

2010

*De acuerdo con el objetivo y filosofía de las **II OLIMPIADAS FINCOMERCIO**, este es un nuevo evento mediante el cual se abren espacios adecuados para la integración y utilización apropiada del tiempo libre de todos los asociados a la Cooperativa.*

Es por ello que, consecuentes con nuestros principios y valores solidarios, queremos poner de manifiesto el presente reglamento, mediante el cual se pretende fomentar la sana competencia dando prioridad al “JUEGO LIMPIO”, integración y esparcimiento, enmarcados en un ambiente de respeto, tolerancia y trabajo en equipo, cuya bandera será el “juego limpio”.

Con el propósito de incentivar la participación, FINCOMERCIO ha querido que para la realización de este evento se cuente con excelentes escenarios deportivos, de fácil acceso, con lo cual la integración se convierta en el propósito general de las Olimpiadas, siendo la búsqueda de premios un espacio estrictamente complementario.

I ORGANIZACIÓN GENERAL

1. *La Organización y Coordinación de las I OLIMPIADAS FINCOMERCIO 2010 estarán a cargo de Myriam Amaya Zamora, Coordinadora del Comité de Educación y Solidaridad, Erika Acosta Prieto, Subgerente Comercial y Miguel Ángel Camelo, Director de Mercadeo, contando con la Asesoría y Coordinación del Sr. Gabriel Fresneda de la Organización Deportiva AFI.*

2. INSCRIPCIÓN

DISCIPLINA	FECHA LÍMITE DE INSCRIPCIÓN	CONGRESO TÉCNICO		
		FECHA	LUGAR	HORA
FÚTBOL SALA	9 DE JULIO DE 2010	15 JULIO DE 2010	LA CANCHA C.C Plaza de las Américas Calle 3 Sur No 71 C - 19 Bogotá	7:00 P.m.
TEJO	20 DE AGOSTO DE 2010	25 AGOSTO DE 2010	Oficina Calle 72 Cra 15 No 72-77 Bogotá	6:30 P.m.
MINITEJO	20 DE AGOSTO DE 2010			
RANA	20 DE AGOSTO DE 2010	26 AGOSTO DE 2010	Oficina Calle 72 Cra 15 No 72-77 Bogotá	6:30 P.m.
TENIS DE MESA FEMENINO	20 DE AGOSTO DE 2010			
TENIS DE MESA MASCULINO	20 DE AGOSTO DE 2010			

3. PREMIACION

PLAN DE PREMIOS							
Premiación	Tejo (Masculino)	Minitejo (Femenino)	Rana (Mixto)	Tenis de Mesa (Femenino)	Tenis de Mesa (Masculino)	Fútbol sala	
Primer puesto	\$ 1,000,000	\$ 1,000,000	\$ 600,000	\$ 260.000	\$ 260.000	Premiación campeón	\$ 4,000,000
Segundo puesto	\$ 500,000	\$ 500,000	\$ 300,000	\$ 200.000	\$ 200.000	Premiación subcampeón	\$ 2,000,000
Tercer puesto	\$ 350,000	\$ 350,000	\$ 250,000	\$ 140,000	\$ 140,000	Tercer puesto	\$ 1,000,000
Mejor barra	\$ 400,000	\$ 400,000	\$ 400,000			Premio equipo juego limpio	\$ 500,000
Careador	\$ 300,000	\$ 300,000				Premio valla menos vencida	\$ 500,000
Mejor capitán(a)	\$ 300,000	\$ 300,000				Goleador	\$ 500,000
				* Para realizar esta disciplina se requiere mínimo 40 participantes		Mejor barra: disciplina y originalidad	\$ 300,000
Total	\$ 2,850,000	\$ 2,850,000	\$ 1,550,000	\$ 600.000	\$ 600.000	Total	\$ 8,800,000
GRAN TOTAL DE LA PREMIACION \$17.250.000							

PARAGRAFO: La medallería se entregará al número de participantes según planilla de inscripción.

3. En las Olimpiadas podrán participar los asociados a FINCOMERCIO que se hayan inscrito dentro de las fechas establecidas por el comité Organizador.

4. Con el objeto de facilitar la asistencia a las competencias se programara la actividad deportiva el fin de semana los sábados a partir de la 1 P.m., y los domingos a partir de las 8 A.m. las demás semanas con punte festivo se programaran común y corriente

3. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

DISCIPLINA	MODALIDAD	FECHA	ESCENARIO
FUT SALA	MASCULINO	Julio 17 a Sept 25°	La Cancha Plaza las Américas
RANA	MIXTO	Agosto 29 a Sept 19	Club de los ferrocarriles.
MINITEJO	FEMENINO	Agosto 29 a Sept 19	Club de los ferrocarriles.
TEJO	MASCULINO	Agosto 29 a Sept 19	Club de los ferrocarriles.
TENIS DE MESA	INDIV MAS Y FEM	Sept 19 única jornada	Club de los ferrocarriles

DIRECCIONES:

LA CANCHA C.C. PLAZA DE LAS AMERICAS

Cll 3 Sur No 71C -19 Frente Entrada principal

Mundo Aventura
CLUB DE LOS FERROCARRILES Cra 62 No. 18.00 Puente Aranda
II GENERALIDADES

