



Club Social y Deportivo **MARACANA**

REGLAMENTACION GENERAL TORNEO APERTURA INTER - ESCUELAS DE FUTBOL AÑO 2018

CAPITULO PRIMERO

Artículo Primero: La ASOCIACION CLUB SOCIAL Y DEPORTIVO MARACANA organiza a partir del 10 de marzo de 2018 el TORNEO CLAUSURA INTER ESCUELAS DE FUTBOL AÑO 2018

CAPITULO SEGUNDO

AUTORIDADES

Artículo Segundo: El DIRECTOR GENERAL. Sus principales funciones serán las siguientes:

- Llevar la Representación del Torneo
- Ejercer la Administración del Torneo
- Servir de nexo entre los equipos y el CLUB DEPORTIVO MARACANA.
- Recibir y Controlar la Inscripción de los equipos
- Llevar los registros de puntuación y clasificaciones
- Confirmar y Divulgar la programación de los partidos
- Prestar asesoría técnica para el correcto desarrollo del Torneo

Artículo Tercero: La comisión Directiva del Torneo tendrá como funciones principales las siguientes:

- Verificar los Sorteos de los partidos
- Elaborar el sistema de juego y hacerlo cumplir
- Desarrollar la programación, distribuyendo adecuadamente los horarios de los partidos

Artículo Cuarto: La Comisión disciplinaria de Torneos, será encargada de aplicar las sanciones previstas en el código de penas vigente de la LIGA y este reglamento, debe igualmente decidir sobre demandas y reclamaciones de acuerdo a lo contemplado en el mismo.

PARAGRAFO: La Comisión disciplinaria de Torneos, estará integrada por un VEEDOR PARTICULAR, un integrante de la COMISION DISCIPLINARIA DEL IDR D y un delegado nombrado por MARACANA.

CAPITULO TERCERO REGIMEN ECONOMICO

Artículo Quinto: Las escuelas o equipos participantes asumirán los costos de primeros auxilios y médicos para sus integrantes.

Artículo Sexto: MARACANA, NO será responsable civilmente por lesiones o accidentes que sufran los participantes dentro del terreno de juego o dentro de las instalaciones de MARACANA durante el desarrollo del Torneo. Cada uno de los participantes actuaran por su cuenta y riesgo.

Artículo Séptimo: Las escuelas participantes deberán cancelar la mitad del valor de la inscripción para el día del sorteo (sábado 3 de marzo de 2018) y el saldo a más tardar antes de jugarse la Tercera Fecha del torneo (Sábado 24 de marzo de 2018) por concepto de participación los valores acordados en el congreso y expuestos en las convocatoria:

PARAGRAFO 1: Maracaná entregara veinte Carnets para cada uno de los equipos participantes. El carnet adicional tendrá un costo de \$2.000





Club Social y Deportivo **MARACANA**

CAPITULO CUARTO CATEGORIAS E INSCRIPCIÓN

Artículo Octavo: Las categorías para esta versión son las siguientes:

CACHORROS:	Niños nacidos a partir del 1º de Enero de 2011
INICIACIÓN:	Niños nacidos a partir del 1º de Enero de 2010
TRANSICION:	Niños nacidos a partir del 1º de Enero de 2008
PRE – INFANTIL:	Niños nacidos a partir del 1º de Enero de 2006
INFANTIL:	Niños nacidos a partir del 1º de Enero de 2004
PRE – JUVENIL:	Jóvenes nacidos a partir del 1º de Enero de 2002
JUVENIL:	Jóvenes nacidos a partir del 1º de Enero de 2000 y hasta tres (3) Jóvenes nacidos en el año 1999

PARAGRAFO: Las niñas de las categorías cachorros, iniciación, transición y pre infantil podrán jugar hasta con un año mayor a la categoría. Las niñas de las categorías infantil, pre juvenil y juvenil podrán jugar hasta con dos años mayor a la categoría

Artículo Noveno: Las planillas de inscripción y los carnets deben estar en poder de MARACANA a más tardar en la segunda fecha del torneo a jugarse el día sábado 17 de marzo de 2018, diligenciado los carnets a maquina o letra legible; con fotocopia del Registro Civil o Tarjeta de Identidad, fotocopia de la EPS y/o Certificado de Afiliación Activo. El Torneo esta dirigido a niños y niñas que no estén participando activamente en los Torneos oficiales organizados por la Liga de Futbol de Bogotá

Artículo Décimo: Las Inscripciones se hacen mediante el lleno de la planilla oficial de inscripción y deben anotarse en ella todos los datos solicitados.

PARAGRAFO: Las adiciones a planilla se podrán hacer a más tardar hasta antes de jugarse la segunda fase del Torneo.

