



### Reglamento.

1. Cada equipo debe tener inscritos en planilla seis (6) jugadores relacionados con la hípica. En dicha planilla se deberá especificar cuáles son los jugadores hípicos y su rol dentro del gremio. La planilla será verificada y aprobada o rechazada por parte del comité disciplinario.
2. Cada equipo puede inscribir hasta nueve (9) jugadores.
3. No se permitirán cambios en las planillas una vez recibidas. Es decir, NO se aceptarán inclusiones de nuevos jugadores bajo ningún parámetro (lesión, incapacidad, etc.).
4. No se realizarán cambios en el cronograma del torneo.
5. Cada equipo debe tener uniforme con números en las camisetas. Entiéndase por "UNIFORME" camisetas, pantalonetas y medias iguales. No se aceptarán jugadores en el campo de juego sin uniforme. El número asignado a cada jugador será su identificación dentro del campo de juego para efectos de tarjetas, goles y demás. NO se puede cambiar el número una vez queden inscritos en las planillas. Jugar sin cumplir con el uso adecuado del uniforme, significa perder por WO.
6. El uso de canilleras es obligatorio.
7. Queda prohibido el uso de guayos con taches o tacos.
8. No se puede jugar con aretes, cadenas, relojes o cualquier otro accesorio que pueda causar daño al jugador o al rival.



9. Costos de las tarjetas:
  - a. Amarilla: \$10.000.
  - b. Azul: \$15.000.
  - c. Roja: \$25.000
  
10. Las tarjetas deben estar canceladas en su totalidad antes de iniciar los partidos.  
Equipo que no se encuentre a paz y salvo, perderá los puntos por WO.
  
11. Cualquier tipo de conducta violenta o antideportiva dentro o fuera del campo, será causal de expulsión inmediata del torneo.
  
12. Se tendrá un comité disciplinario para actuar de oficio cuando así se requiera.  
Dicho comité será integrado por tres participantes del torneo. El organizador del torneo NO será parte del comité. El comité será integrado por las siguientes personas:
  - a. Santiago Barragán.
  - b. Sebastián Mateus.
  - c. Álvaro Díaz.
  
13. Los partidos iniciarán puntuales. Se dará una espera máxima de diez (10) minutos.  
Después de los diez (10) minutos se pitará el WO.
  
14. El marcador de los partidos que se piten por WO, será de siete (7) a cero (0).
  
15. El equipo que no se presente y pierda por WO deberá pagar una sanción correspondiente al valor de la cancha y del arbitraje.
  - a. Valor cancha: \$110.000
  - b. Valor arbitraje: \$45.000
  - c. Total valor sanción: \$155.000



16. Se juega una ronda de todos contra todos.
17. Los cuatro (4) mejores equipos jugarán un cruzado, así:
  - a. Primer lugar contra cuarto lugar.
  - b. Segundo lugar contra tercer lugar.
18. Los ganadores del cruzado jugarán la final. Los perdedores jugarán por el tercer puesto.
19. Premios: los premios serán definidos de acuerdo al número de equipos participantes y/o patrocinadores de cada torneo y se darán a conocer de manera oportuna.
20. Inscripciones: el valor de la inscripción será definido por el número de equipos participantes de cada torneo. El valor será informado de manera oportuna. La forma de pago, es:
  - a. Cincuenta por ciento (50%) para reservar el cupo.
  - b. Cincuenta por ciento (50%) una semana antes de iniciar el torneo.
21. Pagos de tarjetas e inscripciones: Todos los pagos, incluyendo tarjetas, deberán ser realizados por transferencia o consignación a la siguiente cuenta:
  - a. Bancolombia, cuenta de ahorros 101-977339-30, a nombre de Key Eventos y Producciones SAS, NIT 900.611.993-5.



22. Pago de premios: los equipos ganadores de premios en efectivo, deberán presentar una cuenta de cobro a nombre de Key Eventos y Producciones SAS, NIT 900.611.993-5. Así mismo deben presentar el RUT actualizado. El pago del premio se realizará en un lapso no mayor a ocho (8) días hábiles.

Atentamente,

Juan Camilo Niño.

Organizador.

Contacto: 3115896972