1. DE LOS JUGADORES

- 1.1 *Todos los integrantes de los equipos deben estar afiliados a una EPS y/o ARP, por lo cual adjuntaran a las planillas de inscripción fotocopia del carné correspondiente.*
- 1.2 *Todos los deportistas participantes en las Olimpiadas lo harán bajo su propia cuenta y riesgo.*
- 1.3 *La Organización no se hace responsable por ningún perjuicio material o económico que las lesiones causen al (los) participante (s) en las II Olimpiadas FINCOMERCIO 2010.*
- 1.4 *Los daños o perjuicios ocasionados por algún deportista, acompañante, miembro de la barra, técnico o delegado de algún equipo participante en las Olimpiadas, a las instalaciones o escenarios en el cual se este desarrollando el evento, serán responsabilidad de la Empresa a la cual este representando.*
- 1.5 *Esta totalmente prohibido el consumo de bebidas alcohólicas, cigarrillo y alucinógenos al igual que el porte de armas dentro de las instalaciones que se utilicen para el desarrollo de las Olimpiadas. Persona (s) que viole (n) la reglamentación según el Nuevo Código de Policía será retirado de las instalaciones y si este o estos se negaran a hacerlo se recurrirá a las autoridades competentes.*
- 1.6 *Los deportistas deben tener una conducta ejemplar durante el desarrollo de las competencias, en caso contrario, el Director y/o el Coordinador del evento podrá retirarlos de las mismas.*
- 1.7 *Los jugadores que se presenten al escenario de competición en estado de alicoramiento y/o en estado inconveniente no podrá participar en el encuentro programado para esta fecha.*
- 1.8 *Ningún equipo podrá reemplazar jugadores, con jugadores de equipos retirados o eliminados del Torneo*

2. COMISION PENAS Y SANCIONES

- 2.1. *La Comisión de Penas y Sanciones es un estamento creado para preservar el orden, los principios, el decoro y la disciplina que deben regir la actividad deportiva y a la vez asegurar el cumplimiento de las reglas de competición y normas deportivas generales.*
- 2.2. *La Comisión de Penas y Sanciones estará conformado por Erika Acosta Prieto, Miguel Ángel Camelo, Myriam Amaya Zamora, Funcionarios de la Cooperativa de Ahorro y Crédito FINCOMERCIO, el Sr. Gabriel Fresneda, funcionario de la Organización Deportiva AFI y un Delegado de los equipos participantes.*

3. INSCRIPCION E IDENTIFICACION

- 3.1. *Los deportistas, delegados y técnicos deben estar registrados debidamente en la Planilla de Inscripción. Además es obligatorio presentar durante todo el Torneo la Cedula de Ciudadanía para identificarse ante los árbitros, de lo contrario no podrán jugar.*
- 3.2. *Todos los equipos en las modalidades de contacto podrán realizar cambios o modificar sus nominas hasta el último día hábil antes de jugar la segunda fecha de la primera ronda, no se aceptan refuerzos en la siguientes rondas, y no se podrá reemplazar un jugador que haya sido expulsado o sancionado del Torneo.*

4. PERDIDA DE PARTIDOS POR W.O.

- 4.1 *Si un equipo no se presenta en el tiempo estipulado, perderá por W.O. ò no presentación.*
- 4.2 *Si los equipos que deben enfrentarse no se presentan al campo de juego en el tiempo estipulado, ambos equipos serán declarados perdedores por W.O. o no presentación*

4.3. *El abandono del campo de juego o la renuncia a jugar un encuentro por cualquiera de los dos equipos se considerará W.O. y no se programará nuevamente.*

4.4. *La pérdida de 2 partidos por W.O. ocasionará de inmediato y directamente la expulsión del Torneo.*

5. UNIFORME DE LOS JUGADORES

5.1 *Los uniformes de los deportistas de un mismo equipo deberán tener iguales características en colores, modelos, logos y estampados. Llevar impresa la numeración correspondiente, no se admitirá numeración con tiza, esparadrapo o marcador.*

5.2 *En caso de presentarse similitud en los uniformes, a criterio arbitral, el equipo que aparece de segundo (visitante) en la planilla de juego deberá colocarse petos*

PARAGRAFO: *La organización suministrará petos. Los equipos tendrán la responsabilidad de devolverlos al finalizar el juego, al veedor o a la persona encargada*

El árbitro concederá un tiempo prudencial no superior a cinco minutos para el cambio a los petos.

6. EL BALON (para la disciplina de Fútbol sala)

6.1. *Cada equipo debe presentar antes de iniciar el partido un balón reglamentario. Si sólo presenta balón un equipo, el partido se jugará y si por algún motivo este se pierde o se torna IRREGLEMENTARIO el partido lo gana el equipo que presentó el balón, sin importar el marcador parcial hasta ese momento.*

6.2. *Si el balón que se presenta no es de ninguno de los equipos y si por alguna razón es retirado del campo de juego, se pierde o se torna irreglamentario, ambos equipos perderán por W.O*

6.3 *Si ningún equipo presenta balón reglamentario ambos perderán el partido y este no será programado nuevamente.*