Artículo Decimoprimer: El carnet expedido, revisado y laminado por MARACANA, será la identificación para participar en el Torneo. A partir de la Segunda Fecha del torneo 17 de marzo de 2018, la presentación del carnet debidamente revisado y laminado ante el árbitro del partido será requisito indispensable para que se pueda participar en el mismo.

Artículo Decimosegundo: En la inscripción los delegados, técnicos, asistentes técnicos y/o médicos harán constar su nombre y apellidos completos, documento de identidad, dirección, teléfono y firmaran acta de compromiso de cumplimiento de las normas de convivencia y adjuntaran copia de documento de identidad.

PARAGRAFO: Solo podrán dirigir el partido los inscritos en planilla.

Artículo Decimotercero: Para participar un equipo o jugador deberá estar a PAZ Y SALVO con CLUB DEPORTIVO MARACANA, LIGA DE FUTBOL DE BOGOTA, por todo concepto y no estar sancionado disciplinariamente por organizaciones Deportivas Locales y/o Distritales.

PARAGRAFO: MARACANA, se acoge al principio de la buena fe de cada uno de los participantes.





Club Social y Deportivo **MARACANA**

CAPITULO QUINTO **SISTEMA DE JUEGO**

Artículo Decimocuarto: Cada Escuela o equipo puede inscribir un mínimo de 15 y un máximo de 30 jugadores.

Artículo Decimoquinto: SISTEMA DE JUEGO:

CATEGORIA CAHORROS: Con los catorce (14) Equipos participantes se conformaran dos grupos de 7 equipos cada uno jugando todos contra todos a una vuelta y se jugara un partido intergrupos con los equipos que descansen; clasificando los cuatro primeros de cada grupo para jugar la:

COPA DE ORO así: con los ocho equipos clasificados se conformaran dos cuadrangulares así. CUADRANGULAR 1: 1GA; 2GB; 3GA, 4GB; CUADRANGULAR 2: 1GB; 2GA; 3GB;4GA, clasificando los dos primeros de cada cuadrangular , para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 2C2 y 1C2 Vs 2C1. Los ganadores disputaran el titulo los perdedores tercer y cuarto puesto.

COPA DE PLATA así: con los seis equipos restantes se conformaran dos triangulares así. TRIANGULAR 1: 5GA; 6GB; 7GA, TRIANGULAR 2: 5GB; 6GA; 7GB; clasificando los dos primeros de cada triangular, para jugar partidos cruzados así: 1T1 Vs 2T2 y 1T2 Vs 2T1. Los ganadores disputaran LA Copa de Plata.

CATEGORIA INICIACION: Con los cuarenta (40) equipos inscritos se conformaran cinco (5) grupos de ocho (8) equipos cada uno jugando todos contra todos a una vuelta, clasificando los dos primeros de cada grupo y los dos mejores terceros para jugar la

COPA DE ORO así: Con los doce (12) equipos clasificados se conformaran tres cuadrangulares así: CUADRANGULAR 1: 1GA; 2GB; M3; 2GC; CUADRANGULAR 2: 1GD, 2GE, 2GA, 1GB; CUADRANGULAR 3: 1GC, 2M3, 2GD, 1GE; clasificando el primero de cada cuadrangular y el mejor segundo para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 2C2 y 1C3 Vs M2; los ganadores disputaran el titulo y los perdedores tercer y cuarto puesto.

COPA PLATA: Clasificaran los tres peores terceros, los cuartos y los cuatro mejores quintos y se conformaran tres cuadrangulares así: CUADRANGULAR 1: P3, 4GA, M5, 4M5; CUADRANGULAR 2: 4M3, 4GB, 3M5, 4GC; CUADRANGULAR 3: 4GD, 3M3, 4GE, 2M5; clasificando el primero de cada cuadrangular y el mejor segundo para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 2C2 y 1C3 Vs M2; los ganadores disputaran el titulo y los perdedores tercer y cuarto puesto.

COPA BRONCE: Con los dieciséis equipos restantes se conformaran cuatro cuadrangulares así: CUADRANGULAR 1: P5; 6GA; 7GB; 8GC, CUADRANGULAR 2: 7GA; 6GB; 8GD; 7GC, CUADRANGULAR 3: 6GC; 7GD; 8GE; 7GE, CUADRANGULAR 4: 6GD; 8GA; 6GE; 8GB. Clasificando el primero de cada cuadrangular para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 1C2 ; 1C3 Vs 1C4. Los ganadores jugaran por el titulo y los perdedores tercer y cuarto puesto.





