



# COPA NACIONES

## REGLAMENTO



# 1. GENERALIDADES

El reglamento oficial de la Copa Naciones de fútbol 11 está realizado bajo las normas de la FIFA, acogidas por la Federación Colombiana de Fútbol.

# 2. INSCRIPCIÓN

Para el proceso de inscripción, cada equipo debe registrar a sus jugadores dentro de las fechas estipuladas por el torneo. Se debe diligenciar completamente la planilla reglamentaria, con un máximo de 50 jugadores por equipo. Cada equipo debe registrar un delegado (representante del equipo), un nombre para el equipo y definir un color para su uniforme. La organización dará una fecha límite para la presentación del listado final. Para poder participar en el torneo, cada equipo deberá haber cancelado antes de comenzada la primera fecha, la totalidad de la cuota de inscripción.

# 3. SISTEMA DE COMPETENCIA

## • DE 8 A 11 EQUIPOS PARTICIPANTES



Ganador SERIE A vs. Ganador SERIE B — Ganador de esta serie: Campeón  
Perdedor de esta serie: Subcampeón

## • DE 12 A 15 EQUIPOS PARTICIPANTES



SEMIFINAL — Ganador (A) vs. Ganador (D) = (E)  
Ganador (B) vs. Ganador (C) = (F)

FINAL — Ganador (E) vs. Ganador (F)  
Ganador de esta serie: Campeón  
Perdedor de esta serie: Subcampeón

## • DE 16 A 20 EQUIPOS PARTICIPANTES

Por sorteo se crearán 2 series: A y B

### 1ª etapa

Las 2 series: Todos contra todos  
Clasifican los 4 primeros de cada serie

### 2ª etapa - Play Off

1 Equipo A vs. 4<sup>to</sup> Equipo B =(C)  
2 Equipo A vs. 3<sup>er</sup> Equipo B =(D)  
3 Equipo A vs. 2<sup>do</sup> Equipo B =(E)  
4 Equipo A vs. 1<sup>o</sup> Equipo B =(F)

### 3ª etapa - Semifinal

Ganador Serie C vs. Ganador Serie F = G.  
Ganador Serie D vs. Ganador Serie E = H

### 4ª etapa - Final

Ganador Serie G vs. Ganador Serie H  
Ganador de esta serie: Campeón  
Perdedor de esta serie: Subcampeón

## 3.1 Puntuación

Partido ganado	3 Puntos
Partido empatado	1 Punto
Partido perdido jugando	0 Puntos
Partido perdido por W.O	0 Puntos - Medidas disciplinarias

3.2 El orden de clasificación de los equipos en cada serie se determinará de la siguiente manera:

- Mayor número de puntos obtenidos en todos los partidos de la serie
- Mejor diferencia de goles en todos los partidos de la serie
- Mayor número de goles marcados en todos los partidos de la serie

Si dos o más equipos obtienen el mismo resultado conforme a los tres criterios arriba mencionados, su posición se determinará de la siguiente manera:

- Mayor número de puntos del partido disputado entre ambos equipos empatados
- Sorteo por parte del Comité Organizador

**Parágrafo:** Una vez terminada la etapa de series, en los siguientes partidos, si un partido termina en empate después de noventa (90) minutos, se deberá ejecutar una serie de cinco tiros penales por equipo alternadamente para definir el ganador, si siguen empatados se ejecutarán de a un penal por cada equipo alternativamente, hasta que uno de ellos no convierta, siempre tienen que ejecutar -los dos equipos- la serie completa de los dos para determinar al ganador. Clasificará el equipo que convierta más penales.

Tienen que ir pateando nuevos jugadores en cada penal, no puede patear un mismo jugador otro penal hasta que hayan pateado todos los jugadores del equipo en cancha.

## 4. REGLAS DE JUEGO

### 4.1 No habrá aplazamiento de partidos, salvo en los casos de fuerza mayor.

Se entiende por causas de fuerza mayor:

4.2.1 Factores climáticos

4.2.2 Carencia de luz artificial o natural

4.2.3 Invasión del terreno y que no sea posible su evacuación

4.2.4 Mal estado del terreno de juego y que ofrezca peligro para la integridad física de los jugadores

4.2.5 Por visita de delegación o funcionario oficial de alto nivel del país solicitante del aplazamiento y que sea notificada a la organización con un mínimo de 15 días antes del partido

4.2 Ante cualquier reprogramación se mantiene la cuenta de los cambios y la nómina inicial, el marcador, las amonestaciones, las sanciones y el tiempo restante, deben mantenerse igual que al momento de la suspensión, para lo cual el árbitro y el veedor reportarán en su informe dicho historial.