7. CONDICIONES DE JUEGO

- 7.1. *Si durante un encuentro se presenta inferioridad numérica por causas disciplinarias en uno o en ambos equipos el partido se dará por terminado y los equipos o el equipo que presente el acto de indisciplina perderá los puntos.*
- 7.2. *Si un equipo que va ganando y queda en inferioridad numérica por causas disciplinarias, este perderá su partido y el marcador hasta ese momento quedará adverso (el equipo que va perdiendo quedará con el marcador del equipo que va ganando a su favor).*
- 7.3. *Si un partido va empatado y uno de los equipos queda en inferioridad numérica por causas disciplinarias el equipo que queda en el terreno de juego con su nomina apta para continuar el partido será el ganador del partido y el marcador que lleve en el momento de terminarse el partido será el que prevalezca.*
- 7.4. *Si un equipo que va ganando queda en inferioridad numérica por uno o varios jugadores que sufran lesión comprobada, este perderá su partido y el marcador será adverso y será ganador el equipo que quede en el terreno de juego apto con su nomina para continuar el partido*
- 7.5. *Si después de transcurrido el 70 % del total del tiempo de un partido no fuere posible culminar un encuentro por causas de fuerza mayor, el árbitro lo dará por terminado y el marcador será el que vaya en el momento de la finalización.*
- 7.6. *Para efectos del artículo anterior se consideran “causa de fuerza mayor” solo las siguientes.*
 - a. *el mal estado del terreno de juego por lluvia que haga imposible o peligroso su utilización.*
 - b. *La falta de suficiente luz natural.*
 - c. *Las demás razones a juicio razonable del árbitro.*

PARAGRAFO: *un partido suspendido por cualquiera de las causas establecidas en el inciso anterior, cuyo tiempo de juego sea inferior al 70 % del tiempo transcurrido del partido, deberá concluirse en fecha programada por la Organización y se jugará únicamente el tiempo faltante, es de aclarar que si el partido es suspendido por actos de indisciplina este se dará por finalizado. Este partido no se volverá a programar.*

- 7.7. *Para efectos de medidas disciplinarias y en caso de actos antideportivos se considera a la barra, acompañantes, técnicos y delegados como un jugador más del Equipo.*
- 7.8. *Cuando un partido deba ser suspendido por culpabilidad de uno de los equipos o en caso de invasión de sus dirigentes, suplentes, auxiliares o barras interrumpiendo el trámite normal del partido, la dirección del torneo tomará las medidas que estime convenientes.*
- 7.9. *Si un campo de juego es considerado apto para jugar y uno o ambos equipos se niegan a hacerlo, perderán su respectivo encuentro y este no se programará nuevamente.*

8. TERMINACION DE UN PARTIDO

El árbitro como máxima autoridad en el campo de juego, dará por terminado el partido:

- 8.1. *Por negarse un jugador expulsado a salir del campo una vez se le han dado dos (2) minutos para que lo haga.*
- 8.2. *Por resistencia a cumplir sus órdenes.*
- 8.3. *Por renuncia a jugar o por inmovilidad*
- 8.4. *Por retiro voluntario de los jugadores.*
- 8.5. *Por invasión del terreno de juego no siendo posible su evacuación.*
- 8.6. *Por falta de garantías para el normal desarrollo del partido. Ej. Actos de indisciplina, agresión mutua de los equipos.*
- 8.7. *Si un partido se finaliza por una de las causas anteriores, cualquiera que sea el marcador, el equipo culpable será declarado perdedor por W.O. si ambos incurrieren en la falta, los dos serán declarados perdedores por W.O.*
- 8.8. *En el momento en que el árbitro compruebe que existe suplantación de un Jugador.*
- 8.9. *Jugador o jugadores que se presenten en estado de alicoramiento o estado inconveniente.*

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

9. PROGRAMACION

- 9.1. La fijación de campos de juego, los horarios, fechas y árbitros para los partidos es competencia exclusiva del Comité Organizador.
- 9.2. Con el propósito de dar cumplimiento a la Programación de los partidos y a la disposición de los horarios ofrecidos NO SE ACEPTARÁN SOLICITUDES DE APLAZAMIENTO.
- 9.3. Los equipos deben presentarse quince (15) minutos antes de la hora programada para el respectivo partido. Para aplicar el WO. Se dará espera de 10 minutos a partir de la hora programada.

PARAGRAFO: Si por alguna causa el partido anterior se encuentra atrasado, los equipos del partido a jugar deben estar inscritos a la hora programada; el tiempo de espera no cuenta desde la terminación del partido atrasado.

- 9.4. Todas las novedades del Torneo (resultados, programaciones, sanciones, tabla de posiciones) serán publicadas en el Boletín Informativo, a través de la página de FINCOMERCIO www.fincomercio.com y/ o en la página de la ORGANIZACIÓN DEPORTIVA AFI www.afieventos.com los días MIERCOLES DESPUÉS DE LAS 3 P.M.
- 9.5. Todos los participantes están en la obligación de conocer el presente reglamento.
- 9.6. El Comité Organizador de este Torneo se reserva el derecho de cualquier modificación o ampliación en el presente reglamento, previa comunicación en el Boletín Informativo.
- 9.7. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por la Organización.

III AUTORIDAD ARBITRAL

1. *El arbitro es la máxima autoridad en cuanto a los hechos ocurridos en el terreno de juego, las funciones del árbitro empiezan desde el momento en que hace su aparición en el terreno de juego y concluye cuando hace entrega de las planillas de juego al Comité Organizador de las Olimpiadas. Cualquier falta en contra de los árbitros será sancionada drásticamente.*
2. *Durante el transcurso del partido únicamente el capitán podrá dirigirse al árbitro respetuosamente; sin protesta ni reclamar airadamente o en tono agresivo. El capitán es el responsable de la conducta de su equipo y debe tener presentes las normas de juego existentes.*
3. *El árbitro es autónomo para expulsar del terreno de juego a jugadores, dirigentes, delegados, barras que estime conveniente antes o después del partido. Si las personas que fueren expulsadas del terreno de juego protestan los fallos arbitrales o no abandonan el terreno de juego en los siguientes 2 minutos a la expulsión, el árbitro dará por concluido el partido y la persona expulsada será sancionada con el doble de lo dispuesto por el reglamento de Comisión de Penas y Sanciones o con la expulsión del Torneo o a juicio de la Organización.*
4. *Si la expulsión se produce con tarjeta roja no podrá participar en el siguiente partido hasta que se estudie el informe arbitral y se consulte el reglamento de Comisión de Penas y Sanciones*
5. *Los dirigentes, delegados, jugadores de un equipo que deseen hacer una crítica arbitral, solo podrán hacerlo en las reuniones dispuestas por el Comité Organizador, será sancionado drásticamente al que se sorprenda haciendo críticas o interponiendo o entorpeciendo la labor arbitral en el transcurso de los partidos.*