Club Social y Deportivo **MARACANA**

CATEGORIA TRANSICION: Con los cincuenta y seis (56) Equipos participantes se conformaran siete grupos de 8 equipos cada uno jugando todos contra todos a una vuelta, clasificando los dos primeros de cada grupo y los dos mejores terceros para jugar la:

COPA DE ORO así: con los dieciséis equipos clasificados se conformaran cuatro cuadrangulares así. CUADRANGULAR 1: 1GA, 2GB, 2M3, 1GC; CUADRANGULAR 2: 1GD, 2GA, 1GB, M3; CUADRANGULAR 3: 1GE, 2GF, 1GG, 2GC; CUADRANGULAR 4: 1GF, 2GD, 2GE, 2GG; clasificando el primero de cada cuadrangular para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 1C2 ; 1C3 Vs 1C4. Los ganadores disputaran la copa de oro y los perdedores tercer y cuarto puesto.

COPA PLATA: Con los cinco peores terceros, los cuartos puestos y los cuatro mejores quintos se conformaran cuatro cuadrangulares así CUADRANGULAR 1: 5P3, 4GA, 4M5, 4GB; CUADRANGULAR 2: 4P3, 4GC, 3M5, 4GD; CUADRANGULAR 3: 3P3, 4GE, 2M5, 4GF; CUADRANGULAR 4: 2P3, 4GG, M5, P3; clasificando el primero de cada cuadrangular para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 1C2 ; 1C3 Vs 1C4. Los ganadores disputaran el título y los perdedores tercer y cuarto puesto.

COPA BRONCE: Con los restantes equipos participantes se jugara la Copa Bronce utilizando el sistema de eliminación directa y las llaves se conformaran dependiendo de la reclasificación, jugaran los primeros con los últimos hasta llegar al partido final. Se premiaran los cuatro primeros lugares.

CATEGORIA PREINFANTIL: Con los cuarenta (40) equipos inscritos se conformaran cinco (5) grupos de ocho (8) equipos cada uno jugando todos contra todos a una vuelta, clasificando los dos primeros de cada grupo y los dos mejores terceros para jugar la

COPA DE ORO así: Con los doce (12) equipos clasificados se conformaran tres cuadrangulares así: CUADRANGULAR 1: 1GA; 2GB; M3; 2GC; CUADRANGULAR 2: 1GD, 2GE, 2GA, 1GB; CUADRANGULAR 3: 1GC, 2M3, 2GD, 1GE; clasificando el primero de cada cuadrangular y el mejor segundo para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 2C2 y 1C3 Vs M2; los ganadores disputaran el titulo y los perdedores tercer y cuarto puesto.

COPA PLATA: Clasificaran los tres peores terceros, los cuartos y los cuatro mejores quintos y se conformaran tres cuadrangulares así: CUADRANGULAR 1: P3, 4GA, M5, 4M5; CUADRANGULAR 2: 4M3, 4GB, 3M5, 4GC; CUADRANGULAR 3: 4GD, 3M3, 4GE, 2M5; clasificando el primero de cada cuadrangular y el mejor segundo para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 2C2 y 1C3 Vs M2; los ganadores disputaran el titulo y los perdedores tercer y cuarto puesto.

COPA BRONCE: Con los dieciséis equipos restantes se conformaran cuatro cuadrangulares asi: CUADRANGULAR 1: P5; 6GA; 7GB; 8GC, CUADRANGULAR 2: 7GA; 6GB; 8GD; 7GC, CUADRANGULAR 3: 6GC; 7GD; 8GE; 7GE, CUADRANGULAR 4: 6GD; 8GA; 6GE; 8GB. Clasificando el primero de cada cuadrangular para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 1C2 ; 1C3 Vs 1C4. Los ganadores jugaran por el titulo y los perdedores tercer y cuarto puesto.





Club Social y Deportivo **MARACANA**

CATEGORIA INFANTIL: Con los cuarenta (40) equipos inscritos se conformaran cinco (5) grupos de ocho (8) equipos cada uno jugando todos contra todos a una vuelta, clasificando los dos primeros de cada grupo y los dos mejores terceros para jugar la

COPA DE ORO así: Con los doce (12) equipos clasificados se conformaran tres cuadrangulares así: CUADRANGULAR 1: 1GA; 2GB; M3; 2GC; CUADRANGULAR 2: 1GD, 2GE, 2GA, 1GB; CUADRANGULAR 3; 1GC, 2M3, 2GD, 1GE; clasificando el primero de cada cuadrangular y el mejor segundo para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 2C2 y 1C3 Vs M2; los ganadores disputaran el titulo y los perdedores tercer y cuarto puesto.

COPA PLATA: Clasificaran los tres peores terceros, los cuartos y los cuatro mejores quintos y se conformaran tres cuadrangulares así: CUADRANGULAR 1: P3, 4GA, M5, 4M5; CUADRANGULAR 2: 4M3, 4GB, 3M5, 4GC; CUADRANGULAR 3: 4GD, 3M3, 4GE, 2M5; clasificando el primero de cada cuadrangular y el mejor segundo para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 2C2 y 1C3 Vs M2; los ganadores disputaran el titulo y los perdedores tercer y cuarto puesto.