### 4.3 Nómina

4.3.1 Los equipos no podrán iniciar un partido con menos de siete (7) jugadores cada uno y máximo once (11) jugadores. Si en el transcurso del encuentro, se presenta inferioridad numérica, menos de siete (7) jugadores (seis o menos de seis), por cualquier razón, el árbitro lo dará por terminado y el equipo perderá el partido. El marcador será tres (3) por cero (0) a favor del equipo que quede en el campo. Si el marcador del equipo no reducido es superior a tres (3) goles, se conservará el resultado pero el del reducido siempre será a cero (0) goles.

Si la reducción se presenta en ambos equipos simultáneamente, el partido se dará por terminado y ambos equipos perderán los puntos con marcador tres (3) por cero (0) en su contra, en la tabla de puntuación se considerará cero (0) puntos a ambos equipos.

4.3.2 Las nóminas generales presentadas antes del inicio del campeonato pueden tener un máximo de 50 jugadores. Antes del inicio de cada partido el equipo podrá inscribir un máximo de veintidós (22) jugadores y un mínimo de siete (7), que serán los que estarán aptos para ingresar. Podrán estar jugando en cancha simultáneamente un máximo de

cuatro (4) jugadores menores de veintisiete (27) años. Se permite la participación de jugadoras femeninas, no siendo considerado en ningún caso para ellas lo referente a los de jugadores menores de veintisiete (27) años, esto aplica también para el arquero.

#### 4.4 Sustituciones

El número de cambios dentro del campo de juego será ilimitado. Se permitirá el reingreso de un jugador que haya sido sustituido, incluyendo el guardameta. Con las limitaciones expresadas en el artículo 4.3.2 sobre los jugadores menores de veintisiete (27) años.

#### 4.5 Duración del partido

Se jugarán dos tiempos de cuarenta y cinco (45) minutos cada uno con un descanso de diez (10) minutos.

#### 4.6 De los árbitros

4.6.1 El árbitro es la suprema autoridad en el terreno de juego y en la dirección de los encuentros, sus fallos y decisiones son asuntos de hecho, siendo inapelables en el encuentro y después de él.

4.6.2 Los árbitros no son recusables por los jugadores o los equipos participantes. La organización designará veedores quienes presentarán el respectivo informe de cada partido, incluyendo la actuación del árbitro.

4.6.3 Cuando el normal desarrollo de un partido, sea entorpecido en su labor arbitral con demostrada resistencia a cumplir órdenes, o por falta de garantías al árbitro y/o a sus colaboradores, ya sea por cualquiera de las siguientes personas: delegado, técnico, masajista, utilero, suplentes, barras, jugador o jugadores de uno o ambos equipos, el árbitro exigirá al capitán o capitanes materia de juicio su efectiva colaboración para la correcta culminación del partido.

Si su solicitud no es atendida satisfactoriamente, el árbitro o cualquier integrante del comité organizador podrá suspender el partido por falta de garantías, así mismo, lo hará si se presenta inmovilidad o renuncia al juego, por retiro voluntario de los jugadores o en caso de agresión contra él y/o sus colaboradores.

4.6.4 El árbitro dará una espera de veinte (20) minutos A PARTIR DE LA HORA PROGRAMADA para que los equipos se presenten al campo de juego en forma reglamentaria, ubicándose para tal fin en el centro del terreno de juego. Se entiende por W.O. cuando un equipo no se hace presente en el campo de juego, lo hace con menos del mínimo de siete (7) jugadores requerido para iniciar un encuentro o lo hace en forma antirreglamentaria (sin uniforme, sin carné del torneo, sin implementos de juego, etc.), si los equipos están presentes y no se inscriben, el juez los llamará mediante un pitazo y si antes de pitar el W.O. no se inscriben dará otro pitazo para determinar la finalización del

juego y la pérdida igualmente por W.O. Después de este último pitazo 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. después de dar el pitazo final.

4.6.5 Si son ambos equipos los involucrados en la falta, el partido se dará por terminado y ambos equipos perderán los puntos con marcador tres (3) por cero (0) en su contra, en la tabla de puntuación se considerará cero (0) puntos a ambos equipos.