IV CODIGO DISCIPLINARIO PARA JUGADORES

1. *Las sanciones se producirán como consecuencia de las faltas que se enumeran a continuación y la Comisión de Penas y Sanciones de Las Olimpiadas las aplicara para los Jugadores, Técnicos, Delegados, Asistentes y Árbitros así:*

CODIGO	SANCION	REINCIDENCIA
1. <i>Ofensa verbal o injuria contra los estamentos del Torneo (directivos, veedores y funcionarios de la Organización).</i>	<i>Desde 2 Fechas</i>	<i>Expulsión del Torneo</i>
2. <i>Ofensa verbal o injuria contra compañeros, jugadores contrarios o jueces.</i>	<i>Desde 2 Fechas</i>	<i>4 Fechas</i>
3. <i>Intento de agresión o persecución, contra jueces, jugadores o contrarios, compañeros de equipo durante el partido o al final del mismo.</i>	<i>Desde 3 Fechas</i>	<i>Expulsión del Torneo</i>
4. <i>Agresión de hecho contra directivos, veedores, funcionarios de la organización, árbitros, público (conducta violenta, brutalidad, actos de violencia, riñas entre jugadores, incidentes graves, lesiones críticas.</i>	<i>Expulsión para el equipo del Torneo y comunicación a la Empresa que representa</i>	
5. <i>Jugador expulsado por juego brusco, violento y mal intencionado.</i>	<i>Desde 2 Fechas</i>	<i>4 fechas</i>
6. <i>Agresión de hecho a jugadores contrarios o compañeros <u>con balón</u> en juego o en disputa por él (ver si hay lesión física).</i>	<i>3 Fechas y/o su equivalente a la incapacidad del jugador</i>	<i>Expulsión del Torneo</i>
7. <i>Agresión de hecho a jugadores contrarios o compañeros <u>sin balón</u> en juego ni en disputa por los inculpatos. (Ver si hay lesión física).</i>	<i>4 Fechas y/o su equivalente a la incapacidad del jugador</i>	<i>Expulsión del Torneo</i>
8. <i>Acumulación de 3 tarjetas amarillas sanción automática siguiente fecha.</i>	<i>1 Fecha</i>	<i>2 Fechas.</i>
9. <i>Jugador expulsado por haber sido amonestado con dos (2) tarjetas amarillas.</i>	<i>1 Fecha</i>	<i>2 Fechas</i>
10. <i>Suplantación de un Jugador.</i>	<i>Si se llegará a comprobar, El Equipo pagará multa de \$20.000. En caso de que gane se le quitarán los puntos y se le darán al Equipo contrincante</i>	<i>Doble de la multa</i>
11. <i>Cuando uno o más jugadores de un mismo equipo agredan al árbitro, en el transcurso de un mismo partido.</i>	<i>Expulsión del Equipo del Torneo, e informe a la Empresa que representa</i>	
12. <i>Jugador que haya sido expulsado y reingrese</i>	<i>Expulsión del</i>	

<i>al terreno por cualquier circunstancia a tomar parte de incidentes o generarlos.</i>	<i>jugador del Torneo, e informe a la Empresa que representa</i>	
<i>13. Porte de armas, estupefacientes, bebidas embriagantes o uso de las mismas.</i>	<i>Expulsión del torneo del Equipo, e informe a la Empresa que representa</i>	
<i>14. Impedir una acción de gol por parte de un jugador diferente al portero, utilizando las manos</i>	<i>1 fecha</i>	<i>2 fechas</i>
<i>15. Escupitajo al contrario, al juez o a un compañero</i>	<i>Expulsión del torneo</i>	<i>Expulsión del Torneo</i>
<i>16. Equipos y jugadores que sean eliminados del torneo por problemas disciplinarios o por W..O</i>	<i>Perderán el derecho a premiación.</i>	
<i>17. Prohibir la participación de todo jugador o equipo que incurra en agresiones graves a funcionarios, árbitros o jugadores contrarios de toda actividad deportiva organizada por FINCOMERCIO en el futuro</i>		
<i>18. Informar al departamento de Relaciones Industriales o directamente a Jefes de Personal del mal comportamiento del equipo que los representa, ya sea en forma colectiva ó en forma individual en las Olimpiadas</i>		

2. NOTAS:

- 2.1. Todo jugador sancionado por cualquier causa debe cumplir su sanción a partir de la fecha siguiente en que juegue su equipo, así el partido a jugar venga de ser aplazado.*
- 2.3. Todas las sanciones tendrán efectividad para su cumplimiento aún en partidos en que haya W.O.*
- 2.4. Los jugadores que por cualquier causa se hagan acreedores a la expulsión del torneo en la última fecha en que su equipo juegue deberán cumplir su sanción en el siguiente Evento que organice FINCOMERCIO.*

