que tiene impacto sobre la comunidad vecinal de la cancha es importante tener en cuenta que la prioridad del torneo será velar por la tranquilidad y mitigar el impacto del torneo a las casas vecinas. Por lo tanto, deben ser respetadas las **ZONAS DE PARQUEO PARA VEHÍCULOS**, únicamente se habilitará para ello la zona de la bahía norte del parque. También serán penalizadas por este reglamento conductas indebidas como el consumo de alcohol, escándalos públicos, o hacer necesidades fisiológicas en la zona del parque. La administración del parque dispone de baños para toda la comunidad en la zona de administrativa, parque pasivo.

8. PÉRDIDA DE BENEFICIOS: Los equipos perderán los beneficios definidos en el artículo 2 de este reglamento, por las siguientes circunstancias:

- a) Cuando el equipo sea expulsado de la COPAVM25 debido a conductas violentas de sus participantes.
- b) Cuando un equipo incumple con el pago del acuerdo económico
- c) Cuando algún equipo o sus participantes hayan incurrido en alguno de estos incumplimientos quedarán sancionados para participar en futuras ediciones de la



COPAVM25 y serán reportados a la Agremiación de Torneos de Fútbol Aficionado de Bogotá.

d) Los valores de inscripción solo serán devueltos en caso de desistimiento de participación antes de ser programada la primera fecha o por calamidad pública (siendo tenido en cuenta el porcentaje de inversión hecho por la organización en la ejecución del torneo para ese momento y el perjuicio causado por un desistimiento o calamidad)

PARÁGRAFO: La autoridad del juez central se extiende hasta SETENTA Y DOS (72) horas de terminado el partido.

PARÁGRAFO 2: Si son expulsados dos equipos enfrentados entre sí en fase de eliminación directa, el equipo de la otra llave ganará directamente la fase a jugar ya que no tendría rival. Los expulsados se acogerán al NUMERAL 8 de este artículo referente a la PÉRDIDA DE BENEFICIOS.

PARÁGRAFO 3: LA ORGANIZACIÓN NO SERÁ TOLERANTE CON NINGÚN ACTO DE AGRESIÓN Y NOTIFICARÁ A LAS AUTORIDADES Y ORGANIZACIONES CORRESPONDIENTES, DANDO LUGAR A DENUNCIAS EN CONTRA DE QUIEN ATENTE CONTRA LAS PERSONAS Y/O LAS INSTALACIONES PÚBLICAS.

Art 10-. PRUEBAS AUDIOVISUALES:

Se constituirá en prueba audiovisual todo acto probatorio por este medio válido que demuestre visualmente agresión, intención o negación de estos actos registrados en cámaras de video de clara resolución y cuadro completo sin edición. El audio sin edición de estas grabaciones podrá ser utilizado para constatar las sanciones a lugar. Las pruebas audiovisuales NO se constituirán como prueba de fallos arbitrales, para cambiar resultados de los partidos y/o solicitar la repetición de ellos por dicho motivo, estas solo son válidas para demostrar agresiones y actos que atenten contra la convivencia tanto de participantes como de asistentes y barras. Las pruebas Audiovisuales serán tenidas en cuenta para analizar y mejorar la calidad del juzgamiento y del grupo arbitral. Se mantendrá reserva de identidad a quienes nos proporcionen estas pruebas. La organización se reserva el derecho de publicar estas pruebas en sus canales oficiales. La



organización no publicará material que degrade a las personas y atente contra el buen nombre de ellas.

PARÁGRAFO: Los informes arbitrales podrán ser admitidos en grabación de audio y las planillas de juego a través de archivo digital.

Art 11-. PREMIACIÓN

La premiación para esta versión de la COPAVM25 será distribuida así:

CAMPEÓN: \$6.000.000 en efectivo + Trofeo + Medallas

SUBCAMPEÓN: \$3.000.000 + placa + Medallas

SEMIFINALISTAS NO FINALISTAS: \$300.000 CADA UNO

DESCUENTOS: De la premiación en efectivo se descontarán los valores que adeude el equipo al momento de la misma.

PARÁGRAFO: LOS BONOS DE PARTICIPACIÓN de cualquier versión de la COPAVM tienen como características:

- a) NO CANJEABLES: No podrán ser canjeados por efectivo ni por otro beneficio.
- b) NO ENDOSABLES: No serán endosables a la participación de un equipo diferente al que ganó el premio.
- c) NO POSTERGABLES: Los BONOS de PARTICIPACIÓN solo serán válidos para la versión siguiente a la de la premiación.