4.6.6 Durante el desarrollo del partido, los capitanes serán los únicos jugadores autorizados, para dirigirse al árbitro y director responsable del comportamiento de sus compañeros, barras y asistentes. El árbitro está autorizado a sancionar con tarjeta al o los jugadores que, no siendo capitán, reclame por cualquier motivo al árbitro y/o sus colaboradores. Igual medida es para el delegado, el técnico, el masajista, el utilero y/o suplentes.

4.6.7 Todo partido, en el cual se haya jugado por lo menos sesenta y tres (63) minutos (70% del tiempo oficial), si no fuere posible su culminación por causas de fuerza mayor, el árbitro lo dará por terminado con el marcador que exista en el momento de ser suspendido. Si el tiempo jugado es inferior al mencionado, el partido se reiniciará en lo posible bajo la Dirección del mismo árbitro y jueces que lo estaban dirigiendo. También se tendrá en cuenta la misma ubicación dentro del terreno de juego por parte de los equipos si se desarrollará en el mismo campo, si es en otro campo, se sorteará la posición de los equipos, y se mantendrá la cuenta de los cambios y la nómina inicial, el marcador, las amonestaciones, las sanciones y el tiempo restante. Si a la suspensión no se había culminado el primer tiempo, se reiniciará con el mismo tiempo y se terminará el primer tiempo, se descansará diez (10) minutos y se jugarán cuarenta y cinco (45) minutos del segundo tiempo.

4.6.8 Las únicas personas que impartirán justicia durante los encuentros deportivos serán los jueces respectivos y todos los jugadores acatarán las decisiones del mismo.

4.6.9 Todo acto de indisciplina, que atente contra el normal desarrollo del torneo tales como; agresiones a los jueces a jugadores rivales, batallas campales, etc. Serán sancionados drásticamente y tales hechos se pondrán en conocimiento de la autoridad respectiva para que se tomen las medidas correspondientes. La Organización es libre de tomar la decisión que a su buen juicio le parezca. Toda notificación será transmitida al delegado del equipo.

4.6.10 Las tarjetas amarillas y rojas tendrán una sanción económica: \$10.000 para la amarilla y \$20.000 para la roja. Una vez sancionado el jugador, se le retendrá el carné y las sanciones serán reportadas por el árbitro al finalizar el juego. La tercera tarjeta amarilla (consecutiva o alterna), se considera como roja para efectos de la sanción económica, y una (1) fecha de sanción automática.

4.6.11 Los capitanes y/o directores técnicos deben firmar la planilla al FINAL del encuentro después de verificar si los goles y sanciones son los correctos, ya que de firmar estará de acuerdo con lo que allí se registre, si no lo hiciera por cualquier razón, se dará por correcta y aceptada la planilla. Es responsabilidad de cada equipo la firma de la planilla teniendo un máximo de 20 minutos después de finalizado el partido para dicha firma.

4.6.12 Los equipos deben cancelar las sanciones a la organización una vez termine el partido, de lo contrario, el equipo que no cancele, perderá el partido por W.O. por incumplimiento de las normas del torneo.

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

4.7.1. Cuando por fuerza mayor se suspenda un partido y se haya jugado sesenta y tres (63) minutos (70%) o más del tiempo de juego, se dará por terminado y el marcador será el registrado en el momento de la suspensión.

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

- Invasión del terreno por parte del público
- 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
- Otro factor que a juicio razonable del árbitro, del veedor o de algún miembro del comité lo amerite

4.7.2. Cualquier partido que sea suspendido por causas de fuerza mayor indicadas en el inciso anterior, cuyo tiempo de juego sea inferior a 60 minutos y sea concluido en otra ocasión como se indicó en el acápite anterior, los equipos deberán reiniciar obligatoriamente el partido con un mínimo de siete (7) jugadores inscritos en el partido anteriormente suspendido y podrán completar su nómina con las sustituciones a que tiene derecho según el presente reglamento de participación.

4.7.3. Cuando el partido es suspendido por situaciones diferentes a las consideradas de fuerza mayor, este se dará por terminado y el equipo responsable será sancionado conforme al reglamento, para el marcador se aplicará el W.O. si los dos equipos son responsables de la suspensión se procederá de igual forma.

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

4.7.5. La Organización se reserva el derecho de entrada de miembros de las barras a los escenarios, teniendo en cuenta que en muchas ocasiones son las barras los causantes del caos en el campo.