3. JUEGO LIMPIO

- 3.1. *Todos los equipos participantes de las II OLIMPIADAS FINCOMERCIO 2010 inician con un puntaje de 2000 puntos a favor, el causal de una tarjeta amarilla le restará 50 puntos, y la tarjeta roja le restara 100 puntos, para el torneo de Fútbol sala la tarjeta azul le restara 80 puntos*
- 3.2. *Un equipo que hubiese participado en todos los partidos de la primera ronda, a pesar de que no clasifique a la final podrá hacerse acreedor a la mención (premiación) de Juego Limpio.*
- 3.3. *Cada tarjeta Amarilla tendrá un valor de cinco mil pesos (\$5.000)
La tarjeta Azul tendrá un valor de ocho mil pesos (\$8.000)
La tarjeta roja tendrá un valor de diez mil pesos (\$10.000).*
- 3.4. *Las multas deben ser canceladas por el Equipo en la semana siguiente del partido amonestado. El NO pago de las tarjetas inhabilita al EQUIPO para poder inscribirse en el siguiente partido.*

V CODIGO DISCIPLINARIO PARA LOS EQUIPOS

Un equipo se hace acreedor a la perdida de los puntos en disputa en el partido o fecha del Torneo por las siguientes causas:

1. *Por la no presentación al terreno de juego en la hora señalada o después de 10 minutos de espera de la hora programada.*
2. *Por la no presentación al terreno de juego con el mínimo de sus jugadores debidamente uniformados.*
3. *Por negarse su capitán a firmar la planilla de juego.*
4. *Por la alineación de un jugador sancionado o suplantado.*
5. *Por reincorporar al partido a un jugador expulsado o descalificado.*
6. *Por negarse uno o varios de sus integrantes a proporcionar al árbitro los medios de su plena identificación.*
7. *Por presentar identificación adulterada.*
8. *Por invasión de sus dirigentes, delegados barras auxiliares al terreno de juego sin la plena autorización del árbitro o anotador*

cronometrista, en sentido de presentar fallos arbitrales e interrumpir el normal desarrollo del partido.

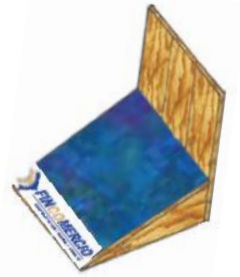
9. *Por negarse a cumplir o aceptar fallo técnico o disciplinario del árbitro, después de que este haya notificado o cronometrado 2 minutos de espera para que su decisión sea tenida en cuenta, de lo contrario el árbitro dará por concluido el partido.*
10. *Por retiro o inmovilidad voluntaria del equipo antes de que el árbitro de por finalizado el partido*
11. *Por iniciar o propiciar, actos antideportivos tales como: agresión a los árbitros, peleas colectivas, destrozos a las instalaciones, por comprobarse que uno o más de sus integrantes portan objetos que se puedan considerar peligrosos para los allí presentes.*
12. *Por todo acto de indisciplina colectiva o individual cuya gravedad a juicio de la Organización amerite esta sanción. Por agresión física o verbal por cualquiera de los Jugadores, dirigentes, delegados, barras, al cuerpo arbitral, veedores o algún miembro del Comité Organizador una vez terminado el partido. Igualmente y automáticamente un equipo se hará acreedor a la pérdida de los puntos en los encuentros en que uno o varios de sus jugadores hayan actuado incorrectamente o en contra de la reglamentación.*
13. *Así mismo y automáticamente a todo equipo que se le compruebe acuerdos tendientes a que el resultado de un partido quede establecido previamente a su favor, perderán ambos equipos los puntos y a su vez como mínimo serán relegados al último lugar y perderán todo derecho a premiación y posibilidades de clasificación o se expulsarán del Torneo.*
14. *Equipo o equipos que jugando la fase final fueren responsables de actos de indisciplina o perdiera por W.O. se harán acreedores a la pérdida de las respectivas distinciones o premios a que tuviese derecho.*

VI RECLAMACIONES, DEMANDAS, REPOSICIONES Y APELACIONES

El desconocimiento de la programación y el reglamento por parte de los competidores no será motivo para adelantar reclamaciones, demandas o reposiciones sobre el particular.

- 1. Se entiende por **RECLAMACION**, la actuación que persigue la aclaración de una situación administrativa o deportiva por parte de la Organización, sin que esto modifique el resultado de una confrontación deportiva. Deberá presentarla por escrito el delegado oficial, después de jugado el partido ante la dirección del campeonato (comité de educación FINCOMERCIO) en términos correctos, a más tardar hasta las 4:00 p.m. el primer día hábil después del incidente. Adjuntando las pruebas. Esto no obligará a una respuesta inmediata por parte de la organización del Torneo.*
- 2. Se entiende por **DEMANDA**, la actuación que persigue la nulidad sobre el resultado de una confrontación deportiva por violación a las normas. Deberá presentarla por escrito el delegado oficial, al siguiente día hábil después de ocurrido el hecho, como plazo único, ante la Comisión de Penas y Sanciones respectiva, acompañada de las pruebas pertinentes.*
- 3. Se entiende por **REPOSICION**, la solicitud que busca aclarar, modificar o anular la decisión de la Comisión de Penas y Sanciones. Se deberá presentar ante la misma instancia por el delegado oficial dentro de las 24 horas siguientes a la fecha de publicación en el Boletín Informativo, cumpliendo con los mismos requisitos de una demanda.*
- 4. Se entiende por **APELACION**, la solicitud que busca aclarar, modificar o anular la decisión que frente a la reposición, tomó la comisión de Penas y Sanciones y se deberá interponer ante el Comité Organizador por el delegado oficial, dentro de las 24 horas siguientes a la comunicación en el Boletín Informativo.*

