



CLUB REAL BOYACÁ



CLUB REAL BOYACA REGLAMENTO INTERNO TORNEO DE FUTBOL 11 - CATEGORIA UNICA- 2026

DOCUMENTACIÓN Y VARIOS

- Todo equipo antes de iniciar el campeonato, deberá conocer el reglamento además debe enviar al correo clubrealboyaca@gmail.com la planilla de inscripción completamente diligenciada, con la que se comprometa a cumplir lo dispuesto en el presente reglamento.
- Si un equipo no está a paz y salvo con la inscripción y/o compromisos económicos, la organización tendría la potestad de excluirlo del torneo en cualquiera de sus fases.
- Por ningún motivo habrá devolución de dinero. “salvo en casos especiales se descontará el 20% de administración únicamente”
- El único documento válido para identificación de los jugadores es el carné oficial del campeonato y este debe ser en PVC. (En caso excepcional la organización está en la potestad de autorizar la participación de jugadores).
- En caso de que los carnets no estén en regla perderán el partido y solo la directiva del torneo autorizara casos especiales como hurto, pérdida o expedición. Hasta la 4ª fecha se podrá jugar sin carné.
- Los técnicos para su identificación deben tener el carné en el cuello por reglamentación FIFA (estilo escarapela), de lo contrario no podrán dirigir a sus equipos.
- Todo jugador debe estar afiliado a una EPS. La organización no se responsabiliza de incapacidades lesiones o cualquier afectación física ocurrida en el transcurso de los partidos y dentro de las instalaciones del club.
- Las coordinadoras (res) y los árbitros veedores tienen voz y voto durante un partido, en caso de una agresión a espalda del juez central, estos pueden avisar de la anomalía para que el juez central actúe y tome las medidas correspondientes, pero no intervendrá en ninguna otra determinación del juez.
- Los Equipos que inscriban jugadores menores de edad mínimo dieciséis años (16) deben presentar una carta de autorización donde uno de los dos padres se haga responsable de las actuaciones de su hijo menor de Edad en el club, además se debe presentar copia de la tarjeta de identidad y copia del carné de la EPS.



SISTEMEA DE JUEGO PARA EL TORNEO FUTBOL 11 ÚNICA 2026

EL COMITÉ ORGANIZADOR ESTA EN LA POTESTAD DE MODIFICAR EL SISTEMA DE JUEGO SI EL NUMERO DE EQUIPOS VARIA EN CUALQUIERA DE LAS FASES DEL CAMPEONATO.

- Diseñado para 48 equipos divididos en 6 Grupos de 8, jugando todos contra todos.
- De cada grupo los cuatro primeros clasifican a la COPA DIAMANTE y los restantes A LA COPA RÚBI
- Luego se disputarán triangulares Y/O cuadrangulares, de los cuales clasificarán los dos primeros.
- En adelante se jugarán partidos de muerte súbita hasta obtener el campeón

MODIFICACION AL SISTEMA DE JUEGO.

Por exclusión de dos equipos del GRUPO C en última instancia de la ronda de todos contra todos, se determina clasificar los 3 primeros de este grupo a la copa diamante y los tres siguientes a la copa rubí.

TRIANGULARES Y CUADRANGULARES TORNEO COPA DIAMANTE

	A	B	C	D	E	F	G
1	1A	1B	1C	1D	1E	1F	2F
2	2B	2C	2D	2E	3B	2A	3A
3	3D	4A	3E	3F	4F	3C	4B
						4E	4D

OCTAVOS FINAL

PASAN LOS DOS PRIMEROS DE CADA TRIANGULAR Y/O CUADRANGULAR PARA CONFORMAR LAS SIGUIENTES 7 LLAVES.

LLAVE A	1A	VS	2B
LLAVE B	1B	VS	2C
LLAVE C	1C	VS	2D
LLAVE D	1D	VS	2E
LLAVE E	1E	VS	2F
LLAVE F	1F	VS	2G
LLAVE G	1G	VS	2A



CUARTOS DE FINAL

CLASIFICAN LOS 7 GANADORES Y EL MEJOR PERDEDOR, QUE SE DEFINIRÁ CON EL PARTIDO DISPUTADO EN 8VOS DE FINAL, CONFORMANDO LAS SIGUIENTES 4 LLAVES.