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

## 4.8. De los jugadores

### 4.8.1 Presentación a los encuentros

El tiempo para presentarse al campo de juego debe ser a más tardar 20 minutos antes de la hora oficial del partido, con el fin de que los equipos hagan la inscripción respectiva en la planilla de juego ante el veedor y realicen el calentamiento previo

### 4.8.2 Indumentaria (Obligatoria)

- Guayos, taches de acuerdo al campo
- Medias, hasta la altura de la rodilla
- Canilleras (uso obligatorio, sin este implemento no se permite jugar)
- Pantalóneta
- Camisetas del mismo o similar color y con numeración diferente
- Arquero: Buzo y pantalóneta o pantalón sudadera
- Si el árbitro considera que hay similitud de colores en la indumentaria y esto genera confusión, el equipo visitante deberá usar peto.

## 4.9 Medidas Disciplinarias

### 4.9.1 Sanciones

4.9.1.1 Cuando un jugador suplante la identidad de otro, el equipo será expulsado del torneo.

4.9.1.2 Cuando se sospecha suplantación, el jugador involucrado deberá presentar los documentos de identidad y firmar la planilla o donde el juez solicite. Su renuncia confirmará sospecha y autoriza la sanción. El comité considerará la sanción a que sea acreedor el equipo infractor.

4.9.1.3 Cuando un jugador estando inhabilitado para actuar lo haga, el equipo perderá el partido por W.O. y el jugador o jugadores involucrados quedarán excluidos del torneo.

4.9.1.4 Si un equipo alinea y hace jugar a un jugador no registrado, el equipo se hará acreedor a la expulsión del torneo.

4.9.1.5 El equipo o equipos que jugando por el 1ro y 2do puesto fueran responsables de actos bochornosos o de indisciplina (agresiones a árbitros, batallas campales, agresiones al público, jugadores contrarios etc.) se harán acreedores a la pérdida de las respectivas distinciones o premios a que tuviere derecho, y/o W.O. Por razones de disciplina y seguridad de los deportistas, los jueces no permitirán la participación de los jugadores que presenten signos de consumo de bebidas embriagantes o drogas, 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.

4.9.1.6 El árbitro podrá dar por terminado el partido:

- Por negarse un jugador expulsado a salir del campo, una vez se le han dado dos (2) minutos para que lo haga

- Por resistencia a cumplir sus órdenes
- Por renuncia a jugar o por inmovilidad
- Por retiro voluntario de los jugadores
- Por invasión del terreno de juego no siendo posible su evacuación
- Por falta de garantías para el normal desarrollo del partido, ej. actos de indisciplina, agresión al árbitro y/o sus colaboradores y/o miembros del comité organizador, mutua de los equipos y/o jugadores, etc.

**Parágrafo 1:** Jugadores suplentes que actúen o conformen la barra del equipo que se encuentra jugando, estarán sujetos a las mismas sanciones disciplinarias de sus compañeros es decir: amonestación, suspensión o expulsión dentro del reglamento que rige para sanciones dentro del campo de juego y calificado de acuerdo al código de sanciones.

**Parágrafo 2:** En el caso de que algún equipo sea expulsado del campeonato, los resultados de los partidos que haya jugado anteriormente el equipo se mantendrán en todo y para todo efecto, al igual que el resto de equipos que hayan jugado con ese equipo. Los partidos restantes que hubiera tenido que jugar ese equipo se considerará como perdido con un resultado de 3 a 0. Si un equipo es expulsado del torneo no podrá volver a participar, al igual que los jugadores participantes.

## 5. DEMANDAS Y RECLAMOS

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.

Para que pueda existir demanda serán tenidas en cuenta las siguientes observaciones:

- Presentar la demanda por escrito el primer día hábil después de jugado el partido, hasta las 12 M. en el correo electrónico de la organización:

[direccionejecutiva@fundacionnaciones.com](mailto:direccionejecutiva@fundacionnaciones.com)

- Tener en consideración que los fallos arbitrales son inapelables.

Los fallos de las demandas serán enviadas a cada delegado.

## 6. PENAS Y SANCIONES

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

**6.1. El árbitro esperará veinte (20) 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 W.O. El Comité organizador podrá aumentar el tiempo de diez (10) minutos por causas que considere.

**6.2. El balón:** Cada equipo presentará como mínimo un balón reglamentario en la cancha 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 antirreglamentario, el partido lo gana el equipo que presentó el balón. Si ningún equipo presenta balón reglamentario y no se puede jugar el partido por ese motivo, ambos perderán el partido con un resultado de cero (0) – tres (3) y no será programado nuevamente.