TORNEO DE TEJO Y MINITEJO



1. *El Torneo de Mini tejo y Tejo se disputará bajo el reglamento de la Federación Colombiana de Tejo, además de las normas especiales emitidas en el presente reglamento.*
2. *El Torneo de Mini tejo y Tejo contara con árbitros de la ORGANIZACIÓN DEPORTIVA AFI.*
3. *Los partidos de Mini tejo y Tejo se disputarán a 21 puntos o a 35 minutos de juego. El equipo que consiga este puntaje en primer lugar, será ganador de la partida. Si por el contrario se cumple 35 minutos de juego, y este puntaje no ha sido alcanzado por ninguno de los equipos en contienda, la partida se dará por terminada y el marcador será el que hasta el momento de la suspensión se registre en la planilla*
4. *Si se presenta empate, el árbitro autorizará tantos lanzamientos como sean necesarios para desempatar.*
5. *El Torneo empleará la siguiente puntuación:*
 - 5.1. *Partido ganado dos (2) puntos.*
 - 5.2. *Partido perdido jugando Un (1) punto.*
 - 5.3. *Partido perdido por W.O, o no-presentación cero (0) puntos.*
 - 5.4. *Equipo que gana por W.O, el marcador será 21-0*
 - 5.5. *En caso de empate para definir una clasificación se utilizarán los siguientes pasos:*
6. **JUEGO LIMPIO**
 - a. *Mayor diferencia de puntos (puntos a favor menos puntos en contra)*
 - b. *Si persiste el empate se divide el puntaje a favor por el puntaje en contra*

- c. *Por el que haya ganado el partido entre sí en esa ronda*
- d. *Por sorteo*

La modalidad por la que se disputará el Torneo de Mini tejo será Femenina, y el Torneo de Tejo será masculino

- 7. *Todos los equipos inscritos por las diferentes entidades estarán integrados por un máximo de cinco (5) jugadores y no podrá actuar ningún jugador que no se encuentre acreditado. Jugarán cuatro (4) y uno será el suplente. Uno de los alineados será el capitán y llevará un brazalete.*
- 8. *La camiseta de los deportistas deberá ser de similar color y numeradas del 1 al 5. Así mismo deberán portar el tejo para ser calibrado.*

TORNEO DE RANA



- 1. *Para la buena interpretación del reglamento de rana y buen funcionamiento del torneo, es importante conocer los siguientes Términos.*

ARGOLLA: *aro pequeño que se lanza a la caja de juego.*

ENTRADA: *comprende cada turno de lanzamiento del participante equivalente a lanzar seis (6) argollas una por una en forma consecutiva en un tiempo máximo de sesenta (60) segundos, las cuales son suministradas por el árbitro y que no pueden ser cambiadas sin autorización del Mismo.*

PARTIDO: *equivale a ganar dos de tres sets posibles o el mayor puntaje de cinco entradas por deportista, alternándose las entradas o lanzamientos por equipo.*

Set: *Comprende lograr Quinientos mil (500.000) puntos y/o una moñona.*

BLANQUEADA: *Todas las argollas fuera de los huecos de puntaje en la caja de juego, equivalen a restar diez mil (10.000) puntos.*

RANA: *Figura grande de la caja de juego.*

SAPO: Figura pequeña de la caja de juego.

GANCHO: Cáncamos o armellas abiertas ubicadas en la caja de juego.

LÍNEA DE LANZAMIENTO: Línea trazada a cuatro (4) metros del tablero de la parte trasera de la rana como límite de distancia de lanzamiento de las argollas la cual no se debe pisar o pasar.

MOÑONA A: Una argolla que entre en forma directa a la Rana y una argolla que entre en el Sapo lo mismo, en una fase de lanzamiento. (Vale un set).

MOÑONA B: Argolla que entre en forma directa a la Rana o al Sapo y todas las argollas queden dentro de los huecos de puntaje en una fase de lanzamiento (vale un set).

MOÑONA C: Gancho ubicado en el frente de la caja de juego antes de los huecos de puntaje (Vale un set).

2. El Torneo estará juzgado por árbitros especialistas en la modalidad y de la ORGANIZACIÓN DEPORTIVA AFI.
3. Los equipos se deben conformar por cinco (5) deportistas de los cuales se alinearan cuatro (4) por partida, un equipo puede competir mínimo con tres (3) deportistas para no perder por W.O, en los torneos mixtos siempre inician la fase de lanzamiento las damas.
4. Si un equipo se presenta con 3 jugadores solamente, perderá turno de lanzamiento.
5. Los equipos se deben presentar correctamente uniformados (mínimo camiseta) en perfecto estado de pulcritud y sobriedad quince (15) minutos antes de la hora de programación del partido, ya que diez (10) minutos después de esta hora perderá por W.O. o no presentación.
6. Antes de iniciar un partido, el capitán o delegado presentara el orden de lanzamiento de sus jugadores, e informará la rotación de sus jugadores, si la hay al iniciar cada fase de lanzamiento.
 - Equipo que gane el sorteo iniciará la fase de lanzamiento con su primer jugador posteriormente lanzará el primero del equipo contendor y continúan alternándose hasta finalizar el partido.
 - Argolla que entre de frente o se salga del tablero de puntuación no vale.