COPA BRONCE: Con los dieciséis equipos restantes se conformaran cuatro cuadrangulares así: CUADRANGULAR 1: P5; 6GA; 7GB; 8GC, CUADRANGULAR 2: 7GA; 6GB; 8GD; 7GC, CUADRANGULAR 3: 6GC; 7GD; 8GE; 7GE, CUADRANGULAR 4: 6GD; 8GA; 6GE; 8GB. Clasificando el primero de cada cuadrangular para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 1C2 ; 1C3 Vs 1C4. Los ganadores jugaran por el titulo y los perdedores tercer y cuarto puesto.

CATEGORIA PREJUVENIL: Con los Veinticuatro (24) Equipos participantes se conformaran tres grupos de ocho equipos cada uno jugando todos contra todos a una vuelta, clasificando los cuatro primeros de cada grupo para jugar la:

COPA DE ORO así: con los doce equipos clasificados se conformaran tres cuadrangulares así. CUADRANGULAR 1: 1GA,2GB,3GC,4GA; CUADRANGULAR 2: 1GB, 2GC, 3GA, 4GB; CUADRANGULAR 3: 1GC, 2GA, 3GB, 4GC; clasificando el primero de cada cuadrangular y el mejor segundo, para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 1C2 y 1C3 Vs M2. Los ganadores disputaran el titulo los perdedores tercer y cuarto puesto.

COPA DE PLATA: Con los equipos eliminados se jugara la Copa de Plata, se conformaran tres cuadrangulares así; CUADRANGULAR 1: 5GA, 6GB,7GC, 8GA; CUADRANGULAR 2: 5GB, 6GC, 7GA, 8GB; CUADRANGULAR 3: 5GC, 6GA, 7GB, 8GC; clasificando el primero de cada cuadrangular y el mejor segundo, para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 1C2 y 1C3 Vs M2. Los ganadores disputaran el titulo y los perdedores quedaran eliminados.





Club Social y Deportivo **MARACANA**

CATEGORIA JUVENIL: Con los dieciseis (16) Equipos participantes se conformaran dos grupos de 8 equipos cada uno jugando todos contra todos a una vuelta, clasificando los cuatro primeros de cada grupo para jugar la:

COPA DE ORO así: con los ocho equipos clasificados se conformaran dos cuadrangulares así. CUADRANGULAR 1: 1GA; 2GB; 3GA, 4GB; CUADRANGULAR 2: 1GB; 2GA; 3GB;4GA, clasificando los dos primeros de cada cuadrangular, para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 2C2 y 1C2 Vs 2C1. Los ganadores disputaran el titulo los perdedores tercer y cuarto puesto.

COPA DE PLATA así: con los ocho equipos restantes se conformaran dos cuadrangulares así. CUADRANGULAR 1: 5GA; 6GB; 7GA,8GB CUADRANGULAR 2: 5GB; 6GA; 7GB;8GA, clasificando los dos primeros de cada cuadrangular, para jugar partidos cruzados así: 1T1 Vs 2T2 y 1T2 Vs 2T1. Los ganadores disputaran LA Copa de Plata.

PARAGRAFO 1: Para la Copa Bronce NO podrán participar equipos que hayan tenido sanciones por suplantación, falta de garantías, agresión a árbitros, personal de apoyo o directivos de maracanã y mal comportamiento de barras.

PARAGRAFO 2: en los partidos con eliminación directa de presentarse empate al término del tiempo reglamentario de juego, se definirá por el sistema FIFA (5 tiros desde el punto penal y si aún persiste el empate uno y uno alterno por cada equipo hasta lograr la ventaja)

PARAGRAFO 3: La puntuación será

- a. 3 Puntos al Partido Ganado
- b. 1 Punto al Partido Empatado
- c. 0 Puntos al Partido Perdido

Articulo Decimosexto: Si al término de la fase clasificatoria se presenta empate en puntos se definirá de la siguiente manera:

- a. Mayor diferencia de goles (Goles a favor menos goles en contra).
- b. Mayor número de partidos ganados.
- c. Mayor número de goles a favor
- d. Mejor Gol promedio (goles a favor dividido en goles en contra)
- e. Prevalece el resultado del partido jugado entre si, si es entre dos equipos.
- f. Mejor Clasificacion en la fase anterior
- g. Sorteo

Articulo Decimoséptimo: La valla menos vencida y el goleador se tendrán en cuenta durante todo el Torneo. De presentarse empate en la valla menos vencida se definirá por gol promedio. Y de presentarse empate en el goleador se definirá a favor del jugador que pertenezca al equipo mejor clasificado.