Art 12-. SISTEMA DE JUEGO & FIXTURE

SISTEMA PARA 8 EQUIPOS:

- a) **FASE DE GRUPOS:** CUADRANGULARES DE NIVELACIÓN -. Cada equipo jugará dentro de un cuadrangular a una sola vuelta contra sus tres rivales, clasificarán todos los equipos a cuartos de final. El primer puesto de cada cuadrangular



ganará un punto invisible. El punto invisible se crea para incentivar el desempeño de los equipos que sean primeros de su cuadrangular y solo será efectivo en cuartos de final en donde el empate al final de los 90 minutos jugará a favor del equipo que haya ganado el punto invisible.

b) **FASE FINAL** – Los clasificados jugarán partidos únicos de eliminación directa desde CUARTOS DE FINAL, los ganadores pasarán a las SEMIFINALES y los ganadores de estas jugarán la FINAL de la COPAVM25.

SISTEMA PARA 10 EQUIPOS:

- a) **FASE DE GRUPOS: PENTAGONALES DE CLASIFICACIÓN** -. Cada equipo jugará dentro de un pentagonal a una sola vuelta contra sus cuatro rivales descansando en una fecha, clasificarán los primeros cuatro equipos del grupo a cuartos de final. El primer puesto de cada cuadrangular ganará un punto invisible. El punto invisible se crea para incentivar el desempeño de los equipos que sean primeros de su cuadrangular y solo será efectivo en cuartos de final en donde el empate al final de los 90 minutos jugará a favor del equipo que haya ganado el punto invisible.
- b) **FASE FINAL** – Los clasificados jugarán partidos únicos de eliminación directa desde CUARTOS DE FINAL, los ganadores pasarán a las SEMIFINALES y los ganadores de estas jugarán la FINAL de la COPAVM25.

Art 13-. PROGRAMACIÓN-

a) **ACEPTACIÓN:** Todos los equipos adquieren el compromiso de aceptar día y hora del partido de acuerdo con la programación la organización, La programación se dará a conocer por medios virtuales oficiales de la organización.

b) **MODIFICACIONES:** El equipo que desee modificar su programación debe hacerlo por escrito a más tardar el martes de cada semana antes de la fecha programada, ante la organización del campeonato. Para que sea viable la modificación debe existir



disponibilidad de campo, horario y estar de acuerdo los equipos implicados en ella.

c) SOLICITUD DE APLAZAMIENTO: Toda solicitud de aplazamiento y/o reprogramación, estará sujeta a disponibilidad. Si la solicitud de aplazamiento acarrea gastos adicionales a la organización del torneo por concepto de cambio de escenarios, el equipo que la solicite deberá asumir la diferencia del costo del mismo con relación al escenario inicialmente programado y será pagado con antelación a la programación del mismo.

Art 14-. SUSPENSIÓN Y APLAZAMIENTO

a) Un partido será suspendido o aplazado por causa mayor por estas causas:

1. Invasión violenta o no violenta de público y barras de los equipos al terreno de juego, si no fuera posible su retiro
2. El mal estado del campo que haga imposible y peligroso su utilización.
3. Por decisión de la administración del parque zonal
4. Por inminente tormenta eléctrica
5. Por falta de luz natural
6. Los demás factores racionales que determinen el árbitro o comisario de campo.

VALIDÉZ DE PARTIDOS: Cualquier partido que sea suspendido por causa natural mayor establecida en el presente artículo y que haya transcurrido tiempo menor al 70% (18 minutos del segundo tiempo) del reglamentario deberá concluirse según el caso en una nueva fecha, la organización junto a los delegados se pondrá de acuerdo y determinarán el día, hora y lugar que determine el comité organizador. Después de jugado el 70% del tiempo reglamentario y no fuera posible su culminación por causa natural mayor, el árbitro dará por finalizado el partido manteniendo el marcador hasta ese momento como resultado final. El árbitro deberá de todas formas describir en el informe de forma pormenorizada lo sucedido. Para la continuación de un partido suspendido por causa natural mayor deberán participar los mismos jugadores, que queden registrados en la planilla anterior al igual que



todas las determinaciones disciplinarias y técnicas, tomadas en ese momento según el informe arbitral. No habrá tiempo de espera para ninguno de los equipos para la continuación del partido. Estos ítems pueden cambiar solo por acuerdo entre los delegados de los equipos en cuestión.