LLAVE 1	GANADOR LLAVE A	VS	MEJOR PERDEDOR
LLAVE 2	GANADOR LLAVE B	VS	GANADOR LLAVE G
LLAVE 3	GANADOR LLAVE C	VS	GANADOR LLAVE F
LLAVE 4	GANADOR LLAVE D	VS	GANADOR LLAVE E

CRUZADOS

LLAVE 1	VS	LLAVE 4
LLAVE 2	VS	LLAVE 3

GRAN FINAL

LOS GANADORES DE ESTAS LLAVES JUGARÁN LA GRAN FINAL Y LOS PERDEDORES 3RO Y 4TO PUESTO

REAL

Forjando Campeones de Raza!



SISTEMA DE JUEGO TORNEO COPA RÚBI

DE LA PRIMERA FASE DE GRUPOS CLASIFICARON A ESTE TORNEO 19 EQUIPOS CON LOS CUALES SE CONFORMARON 5 TRIANGULARES Y UN CUADRANGULAR.

TRIANGULARES Y/O CUADRANGULAR

	A	B	C	D	E	F
1	5A	4C	5C	5D	5E	5F
2	6B	5B	6D	6A	6C	6E
3	7D	6F	7E	7F	7A	7B
4						8A

OCTAVOS DE FINAL

PASAN LOS DOS PRIMEROS DE CADA TRIANGULAR Y/O CUADRANGULAR CONFORMANDO LAS SIGUIENTES 6 LLAVES.

LLAVE A	1A	VS	2B
LLAVE B	1B	VS	2C
LLAVE C	1C	VS	2D
LLAVE D	1D	VS	2E
LLAVE E	1E	VS	2F
LLAVE F	1F	VS	2A

CUARTOS DE FINAL

CLASIFICAN LOS 6 GANADORES Y LOS DOS MEJORES PERDEDORES, QUE SE DEFINIRÁ CON EL PARTIDO DISPUTADO EN 8VOS DE FINAL CONFORMANDO LAS SIGUIENTES LLAVES.

LLAVE	GANADOR LLAVE A	VS	2DO MEJOR PERDEDOR
LLAVE	GANADOR LLAVE B	VS	GANADOR LLAVE F
LLAVE	GANADOR LLAVE C	VS	GANADOR LLAVE E
LLAVE	1ER MEJOR PERDEDOR	VS	GANADOR LLAVE D

CRUZADOS

LLAVE 1	VS	LLAVE 4
LLAVE 2	VS	LLAVE 3

GRAN FINAL

Formando Campeones de Raza!



LOS GANADORES DE ESTAS LLAVES JUGARÁN LA GRAN FINAL Y LOS PERDEDORES 3RO Y 4TO PUESTO

REGLAS DE JUEGO:

DISPOSICIONES GENERALES: Se aplicará el reglamento de la FIFA en todas sus dimensiones, modificaciones, además de las medidas complementarias que el comité de deportes estime conveniente. Por ser fútbol se jugará 2 tiempos de 45 minutos, se jugará con fuera de lugar, la barrera será a 9.15 metros, el tiro penal se ejecutará a 11 metros.

NÓMINA DE JUGADORES: Los equipos podrán tener en su nominan un máximo de treinta (30) jugadores debidamente inscritos.

REGLAS ESPECIALES:

- **TODO JUGADOR DEBE COMO MÍNIMO PARTICIPAR EN DOS (2) PARTIDO DE LA FASE INICIAL DE HEXAGONALES Y UNO (1) EN LAS LLAVES PARA INGRESAR A LOS PARTIDOS FINALES DE MUERTE SÚBITA.**
- **JUGADOR QUE PARTICIPEN EN PARTIDO OFICIAL QUEDARÁ INSCRITO EN LA PLANILLA DEL EQUIPO Y NO SE ADMITIRÁ SU TRASLADO A OTRO EQUIPO PARTICIPANTE EN EL TORNEO DEL CLUB REAL BOYACA.**
- **SI UN EQUIPO POR CONVENIENCIA NO SE PRESENTA A UN PARTIDO SERÁ EXCLUIDO DEL TORNEO.**

CAMBIO DE JUGADORES: Todo equipo podrá hacer cinco (5) cambios en su planilla de inscripción, hasta la cuarta fecha jugada. Un jugador no puede actuar en 2 equipos, (se considera jugador inscrito en un equipo con solo estar planilla o jugar un partido), es responsabilidad del delegado preguntarle al nuevo jugador si está actuando en el torneo CLUB REAL BOYACÁ. En caso de que exista engaño por alguna de las 2 partes, perderán los puntos en contienda en los cuales haya actuado ese jugador, además quedará excluido del campeonato.