Club Social y Deportivo **MARACANA**

CAPITULO SEXTO REGLAS DE JUEGO

Artículo Decimotavo: Para la categoría **CACHORROS:** Todos los partidos tendrán una duración de 39 minutos distribuidos en 3 tiempos de 13 minutos cada uno con 5 minutos de descanso entre tiempos, no se cobrará el fuera de lugar ni la devolución al arquero; se repetirá el saque de banda para una mejor formación de los niños; los cambios serán ilimitados, y los reingresos ilimitados.

Para la categoría **INICIACION:** Todos los partidos tendrán una duración de 40 minutos distribuidos en 2 tiempos de 20 minutos cada uno con 10 minutos de descanso entre tiempos, no se cobrará el fuera de lugar ni la devolución al arquero; se repetirá el saque de banda para una mejor formación de los niños; los cambios serán ilimitados, se podrán hacer hasta cinco (5) reingresos.

Para la categoría **TRANSICION:** Todos los partidos tendrán una duración de 50 minutos distribuidos en dos tiempos de 25 minutos cada uno con 10 minutos de descanso entre tiempos, no se cobrará el fuera de lugar ni la devolución al arquero; se repetirá el saque hasta por una vez; los cambios serán ilimitados, se podrán hacer hasta cinco (5) reingresos

Para la categoría **PRE-INFANTIL:** Todos los partidos tendrán una duración de 60 minutos distribuidos en dos tiempos de 30 minutos cada uno con 10 minutos de descanso entre tiempos, se cobrará el fuera de lugar normalmente y se cobrará la devolución al arquero; los cambios serán ilimitados y se podrán hacer hasta tres (3) reingresos..

Para la categoría **INFANTIL:** Todos los partidos tendrán una duración de 70 minutos distribuidos en dos tiempos de 35 minutos cada uno con 10 minutos de descanso entre tiempos, los cambios serán ilimitados.

Para la categoría **PRE-JUVENIL:** Todos los partidos tendrán una duración de 80 minutos distribuidos en dos tiempos de 40 minutos cada uno con 10 minutos de descanso entre tiempos, los cambios serán ilimitados.

Para la categoría **JUVENIL:** Todos los partidos tendrán una duración de 90 minutos distribuidos en dos tiempos de 45 minutos cada uno con 10 minutos de descanso entre tiempos, los cambios serán ilimitados.

Artículo Decimonoveno: En las categorías Infantil, Pre-Juvenil, Juvenil se juega con 11 jugadores y mínimo con 7. Para las Categorías Iniciación, Transición y Pre infantil, se jugará con 9 jugadores y un mínimo de 6. Para la categoría Cachorros se jugará con 8 jugadores y un mínimo de cinco jugadores.

PARAGRAFO: Al finalizar un partido, en caso de definición desde el punto penal, solo los niños que terminaron jugando el partido podrán cobrar.

Artículo Vigésimo: El balón oficial para la categoría cachorros e Iniciación es el Balón No 3 de fútbol, Transición es balón No 3.5 de fútbol, Pre-Infantil es el No 4 de Fútbol, para Infantil es el No 4 de Fútbol y para Pre-Juvenil, Juvenil es el Balón No 5 de Fútbol.

PARAGRAFO: Todos los equipos deben presentar el balón reglamentario para la categoría, el incumplimiento acarreará una multa de \$10.000 que deben ser cancelados a más tardar antes de jugar el siguiente partido.

Artículo Vigésimo Primero: Los equipos deben situarse en el campo de juego por lo menos diez (10) minutos antes de la hora fijada para la iniciación del partido, pasada la hora fijada para la iniciación del partido, si después de quince (15) minutos si uno o los dos equipos dejaran de presentarse, el árbitro registrará el hecho en la planilla de juego, abandonará el mismo e informará de ello al director del Torneo, salvo que la falla obedeciera a fuerza mayor o caso fortuito plenamente comprobado. El (LOS) equipo (S) ausente (S) perderá (N) los tres (3) puntos con resultado de 0 x 3, esta sanción de pérdida de puntos no se opone a las demás medidas que puede imponerse a los infractores.





MARACANA

Club Social y Deportivo **MARACANA**

PARAGRAFO 1 : La acumulación de dos W.O consecutivos o tres alternos en una misma fase será causal de retiro del Equipo del Torneo.

PARAGRAFO 2 : El equipo que no se presente a partidos de final o tercero y cuarto puesto, perderán el derecho a los premios que haya obtenido hasta el momento y no podrán participar en la siguiente versión del torneo.

Artículo Vigésimo Segundo: Si después de transcurrido el 75% del tiempo reglamentario de un partido, no fuere posible su culminación por causa de fuerza mayor, el árbitro lo dará por terminado con el marcador que había registrado en el momento de la suspensión, a menos que este pendiente el cobro de un penalti con el cual se puede empatar o desequilibrar el marcador.