**6.3. El uniforme:** Los equipos se presentarán uniformados (la camiseta, la pantaloneta y medias deben ser parecidas en todo el equipo, salvo el portero) **DESDE LA PRIMERA FECHA**. Los implementos que un jugador debe presentar en el campo son los siguientes: **CAMISETAS DEL EQUIPO NUMERADAS, PANTALONETA, MEDIAS, CANILLERAS, GUAYOS Y CARNÉ DEL TORNEO**. En caso de similitud en los colores; el segundo equipo (visitante) que aparece en la programación deberá cambiarse de uniforme o usar petos. El portero tendrá uniforme diferente a los jugadores de campo, los árbitros y el otro guardameta. No se pueden pasar la camiseta numerada entre los jugadores del equipo ya que por cuestión de sanciones dentro del partido, podría presentarse confusión y acabar en expulsiones no a lugar. Los números de las camisetas deberán ser en todas las camisetas diferentes. En casos especiales, por autorización expresa de la organización, se podrá flexibilizar lo descrito en este artículo. A discreción del Comité y con causas justificadas, se podrá jugar con otra identificación que no sea el carnet del campeonato, exclusivamente si el jugador está inscrito en el listado general.

**6.4.** Cuando el árbitro se retire del campo de juego por agresión de uno (1) o más jugadores y asuma que no hay garantías para continuar el juego, este finalizará el partido y el jugador o los jugadores quedarán inmediatamente expulsados del torneo sin perjuicio de las acciones legales a que haya lugar. Esto será determinado por el veedor de turno y el Comité Organizador.

**6.5.** En caso de duda en la identidad de un jugador, el juez, el coordinador o cualquier integrante del Comité organizador, podrá solicitar aparte del carné un documento adicional (cédula de ciudadanía, libreta militar, licencia de conducción, pasaporte, etc.), en caso de negarse a suministrarlo se dará por entendida la suplantación y se aplicarán las sanciones respectivas. De conocer falsificación de un jugador, el equipo infractor perderá

automáticamente los puntos en disputa y será sometido al Comité de Disciplina. La misma situación se aplicará con los menores de veintisiete (27) años. La Organización se reserva el derecho de tomar las medidas que estime con el jugador y el equipo infractor. Si el delegado del otro equipo quiere alguna verificación, deberá primero informar a algún integrante del Comité Organizador para que se haga la verificación correspondiente. Si hubiera paralización del partido para efectuar alguna verificación el tiempo de suspensión será agregado a los 45 minutos.

## 6.6. Tabla de sanciones

CÓDIGO	SANCIÓN	REINCIDENCIA
1. Ofensa verbal o injuria contra directivos, veedores, funcionarios de la organización, árbitros, equipos, jugadores contrarios o compañeros de equipo, o integrantes (no jugadores de cualquier índole) del equipo contrario o de su propio equipo, y/o público, antes, durante o al final del partido.	2 a 3 fechas	Expulsión
2. Intento de agresión física o persecución, contra directivos, veedores, funcionarios de la organización, árbitros, equipos, jugadores contrarios o compañeros de equipo, o integrantes (no jugadores de cualquier índole) del equipo contrario o de su propio equipo, y/o público, antes, durante o al final del partido.	3 fechas a expulsión	Expulsión
3. Agresión de hechos contras directivos, veedores, funcionarios de la organización, árbitros, equipos, jugadores contrarios o compañeros de equipo, o integrantes (no jugadores de cualquier índole) del equipo contrario o de su propio equipo, y/o público, antes, durante o al final del partido.	Expulsión del torneo, para él o los implicados según evaluación del Comité	
4. Jugador expulsado por juego brusco, violento y/o mal intencionado (tarjeta roja directa).	1 a 3 fechas según evaluación del Comité	
5. Agresión de hecho a jugadores contrarios o compañeros con balón en juego o en disputa por él (tarjeta roja directa).	1 a 3 fechas según evaluación del Comité	