Un partido también podrá ser suspendido por el árbitro en los siguientes casos:

1. Cuando un jugador expulsado se niegue a abandonar el terreno de juego.
2. Cuando algún técnico y/o delegado de equipo invada el terreno de juego.
3. Cuando uno o ambos equipos se nieguen a aceptar cualquier decisión arbitral.
4. Cuando a juicio del árbitro la continuación de un partido signifique peligro para su integridad física, auxiliares, organizadores y/o jugadores.

En estos últimos casos se dará por terminado el partido por FALTA DE GARANTÍAS.

Art 15-. JUZGAMIENTO

La COPAVM25 se jugará con JUEZ CENTRAL durante las primeras fechas de la fase inicial y con TERNAS ARBITRALES a partir de la tercera fecha de la versión para 8 equipos y de la quinta para la versión de 10 equipos.

Los Comisarios de Campo y/o Veedores NO TENDRÁN INGERENCIA EN LAS DECISIONES DEL PARTIDO NI DE LA PLANILLA, LAS FUNCIONES DEL COMISARIO DE CAMPO SON DE VEEDURÍA Y LOGÍSTICA.

PARÁGRAFO: Los equipos que deseen TERNA arbitral para los partidos no cubiertos deben estar de acuerdo los delegados de ambos equipos y pagar previamente entre ambos el valor adicional fijado para esta versión por un total de \$150.000

PARÁGRAFO 2: En dado caso de incumplimiento por parte del grupo arbitral ante solicitud



de terna, se da como alternativa válida la dupla de jueces o, con autorización de los equipos, solo juez central.

Art 16-. TRIBUNAL DE PENAS Y SANCIONES

El tribunal estará conformado por integrantes de la mesa del Parque Zonal Villa Mayor, organismo externo a la organización del evento. En caso de no ser conformado este tribunal, la organización se ceñirá a este reglamento y asumirá las funciones del tribunal.

Son funciones del tribunal:

- a) ATENDER los casos disciplinarios que generen polémica dentro del desarrollo del torneo.
- b) HACER cumplir este reglamento.
- c) EMITIR resoluciones disciplinarias de cada fecha y las extraordinarias que el ejercicio del torneo lo requiera.
- d) ATENDER las apelaciones e impugnaciones hechas por los equipos en pleno uso de su derecho al debido proceso.

Art 17-. DERECHO DE APELACIÓN E IMPUGNACIÓN

Todo equipo que tenga alguna apelación debe hacerla por escrito hasta veinticuatro (24) horas después de haberse publicado el boletín que se dará a conocer por los medios virtuales oficiales de la organización. De lo contrario se dará por entendido que están de acuerdo con el informe disciplinario y de sanciones.

El ente disciplinario tendrá una semana para responder la apelación, mientras saca una nueva resolución las sanciones estarán en pie.

No son apelables las decisiones que impliquen conductas violentas.



Las apelaciones serán de ÚNICA INSTANCIA.

Para realizar cualquier apelación, el equipo debe estar a paz y salvo por todo concepto.

Art18-. EL DESCONOCIMIENTO O FALTA DE COMPRENSIÓN DE ESTE REGLAMENTO NO SERÁ MOTIVO AL REGIMIENTO DEL MISMO, TODO PARTICIPANTE AL INSCRIBIRSE A SU EQUIPO ACEPTA ESTE REGLAMENTO.

Art 19-. NINGÚN EQUIPO PODRÁ COMENZAR UN PARTIDO SIN ESTAR AL DÍA CON LA ORGANIZACIÓN DEL TORNEO POR CONCEPTO DE COMPROMISO ECONÓMICO ACORDADO.

Art 20-. LAS DEMÁS REGLAS DEL JUEGO Y NORMAS SERÁN ACOGIDAS POR ESTE TORNEO A TRAVÉS DEL DOCUMENTO OFICIAL DE LA INTERNATIONAL BOARD DE LA FIFA.

SOCIALIZADO CON ADMINISTRACIÓN IDRD Y FIRMADO EN BOGOTÁ D.C. A LOS 06 DÍAS DE DICIEMBRE DE 2024.

MAURICIO ACOSTA R.

CREADOR Y ORGANIZADOR

COPAVM25