Artículo Vigésimo Tercero: Para efectos del artículo anterior se consideran causas de fuerza mayor las siguientes:

- El mal estado del campo de juego por la lluvia y/o tormenta eléctrica que haga imposible o peligroso utilizarlo.
- La falta suficiente de luz natural.
- Los demás factores de juicio razonable por el árbitro.

Artículo Vigésimo Cuarto: El Partido por alguna de las causas de fuerza mayor, establecidas en el artículo anterior, antes de transcurrido el 75% del tiempo reglamentario, deberá continuarse según el caso, el día, hora, y lugar que determine la Dirección del Torneo.

Artículo Vigésimo Quinto: La continuación de un partido suspendido por cualquiera de las causas contempladas en el artículo Vigésimo Cuarto del presente reglamento, se hará con los mismos jugadores que estaban actuando en el momento de las suspensión, bajo la dirección del mismo arbitro y jueces de línea que estén en él, pero la comisión arbitral podrá designara otro arbitro si ello fuere prudente o necesario sin que por esta causa haya derecho a demanda o reclamación.

CAPITULO SEPTIMO **DEMANDAS Y RECLAMACIONES**

Artículo Vigésimo Sexto: Como demanda se entiende la actuación que persigue la nulidad del partido o un falló sobre adjudicación de puntos distintos al resultado que se anotare en la planilla de juego, las demás situaciones que persiguen objetivos distintos serán consideradas reclamaciones.

Artículo Vigésimo Séptimo: La demanda debe presentarse por escrito ante la comisión disciplinaria de Torneos, firmada por el Director o Delegado de la Escuela o equipo, acompañado de las pruebas en las cuales fundamenten los hechos, durante las 24 horas hábiles siguientes a la finalización del partido que lo motiva.

Artículo Vigésimo Octavo: El escrito de demanda debe concretarse al hecho que lo origina sin hacer uso de generalidades y antecedentes por casos análogos. La comisión disciplinaria de Torneos puede exigir la presentación de pruebas testimonios y documentos, la no presentación de las pruebas podrá ser causal del fallo adverso.

Artículo Vigésimo Noveno: La comisión disciplinaria de Torneos, resolverá las demandas sobre reclamaciones con la mayor prontitud posible para que las decisiones surtan efectos en tiempo oportuno sin perjuicio a terceros.





Club Social y Deportivo **MARACANA**

Artículo Trigésimo: Para que la demanda sea estudiada, el demandante debe consignar previamente la suma de \$50.000= pesos en efectivo a favor del **CLUB DEPORTIVO MARACANA**. Si el fallo es favorable se le reintegrara.

Artículo Trigésimo Primero: Los delegados de los equipos participantes gozan de plena autonomía para sus decisiones y como jefe de cada equipo representativo, responderán por la conducta de sus integrantes y por el cumplimiento de las obligaciones deportivas y disciplinarias de cada partido. Son igualmente el conducto regular entre la delegación y las autoridades del partido.

Artículo Trigésimo Segundo: La comisión de disciplinaria de Torneos tendrá la facultad de imponer por medio de Resolución, las sanciones establecidas en el reglamento.

Artículo Trigésimo Tercero: Corresponde a si mismo, a la comisión disciplinaria de Torneos, la facultad de sancionar las faltas individuales o colectivas de los integrantes de los equipos y demás personal adscrito al Torneo.

Artículo Trigésimo Cuarto: Son faltas sancionables.

- Toda violación a las normas establecidas en este reglamento.
- La ofensa verbal o agresión de hecho a miembros del Club Deportivo, Directivos y Monitores, equipos participantes, así como al público, al árbitro y jueces de líneas.

Artículo Trigésimo Quinto: El dirigente, delegado, técnico o auxiliar, que incurra en los casos anteriores será sancionado por la comisión disciplinaria de Torneos y si la falta amerita sanción mayor, dará paso a la Comisión disciplinaria de la Localidad y/o justicia ordinaria.

Artículo Trigésimo Sexto: Hacer declaraciones privadas o publicas, para la prensa hablada o escrita y demás medios de comunicación, que según la organización ponga en tela de juicio de las autoridades superiores o tenga apreciaciones lesivas para los integrantes de las Escuelas o equipos participantes, será sancionado hasta con la perdida de los puntos de su respectivo partido.

Artículo Trigésimo Séptimo: El doble registro de un jugador mientras se investiga será suspendido para actuar. En caso de comprobarse la inscripción de un jugador en dos equipos del mismo torneo este será suspendido y los partidos en los equipos donde hata jugado perderá lonputnos en juego con marcador 0 x3 en contra.

Artículo Trigésimo Octavo: Un jugador solo podrá actuar en un solo partido por día del mismo torneo, de no ser así el equipo donde el jugador actué por segunda vez, ese equipo perderá el respectivo partido 0 x 3 en contra.