6. Agresión de hecho a jugadores contrarios o compañeros sin balón en juego ni en disputa por los inculpinados.	2 fechas a expulsión del torneo según evaluación del Comité
7. Jugador expulsado por haber sido amonestado con dos (2) tarjetas amarillas.	1 fecha
8. Suplantación de identidad de un jugador.	Expulsión de los jugadores, el suplantado el suplantador y evaluación del comité organizador las medidas con el equipo
9. Acumulación de 3 tarjetas amarillas.	1 fecha
10. Porte de armas, estupefacientes, bebidas embriagantes y/o uso de las mismas.	Expulsión del torneo
11. Jugador que haya sido expulsado y reingrese al terreno por cualquier circunstancia a tomar parte de incidentes o generarlos.	2 a 4 fechas según evaluación del Comité
12. Los jugadores, técnicos o hinchas que inciten a sus jugadores a conductas antideportivas, actos de indisciplina o tomen parte en estos hechos dentro o fuera del campo de juego.	Serán sancionados por la Organización según su criterio y dependiendo del informe arbitral

Cuando un jugador tenga una o dos tarjetas amarillas acumuladas en partidos anteriores y le sea sacada tarjeta roja en otro partido las tarjetas amarillas no se anularán.

6.7 A criterio del árbitro, el veedor o algún miembro del comité organizador se podrá detener momentáneamente un partido para verificar las identidades de los jugadores, su edad, si están en la planilla, suplantaciones o cualquier otra anomalía.

#### NOTAS:

- Las sanciones a aplicar serán basadas exclusivamente en los informes del árbitro, los veedores y/o del Comité.
- Las sanciones no contempladas en el presente reglamento pueden ser juzgadas de acuerdo con el criterio del Comité Organizador
- Todo jugador sancionado por cualquier causa queda automáticamente cumpliendo su sanción a partir de la fecha siguiente en que juegue su equipo, así el partido a jugar venga de ser aplazado.

- Todas las sanciones tendrán efectividad para su cumplimiento aún en partidos en que haya declarado W.O.
- Los jugadores que por cualquier causa se hagan acreedores a la expulsión del torneo en la última fecha en que su equipo juegue deberán cumplir la sanción impuesta en el siguiente campeonato.
- Los equipos que tengan dos (2) W.O. podrán ser expulsados del campeonato, según evaluación del Comité Organizador.
- La planilla de inscripción de los jugadores que participarán en el partido deberá ser entregada al veedor veinte (20) minutos antes de la hora programada por lo menos con siete (7) jugadores y de acuerdo al artículo 9.1 y parágrafo 1 respectivo. Sin este prerrequisito el partido no dará comienzo y podrá ser motivo de W.O. Es responsabilidad de cada equipo la presentación de la planilla ante el veedor designado.
- Los jugadores que no estén inscritos en la planilla ya no podrán ser inscritos posteriormente. No podrá participar ningún jugador que no esté en la planilla.

#### La organización se reserva el derecho de tomar las siguientes medidas reglamentarias:

- Prohibir la participación de todo jugador que incurra en agresiones graves a funcionarios, árbitros o jugadores contrarios de toda actividad deportiva organizada por Organización en el futuro.
- Cuando hay lesión de un jugador por juego brusco o violento, el jugador agresor puede ser sancionado igual a las fechas en que el lesionado no pueda actuar, de acuerdo con el criterio del Comité Organizador.
- El Comité Organizador podrá decidir la anulación de las tarjetas rojas una vez terminada la etapa de series. o grupo único, para aquellos jugadores que les quede una fecha de sanción por cumplir en los play offs.

La Organización del campeonato **NO** se responsabiliza de ninguna eventualidad médica como consecuencia de acciones de juego u otra alternativa diferente en que se tuvieron lesiones físicas o de cualquier otro tipo. No se responsabiliza tampoco por eventos cardiovasculares o cardíacos de cualquier tipo que sucedan, antes durante o después de la participación del jugador en algún partido. Todos los deportistas inscritos deben tener al día su seguridad social, lo anterior es responsabilidad del equipo al cual representa. Es por esta razón que se le pide a cada delegado de equipo que verifique si sus jugadores están afiliados por lo menos a un sistema de EPS, al día en sus pagos y presenten en su

inscripción una fotocopia de su carnet vigente. Con el pago de la inscripción se da por hecho que los equipos, los responsables y todos los jugadores de cada uno de ellos, tienen conocimiento del reglamento completo y por lo tanto aceptan todas y cada una de las cláusulas del presente reglamento. Igualmente la organización se obliga a una asistencia médica primaria solamente en el campo de juego, si las lesiones ameritan que se tenga la necesidad de traslado a otro sitio diferente al campo de juego programado, es responsabilidad exclusiva de cada equipo.

## 7. VACIOS DEL REGLAMENTO

Los vacíos que se pudieran presentar en el presente reglamento serán dirimidos por el Comité Organizador de acuerdo a los mejores criterios basados en la reglamentación de la FIFA.

## 8. INFORMACION / COMUNICADOS

Los lunes será publicada en redes sociales, la programación para la siguiente fecha. Otras informaciones y las sanciones de jugadores también serán publicadas.

El Comité Organizador, se reserva el derecho de cualquier modificación o ampliación en el presente reglamento previo acuerdo entre sus miembros.

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

## 9. PARTICIPANTES

En la COPA NACIONES podrán participar con la calidad de NACIONALES (Na) los connacionales del país que representan y los considerados en los artículos 9.4 y 9.5, además quienes ostenten la calidad de diplomáticos y funcionarios de la embajada u organismo que tengan contrato laboral como trabajadores permanentes y directos de la embajada u organismo participante.

También podrán participar en el campeonato como invitados, aquellos que no tengan vínculo contractual laboral directo con las entidades participantes, pero sólo podrán participar como EXTERNOS (Ext).

Sólo se permitirá un máximo de 7 jugadores EXTERNOS que estén jugando simultáneamente en cancha.

EXTERNOS se entenderá a aquellos que no estén vinculados por contrato de trabajo directo con la embajada y/o organización participante o que cuenten con nacionalidad del país representado y los considerados en los artículos 9.4 y 9.5.

Los contratistas por servicios o tercerías de las embajadas u organismos podrán participar solo como EXTERNOS (Ext). En cualquier caso deberán ser aceptados por el delegado consular o jefe de misión representante de las entidades participantes en el torneo.

Los miembros de la Policía Nacional de Colombia destacados permanentemente a las delegaciones participantes podrán participar como NACIONALES.

9.1 Todos los equipos inscribirán un delegado quien será el directo responsable del equipo.

9.2 Para el caso específico de equipos que representen a países u organizaciones que quisieran ingresar en el campeonato, en consideración a que cuentan con una escasa planta de funcionarios en la legación y/o pocos connacionales en Colombia como para poder participar en el campeonato, a solicitud escrita, el comité organizador podrá luego de analizar las razones justificadas y considerarlo procedente, autorizar excepción para el aumento de los jugadores a que hace referencia el párrafo 9.1 y permitir así la participación de los equipos que no puedan cumplir dicha cláusula. Igualmente deberán estar avalados por el Delegado consular o jefe de misión del país que representa el equipo.

9.3 No podrán inscribirse en el campeonato jugadores que hayan estado inscritos y/o jugado en el fútbol profesional de cualquier país de primera o segunda división en el año del campeonato y/o en los cuatro (4) años anteriores. Dicha violación significará la expulsión del equipo del campeonato.

9.4 Para los efectos de considerar a los jugadores como nacionales (Nal) del país que participan, podrán ser inscritos extranjeros de otras nacionalidades que no sean del país que representen, siendo considerados igualmente como nacionales.

9.5 Para los efectos de catalogar nacionales (Nal), se considerará la legislación de los países que conceden la nacionalidad a los hijos de nacionales para que éstos jueguen como nacionales.

9.6. Presencia en el campo simultáneamente durante los partidos de jugadores menores de 27 años:

- Solamente podrán estar jugando en el campo simultáneamente un máximo de cuatro (4) jugadores menores a 27 años cumplidos a la fecha de comienzo del campeonato (no aplica para portero y para jugadoras femeninas)
- Si en algún momento del partido hubiera jugando más de cuatro (4) jugadores menores de 27 años, el equipo infractor perderá automáticamente los puntos, independientemente que el partido puede seguir jugándose hasta el final. Ésta situación deberá estar verificada por el árbitro y el veedor y deberá constar en el acta o planilla del partido. Para la verificación se puede recurrir al artículo 6.5.

### 9.7. Cambio de jugadores de equipo

- Los jugadores que fueron inscritos en algún equipo participante no podrán trasladarse a otro equipo antes de dos campeonatos, recién al tercero de haber estado inscrito podrán inscribirse en otro equipo. La no acatación ocasionará la descalificación del equipo infractor. Solo se permitirá el cambio de equipo de un jugador cuando el equipo para el cual jugaba, no participe en la actual Copa.
- Cuando un equipo es expulsado de torneo por deudas, mal comportamiento ante durante y después del partido, el equipo y sus jugadores no podrán participar más en la Copa Naciones.

### 9.8. Nacionalización de jugadores

Los jugadores colombianos que lleven cuatro (4) torneos seguidos o dos (2) años, con el mismo equipo, podrán jugar como nacionales.

### 9.9. Eliminación de equipos en la tabla de Fair Play

- Los equipos que hayan perdido algún partido por W.O., tengan algún jugador expulsado del campeonato y/o aquellos que estén de la mitad de la tabla de Fair Play hacia abajo, NO podrán participar en los premios de Mejor Jugador, Valla Menos Vencida, Fair Play y Mejor Jugador de la final.

## DEBERES DE LOS PARTICIPANTES

- Inscribirse oficialmente, diligenciando la planilla de inscripción y entregándola oportunamente a la Organización con los requisitos establecidos, para lo cual deberán hacer llegar por mail la planilla con las fotos digitales de todos los jugadores inscritos, su nombre completo, fecha de nacimiento, edad, documento de identidad, EPS o salud a la que pertenece, grupo sanguíneo, vinculación con el país u organismo al que pertenece (Nacional=Nal o Externo=Ext), mail personal y teléfono. Los jugadores que no tengan toda la información completa no podrán jugar.
- Diligenciar los carnets entregados por la organización y devolverlos para ser plastificarlos. La cantidad de carnets confeccionados y la información contenida en ellos, deberá ser idéntica a la entregada a la Organización, ya que de no ser así será motivo a expulsión inmediata del equipo. Los blancos serán de nacionales (NAL), los verdes de externos (EXT) y los azules de los menores de veintisiete (27) años.
- La información entregada deberá ser verídica, ya que de no ser así será motivo de expulsión inmediata del equipo
- Conocer el presente reglamento, acatando su contenido en toda su extensión
- Acatar el cronograma, la programación y los horarios establecidos por la Organización para los diferentes partidos
- Cada jugador debe portar su documento de identidad, carnet de EPS y/o servicio médico, ARP y el de la Institución en caso de accidentes para facilitar su traslado y atención a una institución o centro de salud
- Las selecciones deben estar debidamente uniformadas con los colores oficiales, veinte (20) minutos antes de la hora de juego
- Es obligatorio el uso de canilleras y la presentación de un balón reglamentario No.5
- Los jugadores participantes, se harán responsables ante cada entidad de su condición física y de salud para la participación en cada uno de los encuentros

- Cada equipo podrá registrar en la planilla general de inscripción un mínimo de quince (15) jugadores y cincuenta (50) como máximo, pero en cada fecha, frente al veedor, el equipo deberá inscribir un máximo de veinte (20), teniendo como máximo cuatro (4) jugadores menores de veintisiete (27) años cumplidos en la fecha de inicio del campeonato. En el caso de jugadoras femeninas se considerarán todas como mayores de veintisiete (27) años independiente de cual sea su edad
- Garantizar y acoger la norma de representación por parte de cada capitán, razón por la cual solo los capitanes de los equipos pueden hablar con el árbitro
- Los deportistas deberán presentar al inicio de cada encuentro, al veedor y al árbitro designado para el partido, los carnets debidamente diligenciados y laminados
- Asistir a las reuniones de delegados que tienen carácter de obligatorias, por inasistencia del delegado de algún equipo o de alguien que lo represente se le quitará un punto por reunión que no se asista

## DEBERES DE LA ORGANIZACIÓN

La FUNDACIÓN NACIONES, organizará y velará por el buen desarrollo del campeonato.

- Impartirá el juzgamiento
- Suministrará campos de juego adecuados y en buenas condiciones, las ternas de árbitros y los veedores para cada partido programado
- Dará a conocer con debida anticipación los campos, las programaciones y la información necesaria, que se realizará vía redes sociales a los delegados.
- Realizará las premiaciones a:
  - Valla menos vencida
  - Mejor jugador del torneo
  - Goleador
  - Equipo campeón
  - Equipo subcampeón



[direccionejecutiva@fundacionnaciones.com](mailto:direccionejecutiva@fundacionnaciones.com)  
[contacto@fundacionnaciones.com](mailto:contacto@fundacionnaciones.com)



[www.fundacionnaciones.com](http://www.fundacionnaciones.com)



[www.facebook.com/fundacionnaciones](https://www.facebook.com/fundacionnaciones)



[@fundanaciones](https://twitter.com/fundanaciones)