Se permite durante el transcurso de un partido que cualquiera de los equipos efectuó un máximo de nueve (9) sustituciones de jugadores.

PROGRAMACIÓN: “NO SE ACEPTARÁN EQUIPOS CON RESTRICCIONES DE HORARIO U HORARIOS ESPECIFICOS”. Todos los equipos adquieren el compromiso de aceptar el: campo, día y hora de acuerdo con la programación que elabore el comité organizador del campeonato, los partidos se programaran los sábados en horarios de 3:30 de la tarde, los domingos todo el día, rotando los horarios que son de 6:45, 9, 11, 1, y 3 pm. Por necesidad de programación se pueden programar partidos nocturnos entre semana.

Las solicitudes de un horario específico se recibirán los días martes antes de cada fecha, únicamente por WHATSAPP, el caso se estudiará y se dará la respectiva respuesta. El boletín con la programación y sanciones se publicara los días Miércoles a partir de las nueve (9:00) de la noche, en la página web de la organización www.clubrealboyaca.net y se considerara como edicto. Los delegados deben primero llamar, para alguna reclamación de un marcador, y/o demanda de un partido, esta se aceptará por escrito hasta 24 horas después de entregado el boletín, de lo contrario estarán de acuerdo con el marcador del partido y decisiones publicadas.

PUNTUACIÓN: Partido ganado tres (3) puntos. Partido empatado un (1) punto. Partido perdido cero (0) puntos.

UNIFORMES: Todos los equipos deben presentarse ante el juez debidamente uniformados además de tener un segundo uniforme, para esto tienen un plazo máximo de 3 fechas, cuando se presenten dos equipos con colores similares y/o des uniformidad que no permita el juzgamiento, el juez optará por sorteo, el equipo perdedor deberá cambiar su camiseta y para este efecto tendrá quince (15) minutos de espera. Se permite el uso de petos, los cuales la organización no está en la obligación de suministrarlos. (Deben ser alquilados) no se permite el uso de manillas, aretes, cadenas y demás accesorios, en caso de el jugador negarse a quitárselos no podrá hacer parte del juego, si se usa lycra de protección esta debe ser extensión de las mangas de la camiseta o de la pantaloneta y todos los integrantes deben usar prendas del mismo color.



EMPATES: Si se presentan empates en la tabla de puntuación, este se definirá agotando los recursos indicados en el siguiente orden:

- Por diferencia de goles (restar goles a favor por goles en contra).
- Goles a favor (mayor número de goles convertidos)
- Goles en contra (menor número de goles recibidos)
- Quien haya ganado el partido disputado entre los equipos del caso si se ha presentado en la fase en disputa.
- Número de jugadores expulsados, amonestados, W que conforman el juego limpio.
- Sorteo

En caso de presentarse empate durante el desarrollo de un partido en la fase eliminación directa, semifinal o en la gran final, este se definirá con cobros desde el punto penal.

SANCIONES DISCIPLINARIAS

SI UN JUGADOR ES EXPULSADO CON ROJA DIRECTA EN UN AMISTOSO, DEBE PAGAR LA SANCIÓN ECONÓMICA Y TAMBIEN EN FECHAS DE ACUERDO A LA GRAVEDAD DE LA FALTA COMETIDA.

Art 1. Intento de agresión a un jugador o a la barra, dos (2) fechas.

Art 2. Doble amonestación una (1) fecha. Si la roja es directa mínimo dos (2) fechas.

Art.3 Juego brusco, dos (2) fechas.

Art.4 Juego peligroso, dos (2) fechas.

Art.5 Juego mal intencionado, tres (3) fechas.

Art.6 Codazo, al contrario, en región distinta a la cabeza, tres (3) fechas.