Artículo Trigésimo Noveno: Un delegado, capitán o técnico podrá solicitar revisión de documentos solamente de hasta tres jugadores y en desarrollo del partido. El Tecnico que solicite revisión debe estar presente en la citacion que se hace mediante Resolucion, de no presentarse la Comision realizara la verificación y NO se tendrán en cuenta futuras solicitudes de revisión hechas por este técnico.

PARAGRAFO 1 : El equipo que solicite revisión deberá cancelar la suma de Veinte mil Pesos M/Cte (\$20.000) por cada jugador a revisar el día de la solicitud en las oficinas de Maracana. De resultar los niños a revisar incumpliendo los requisitos de participación establecidos para el Torneo y su categoría este dinero se reintegrara.

PARAGRAFO 2 : La revisión de jugadores por identificación dudosa se hará por resolución mediante una citación donde se debe presentar Documento de identidad original, EPS original y los menores deben venir acompañados por un adulto responsable. En caso de no presentarse a la citación se hará una segunda citación y de no presentarse a esta automáticamente el equipo de este jugador perderá los puntos y el jugador quedara inhabilitado para actuar.





Club Social y Deportivo **MARACANA**

Artículo Cuadragésimo: Las demás faltas cometidas por jugadores, técnicos, auxiliares, dirigentes, barras, serán sancionadas de acuerdo en la ley 49-93 y el código de penas, vigente emanado de la LIGA

PARAGRAFO 1: Si existiere agresión de hecho a directivos del Torneo, directivos de Maracaná y/o personal de apóyo el partido se dará por terminado independientemente del equipo que vaya ganando y el equipo de él o los infractores perderá los puntos y será expulsado del Torneo, además del castigo o sanciones que amerite el hecho, incluso demanda penal. El marcador será 0-3 en Contra del equipo infractor. Se entiende por integrantes de un equipo los jugadores, técnicos, familiares y acompañantes.

PARAGRAFO 2: Si existiere agresión de hecho a un juez el partido se dará por terminado independientemente del equipo que vaya ganando y el equipo de él o los infractores perderá los puntos, además del castigo o sanciones que amerite el hecho, incluso demanda penal. El marcador será 0-3 en Contra del equipo infractor. Se entiende por integrantes de un equipo los jugadores, técnicos, familiares y acompañantes.

PARAGRAFO 3: La alineación de un jugador que se encuentre sancionado o suplantado será causal de la perdida de los puntos, además se le duplicará la sanción al jugador y se sancionará al capitán y al tecnico del equipo infractor. El marcador será 0-3 en Contra del equipo infractor

PARAGRAFO 4: Si existiere Batalla campal por parte de directivos, delegados, cuerpo técnico, jugadores, acompañantes o barras , los equipos implicados serán expulsados del Torneo y perderan todos los premios que hayan ganado. (se entiende como **BATALLA CAMPAL** cuando más de una persona por Equipo participa de una agresión).

PARAGRAFO 5: El mal comportamiento de barras y/o acompañantes podrá ser sancionado con la no asistencia de barras y/o acompañantes a el o los siguientes partidos que determine la comisión disciplinaria del Torneo. De no acatar esta disposición el Equipo de el o los infractores no se le permitirá actuar, por considerarse que no hay garantías y perderá el partido con marcador de 0 x 3 en contra.

PARAGRAFO 6: MARACANA se reserva el Derecho de admisión y /o permanencia de las personas que violen las normas de comportamiento y convivencia establecidas por MARACANA y que por su comportamiento no ofrezcan garantía para el normal desarrollo de los partidos. De presentarse el hecho la (s) personas (s) se deben retirar de MARACANA, caso contrario el partido no se realizara por falta de garantías.

PARAGRAFO 7: Los jugadores, técnicos y/o acompañantes que reincidan en el incumplimiento a las normas de comportamiento y convivencia establecidas por MARACANA serán BLOQUEADOS para participar en el Torneo.

PARAGRAFO 8: El mal comportamiento de jugadores, técnicos, delegados barras y/o acompañantes que impidan el normal desarrollo de un partido este se suspenderá por FALTA DE GARANTIAS, y el equipo infractor perderá 0 x 3 en contra.

CAPITULO OCTAVO **UNIFORMES Y NUMEROS**

Artículo Cuadragésimo Primero: Cada escuela o equipo escogerá los colores de su uniforme, los cuales identificarán en el formulario de inscripción.

Artículo Cuadragésimo Segundo: En caso de que los colores de los dos equipos que deben jugar entre sí, se presentarán para confusión, a criterio del juez, deberá cambiar de uniforme el equipo visitante, es decir el que figure al lado derecho de la programación.