- *Argolla Soltada que pase la línea de lanzamiento se considera jugada.*
 - *Los capitanes de los equipos serán los únicos que podrán traspasar la línea de lanzamiento para el conteo y movimiento del marcador, si lo hiciese cualquier jugador de los equipos en contienda, se anulará el puntaje obtenido por el último jugador compañero del que cometiere la falta.*
7. **SISTEMA DE PUNTUACION:** *dos (2) puntos partido ganado, un (1) punto partido perdido jugando y cero (0) puntos partido perdido por W.O. o no presentación.*
 8. *Por seguridad todos los espectadores acompañantes deberán permanecer fuera de la zona de juego, ya que no se asume ningún tipo de responsabilidad por lesiones o accidentes que se presenten en el transcurso de los partidos.*
 9. *Equipo que pierda dos (2) partidos por W.O. en eliminatorias o uno (1) en semifinales o finales quedara eliminado del torneo; toda suplantación de jugadores se penalizara con la expulsión del equipo, y no se aceptan cartas de aplazamiento individual o por equipo.*
 10. **CLASIFICACIÓN:** *se conformaran grupos con los equipos inscritos, donde jugaran todos contra todos dentro del grupo clasificando siempre por mayor puntaje los dos mejores de cada grupo a la siguiente fase. Mayores aclaraciones en este aspecto en el congreso técnico.*
 - 11 **EMPATES:** *Cuando se presenten empates para la clasificación a la siguiente fase se procederá de la siguiente forma:*
 - a. **JUEGO LIMPIO**
 - b. *Se efectúa la diferencia de la sumatoria de los sets de todos los partidos jugados a favor menos la sumatoria de los sets en contra,*
 - c. *equipo que tenga mayor número de sets a favor obtendrá la clasificación a la siguiente ronda.*
 - d. *Si continua el empate obtendrá la casilla el equipo que haya ganado en la fase eliminatoria a su contendor en disputa.*
 - e. *Si persiste el empate se definirá la clasificación a la siguiente fase por la modalidad de tres lanzamientos de un representante de cada equipo.*

TORNEO DE FUTSAL



1. *La Organización y Coordinación del torneo está a cargo de la ORGANIZACIÓN DEPORTIVA AFI cuyo director es GABRIEL FRESNEDA. El torneo se regirá por las normas contenidas en el reglamento de juego expedidas por la Federación y acogidas por el Comité*
2. *Todos los partidos se jugaran en las instalaciones <<LA CANCHA>> C.C. Plaza de las Américas Cll 3sur No.71C- 19*
3. *Cada equipo podrá inscribir máximo 12 y mínimo 8 jugadores y podrá inscribir un entrenador y un delegado. Sin pasar el número indicado. Todos los inscritos deben ser asociados a la cooperativa y/o pertenecer a la nomina de las empresas vinculadas a FINCOMERCIO.*
4. *Todos los jugadores deben presentarse al campo de juego debidamente uniformados (camiseta pantaloneta, medias largas, tenis apropiados para el campo de juego <tapete sintético>) **Es obligatorio el uso de las canilleras incluso el portero**, Cada equipo debe presentarse en el campo de juego con balón reglamentario (No4) y con documentos de ARP, EPS y Cédula de Ciudadanía. En caso de similitud de uniformes la organización suministra petos, el equipo que aparece como visitante en la planilla deberá utilizarlos.*
5. *Los equipos no podrán iniciar un partido con menos de 4 jugadores, si en el transcurso del encuentro esté número fuera reducido por cualquier razón, el árbitro lo dará por terminado y el equipo reducido perderá los puntos. El marcador será de 3x0 a favor del equipo que quede en el campo de juego. Si el marcador del equipo no reducido es superior a dos goles, se conservará el resultado. Si la reducción se presenta en ambos bandos, el partido se dará por terminado y los dos equipos perderán los puntos con marcador de 3-0 en su contra.*
 - 5.1 *Se concederá un tiempo de espera de 10 minutos máximo, después de la hora programada para que los equipos se presenten al campo de juego, para no perder por w.o*

- 5.2 *Un partido que se gane por w o quedara con un marcador de 3 X 0 a favor del equipo que se presente*
- 5.3. *Si un equipo pierde dos partidos por w o, será expulsado del torneo, y no tendrá derecho a reclamación alguna.*
6. *La duración del partido será de dos tiempos de 20 minutos, con un descanso de 5 minutos. En cada partido se podrán efectuar todas las sustituciones que quiera el Equipo. Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el arquero siempre y cuando el árbitro lo autorice.*
7. *El torneo empleará el siguiente sistema de puntuación*
- a- *3 puntos por partido ganado*
 - b- *1 punto por partido empatado*
 - c- *0 puntos por partido perdido o por no presentación*
8. *Si se presenta empate en puntos entre dos equipos para definir puestos en las rondas clasificatorias, será favorecido el equipo que TENGA EL MEJOR PUNTAJE EN JUEGO LIMPIO como primer ítem de desempate*
9. *Si se presenta empate en puntos entre tres o más equipos para definir puesto en cada grupo, se aplicara el siguiente orden estricto de prioridades:*
- a. *Menor puntaje en juego limpio*
 - b. *Mejor gol diferencia*
 - c. *Mayor número de goles a favor*
 - d. *Menor número de goles en contra*
 - e. *Sorteo efectuado por la Organización*
10. *Para la elaboración de la tabla de juego limpio se tendrán en cuenta los siguientes puntajes negativos:*
- | | | | |
|------------------|--|------------|---------------|
| <i>a.</i> | <i>Por cada tarjeta amarilla</i> | <i>50</i> | <i>puntos</i> |
| <i>negativos</i> | | | |
| <i>b.</i> | <i>Por cada tarjeta azul</i> | <i>80</i> | <i>puntos</i> |
| <i>negativos</i> | | | |
| <i>c.</i> | <i>Por cada expulsión del partido</i> | <i>100</i> | <i>puntos</i> |
| <i>d.</i> | <i>Por cada amonestación a barras</i> | <i>50</i> | <i>puntos</i> |
| <i>e.</i> | <i>Por cada presentación sin balón</i> | <i>50</i> | <i>puntos</i> |
| <i>f.</i> | <i>Por cada W.O.</i> | <i>300</i> | <i>puntos</i> |