Art.7 Codazo o puño al contrario aplicado en la cara o cabeza, cuatro (4) fechas.

Art.8 Juego peligroso y mal intencionado con lesión leve al contrario que origine el retiro de éste del campo de juego, cinco (5) fechas.

Art.9 Vocabulario soez y gestos obscenos por parte de un jugador o del técnico hacia las barras, compañeros árbitros o dirigentes, tres (3) fechas.

Art.10 Juego peligroso y mal intencionado con lesión grave para el contrario, que le origine el retiro del campo de juego e incapacidad médica, expulsión del agresor del campeonato, la entidad organizadora no responde por lesiones, ni gastos médicos, pues todo jugador debe ser mayor de edad o contar con permiso de los padres contando con un mínimo de 16 años además es obligatorio estar afiliado a una EPS.

Art.11 Suplantación de jugador, adulteración de un carné, e inclusión de jugador sancionado; expulsión del capitán por 2 fechas y cien mil pesos \$100.000 de multa, y el marcador quedará 3 x 0 en contra del infractor.

Art.12 Retiro de un equipo del terreno de juego sin justificación valedera, se le aumentarán cinco (5) goles a cómo vaya el marcador hasta ese momento y se le cobrarán \$50.000 de multa pagaderos máximo hasta el martes siguiente, de lo contrario no serán programados.

Art.13 Agresión al juez o a un directivo de FUNDECOB, por parte de un jugador, un integrante de la barra o del técnico. Expulsión del equipo del campeonato, 10 años de sanción al agresor, carta a la empresa o alcaldía pérdida de los puntos del equipo, demanda penal hacia el agresor y pérdida de todos los derechos deportivos y económicos adquiridos.

Art.14 Tener y jugar con doble carné tres (3) fechas y multa de cien mil pesos \$100.000 (más la sanción si esta expulsado y pérdida de puntos).

Art.15 Intento de agresión al juez (3) fechas.

Art.16 Agresión física al juez por un jugador, (empujón, punta pie, manotazo o cualquier acción que el juez considere afectación física), Expulsión del equipo del campeonato, pérdida de puntos y demanda penal hacia el agresor.

Art.17 falta de garantías, pérdida de puntos. Y el marcador quede 3 a 0 en contra del infractor.

Art.18 Creación y participación en batallas cámpales, (antes, durante o después de terminado el partido), expulsión de los equipos del campeonato y perdida de los derechos deportivos y económicos adquiridos.



Art.19 soborno o intento de soborno hacia el juez, expulsión del capitán por 4 fechas y \$200.000 de multa

Art.20 el incumpliendo en el pago de sanciones económicas y de saldos por inscripción no se programará o se finalizará el partido en que esté actuando en cualquier tiempo de su desarrollo. La reincidencia de la misma falta será sancionada con el doble de la pena que le corresponda.

Art.-21 todo equipo es responsable de cualquier acción antideportiva de sus integrantes o barras y como tal, se hará acreedor a las sanciones que según la gravedad de la falta le corresponda.

Art. 22 todo partido se considera válido, sí después de jugado el 70% del tiempo reglamentario: El árbitro por fuerza mayor, (lluvia, catástrofe, asonada o vandalismo) se ve obligado a suspender el juego. Excepto cuando sea terminado por faltas de garantías, batalla campal o agresión al juez.

Art.23 agresión física con riesgo biológico (escupitajo) 4 fechas.

Art.24 agresión psicológica (racismo), denuncia penal si se da el caso y 4 fechas la reincidencia acarreará exclusión del torneo.

Art.25. TODAS LAS SANCIONES QUE NO SE ALCANCEN A CUMPLIR EN UN TORNEO, AUTOMATICAMENTE PASAN AL SIGUIENTE DONDE DEBEN CUMPLIR LAS FECHAS DE SANCIÓN.

NOTA: EQUIPO O JUGADOR QUE QUEDE EN DEUDA CON LA ORGANIZACIÓN NO PODRÁ PARTICIPAR EN UN NINGUN TORNEO QUE SE REALICE EN EL CLUB REAL BOYACA, HASTA QUEDAR A PAZ Y SALVO CON EL CLUB

SANCIONES ECONOMICAS: Tarjeta amarilla siete mil (\$ 7.000), tarjeta roja catorce mil (\$14.000), no presentación del Balón diez mil (\$ 10.000), W como fuere sino se presenta debe pagar los derechos deportivo para ser programado o dar inicio al partido siguiente. Suplantación de un jugador o adulteración de un carnet doscientos mil 200.000).

La sanción para el jugador que haya integrado cualquier equipo con deudas económicas con la organización deberá pagar una multa de ciento cincuenta mil pesos (\$150.000) antes de jugar. Si participa en algún encuentro este será anulado y perderá los puntos. Estos valores no exoneran a los involucrados de las sanciones disciplinarias que le corresponden. Estas sanciones deben cancelarse en su totalidad en la

Semana siguiente, de lo contrario no serán programados, la totalidad de los carnets retenidos deben ser retirados, los carnets de tarjeta roja quedarán retenidos, hasta que el jugador cumpla la fecha de sanción. Se puede pagar la totalidad de las tarjetas al final de cada partido únicamente en la administración.

APLAZAMIENTOS: Si un partido es aplazado por mal tiempo, inasistencia del juez o fuerza mayor, este se reprogramará y no habrá tiempo de espera para los equipos. Después de publicada la programación y antes de 72 horas de programado un partido se aceptarán aplazamientos únicamente por catástrofe o fallecimiento de algún integrante del equipo. Si algún conjunto solicita aplazamiento debe confirmarse el día lunes de la semana a programar y solo será por una única vez.

JUZGAMIENTO: El campeonato se jugará en la fase eliminatoria con árbitro central con un costo de ciento noventa mil pesos (\$190.000.) A partir de la fase de cuadrangulares se jugará con terna arbitral y costo de doscientos treinta mil pesos (\$230.000).

“Los poderes del árbitro comienzan desde el mismo momento en que ingresa al club y concluyen después de setenta y dos horas (72) de finalizado el encuentro”.

“En el campo de juego solo existe un criterio inapelable: el del árbitro; y son completamente inútiles las protestas de los jugadores, pues en cuestiones de apreciación es él quien dice la última palabra. El árbitro dará a los equipos que intervengan en el encuentro un tiempo de espera de treinta (30) minutos después de la hora fijada en la programación oficial y los equipos deberán esperar al árbitro un máximo de cuarenta (40) minutos después de la hora fijada en la programación. Cuando el árbitro no se presente dentro del tiempo establecido, la organización determinará el aplazamiento o sustitución del juez”.

W.W. Los equipos perderán por W.O. En los siguientes casos:

- Cuando no se presenten a un partido o se presenten con menos de 7 jugadores.



- Por sustracción de materia (menos de 7 jugadores en el campo de juego)
- Cuando no presente o estén en regla los carnés del campeonato.
- Cuando se presenten uniformes similares y el equipo perdedor del sorteo no cambie de uniforme o utilice petos.
- Cuando un equipo se retira antes de la terminación del partido o no sale a la continuación del segundo tiempo.
- Cuando cometan faltas que ameriten sanción disciplinaria con esta medida. en los casos anteriores el marcador quedará 3 x 0 en contra del equipo que incurra en la falta.
- Los equipos que completen Tres (3) WW durante el campeonato, automáticamente quedarán fuera del mismo, perdiendo todo derecho adquirido.

DEMANDAS: Toda demanda será aceptada máximo 24 horas hábiles después de finalizado el partido, para su estudio deberá tener el sello de recibido o confirmación vía e-mail, además de **anexar una consignación por valor de cien mil pesos m/c (\$ 100.000) dinero que será devuelto si procede la demanda.**

El comité de penas y sanciones de la organización es la autoridad facultada, para determinar sobre los diferendos presentados por el presente reglamento. Cualquier reforma al reglamento o a las sanciones disciplinarias, para su validez deberá hacerse pública por medio de resolución, emanada por el comité.

COMUNIQUESE, PUBLIQUESE Y CUMPLASE



NELSON FERNANDO ALBARRACIN VALBUENA
VICEPRESIDENTE FUNDECOP
DIRECTOR TORNEO

HERNANDO GARCIA CASALLAS
PRESIDENTE- FUNDECOP