Club Social y Deportivo **MARACANA**

CAPITULO NOVENO RECURSOS

Artículo Cuadragésimo Tercero: Contra las providencias emanadas de la Comisión disciplinaria de Torneos procede el Recurso de Reposición que se interpondrá ante la misma, por escrito y el cual se podrá hacer dentro de un día hábil, después del motivo de la demanda, adjuntando pruebas necesarias y convincentes; y de apelación ante el Comisión disciplinaria de la LOCALIDAD y se podrá hacer hasta un día después de la notificación del fallo.

ARTÍCULO Cuadragésimo Cuarto: Los casos no definidos de este reglamento serán resueltos por **MARACANA**, teniendo en cuenta las normas vigentes emanadas por el Gobierno Nacional, la Federación y/o la Liga del Fútbol de Bogotá. Este Reglamento rige a partir de su aprobación.

Artículo Cuadragésimo Quinto: El jugador dirigente o equipo que este sancionado por las diferentes organizaciones Locales y/o distritales por faltas consideradas muy graves o graves, no podrá tomar parte en el Torneo.

CAPITULO DECIMO REGIMEN SANCIONATORIO EXTRADEPORTIVO

Artículo Cuadragésimo Sexto: Se aplican por conductas no deportivas realizadas por jugadores, técnicos, delegados familiares y/o acompañantes por no cumplir con las normas de convivencia y comportamiento y por el uso inadecuado de las instalaciones.

NORMAS DE CONVIVENCIA



Prohibido circular en bicicletas.



Prohibido el ingreso de mascotas.



Prohibido el ingreso de armas.



Prohibido atravesar las canchas, utilice los senderos peatonales.



Prohibido el consumo de licor en las canchas.



Prohibido el ingreso de comidas y bebidas.



Prohibido patear a la portería en momentos diferentes al partido, y en lugares no autorizados.



Prohibido celebrar con papel picado.



Prohibido el uso de palabras soeces o discriminatorias en contra de los demás.



Velocidad máxima de desplazamiento en vehículos es de 10 kilómetros por hora



Prohibido el porte y consumo de drogas, y/o sustancias psicoactivas y alucinógenos dentro de estas instalaciones.

EL INCUMPLIMIENTO DE ALGUNA DE ESTAS NORMAS SERA CAUSAL AL DERECHO DE ADMISION Y/O PERMANENCIA DENTRO DE ESTAS INSTALACIONES.





Club Social y Deportivo **MARACANA**

PARAGRAFO: Se contemplan todas las acciones que atenten contra el indebido uso de las instalaciones del Club y no ofrezcan garantías para el normal desarrollo de los partidos.

Artículo Cuadragésimo Séptimo: PROCEDIMIENTO: Las comisión requerirá por escrito a través de publicación en la pagina web en la resolución de penas y sanciones del Torneo para que en el termino de un día hábil el infractor presente descargos y pruebas.

Artículo Cuadragésimo Octavo: DECISIÓN: La comisión decidirá teniendo en cuenta lo aportado si sanciona al infractor o archiva el caso en un termino de un día hábil a través de publicación en la pagina web en la resolución de penas y sanciones del Torneo.

Artículo Cuadragésimo Noveno: RECURSOS: Ante la sanción precederán los recursos de Ley, Recurso de Reposicion ante la Comision Dispciplinaria de Torneos quine impuso la sanción y el de Apelación ante la Comision Disciplinaria de la Localidad.

CAPITULO UNDECIMO PREMIACIONES

Artículo Quincuagesimo:

P R E M I A C I O N C O P A D E O R O

CAMPEÓN:	TROFEO (20) MEDALLAS Y SIETE BALONES
SUBCAMPEON:	TROFEO (20) MEDALLAS Y CINCO BALONES
TERCERO:	TROFEO (20) MEDALLAS Y CUATRO BALONES
CUARTO:	PLACA, (20) MEDALLAS Y TRES BALONES
GOLEADOR:	PLACA DE RECONOCIMIENTO
VALLA:	PLACA DE RECONOCIMIENTO

P R E M I A C I O N C O P A P L A T A Y C O P A B R O N C E

PRIMERO:	TROFEO (20) MEDALLAS Y CUATRO BALONES
SEGUNDO:	TROFEO, (20) MEDALLAS Y DOS BALONES
TERCERO:	TROFEO (20) MEDALLAS Y UN BALON
CUARTO:	PLACA, (20) MEDALLAS Y UN BALON

COMUNIQUESE Y CUMPLASE

Dado en Bogotá D.C. A los diez (10) días del mes de marzo de 2018

ALVARO ENRIQUE POVEDA JIMENEZ
Director Administrativo
DOCUMENTO ORIGINAL FIRMADO

CLAUDIA MILENA POVEDA JIMENEZ
Directora Torneo Escuelas