11. SISTEMA DE JUEGO.

Se conformaran 10 grupos de 4 equipos, el cual jugarán todos contra todos en su grupo, y clasificaran el primero de cada grupo, y los seis mejores segundos

Para la segunda ronda, la cual se jugara en eliminación directa, los ganadores pasaran a jugar la tercera ronda de igual manera en eliminación directa.

Con los cuatro equipos clasificados se jugaran los cruzados, (semifinal y final).

12. El Torneo será dirigido arbitrariamente por árbitros de la ORGANIZACIÓN DEPORTIVA AFI y se aplicara el reglamento actualizado, en la ronda eliminatoria el juzgamiento arbitral será en dupla, y terna para la semifinal y final.

13. Todas las determinaciones arbitrales son inapelables

14. Todos los equipos deben aceptar la programación que será determinada por sorteo en el Congreso Técnico

15. El equipo que provoque gresca en el campo de juego será expulsado del torneo e inhabilitado para participar en cualquier otra actividad deportiva que FINCOMERCIO realice.

15.1 La expulsión de un jugador en un partido genera de manera inmediata mínimo una fecha de sanción, y de acuerdo al informe arbitral se ampliara la sanción.

15.2 Un jugador que acumule 2 tarjetas rojas alternas o seguidas será expulsado del campeonato.

15.3 Los jugadores expulsados del torneo por conductas violentas o agresivas se les suspenderán los beneficios del comité durante 2 años. El comité Disciplinario tendrá en cuenta como causales para expulsión del Torneo las siguientes faltas escritas en los informes arbitrales:

- Conducta violenta*
- juego brusco violento o grave,*
- codazo,*
- puño o manotón*
- patada o puntapié sin balón,*

*-escupir al adversario o al compañero,
-agresión física o verbal a compañeros, jugadores de equipo contrario, árbitros y autoridades deportivas.*

15.4 El costo de las tarjetas será el siguiente

<i>Tarjeta Amarilla</i>	<i>\$ 5.000</i>
<i>Tarjeta Azul</i>	<i>\$ 8.000</i>
<i>Tarjeta Roja</i>	<i>\$ 10.000</i>

16. Los casos no contemplados en este reglamento serán resueltos de acuerdo con las normas expedidas por la Federación Colombiana de este deporte y al sano criterio del Comité, el cual estará integrado por:

- ERIKA ACOSTA, DIRECTORA COMERCIAL FINCOMERCIO,*
- MIGUEL ANGEL CAMELO, DIRECTOR DE MERCADEO FINCOMERCIO*
- MYRIAM AMAYA ZAMORA, COORDINADORA COMITÉ DE EDUCACION FINCOMERCIO*
- GABRIEL G FRESNEDA, DIRECTOR ORGANIZACIÓN DEPORTIVA AFI.*
- UN DELEGADO DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES*

II OLIMPIADAS FINCOMERCIO 2010

Torneo de TENIS DE MESA



El Torneo de Tenis Mesa, se realizará de acuerdo a la reglamentación vigente en la Federación Internacional de Tenis de Mesa, acogida por la Federación Colombiana.

- 1. El Torneo estará juzgado por árbitros pertenecientes a la Federación Colombiana de Tenis de Mesa coordinados por el Juez General Carlos Andrés Figueroa, Secretario General de la Federación Colombiana de Tenis de Mesa*
- 3. Se jugará en las modalidades de Individual Masculino e Individual Femenino .Se jugará por cuadros todos contra todos.*
- 4. FECHA PARA LA REALIZACION UNICA JORNADA
Septiembre 19 del 2010*

5. *Cada partido se disputará a ganar 3 de 5 sets. Un set será ganado por el competidor que primero obtenga 11 puntos. En caso de empate 10-10 se prolongará el set hasta que alguno de los competidores obtenga dos puntos de diferencia.*

PARAGRAFO: Los primeros partidos se programarán cada quince (15) minutos, Para los siguientes partidos solamente se concederán dos (2) minutos de espera, pues se entiende que la totalidad de los deportistas se encuentran presentes en el área de competencia. Los participantes deberán presentarse con el uniforme reglamentario (camiseta, pantaloneta, zapatos tenis) y su respectiva raqueta.

6. *Los sorteos de sencillos los realizará la Organización, de acuerdo con la información de las planillas de inscripción, y en caso de que esta no esté completa, la Federación tomará las decisiones pertinentes, procurando la justicia y la equidad.*
7. *los sorteos que no se hubiesen realizado previamente se efectuarán antes de iniciar el Torneo, en las instalaciones del CLUB DE LOS FERROCARRILES que es la que se ha decidido con anterioridad.*
8. *Cada jugador deberá llevar su raqueta respectiva. La Organización suministrará las bolas de Tenis de mesa.*
9. *Se jugará en 3, o 4 mesas que la organización pondrá a disposición de los deportistas, y se concederá un tiempo de 5 minutos para que los deportistas realicen su respectivo calentamiento.*

***LA PRACTICA DEL DEPORTE CONTRIBUYE AL
APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE***