



Club Social y Deportivo **MARACANA**

REGLAMENTACION GENERAL FESTIVAL APERTURA INTER - ESCUELAS DE FUTBOL AÑO 2024

CLAUSULA DE INTERPRETACION

Para la correcta interpretación de este reglamento, debe entenderse cuando se diga FEDERACION (Federación Colombiana de Fútbol), DIFUTBOL (División de Fútbol Aficionado), LIGA (Liga de Fútbol de Bogotá), I.D.R.D (Instituto Distrital de Recreación y Deporte), MARACANA (Club Deportivo Maracana), CODIGO UNICO DISCIPLINARIO (C.U.D)

CAPITULO PRIMERO

Artículo Primero: La ASOCIACION CLUB SOCIAL Y DEPORTIVO MARACANA organiza a partir del 6 de Abril de 2024 el FESTIVAL APERTURA INTER ESCUELAS DE FUTBOL AÑO 2024

CAPITULO SEGUNDO

AUTORIDADES

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

- a. Llevar la Representación del Festival
- b. Ejercer la Administración del Festival
- c. Servir de nexo entre los equipos y el CLUB DEPORTIVO MARACANA.
- d. Recibir y Controlar la Inscripción de los equipos
- e. Llevar los registros de puntuación y clasificaciones
- f. Confirmar y Divulgar la programación de los partidos
- g. Prestar asesoría técnica para el correcto desarrollo del Festival
- h. Elaborar el calendario y sistema de juego y hacerlo cumplir
- i. Desarrollar la programación, distribuyendo adecuadamente los horarios de los partidos

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

- a. Verificar los Sorteos de los partidos
- b. Hacer la veeduría al desarrollo de los partidos y cumplimiento de normas y de ser necesario presentar informe a la comisión disciplinaria.

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

PARAGRAFO: La Comisión disciplinaria del Festival, estará integrada por un VEEDOR PARTICULAR, un integrante de la COMISION DISCIPLINARIA 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. Las Escuelas contarán con primer respondiente.





MARACANA

Club Social y Deportivo **MARACANA**

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 Festival. Cada uno de los participantes actuarán por su cuenta y riesgo autorizados por sus adultos responsables.

Artículo Séptimo: Las escuelas participantes deberán cancelar la mitad del valor de la inscripción para el día del sorteo (sábado 9 de Marzo de 2024) y el saldo a más tardar antes de jugarse la Tercera Fecha del festival (Sábado 21 de Abril de 2024) por concepto de participación los valores acordados en el congreso y expuestos en las convocatoria:

PARAGRAFO 1: Maracaná recibirá hasta 30 registros de jugadores, los carnets por cambio o extraviados tendrá un valor de \$6.000

PARAGRAFO 2: Los equipos que se sortean y participan del Festival y por alguna razón deciden retirarse deben cancelar el valor total por concepto de inscripción.

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 2018
INICIACION:	Niños nacidos a partir del 1º de Enero de 2017
TRANSICION:	Niños nacidos a partir del 1º de Enero de 2016
PREINFANTIL:	Niños nacidos a partir del 1º de Enero de 2014
INFANTIL F9:	Niños nacidos a partir del 1º de Enero de 2012
INFANTIL F11:	Niños nacidos a partir del 1º de Enero de 2012
PREJUVENIL:	Niños nacidos a partir del 1º de Enero de 2010
JUVENIL:	Jóvenes nacidos a partir del 1º de Enero de 2008 Y hasta tres (3) refuerzos jóvenes nacidos años 2007

PARAGRAFO: Las niñas de las categorías INICIACION, TRANSICION, PREINFANTIL E INFANTIL F9 podrán jugar hasta con un año mayor a la categoría. Las niñas de las categorías INFANTIL F11, PREJUVENIL Y JUVENIL; podrán jugar hasta con dos años mayor a la categoría

Artículo Noveno: El link de inscripción de registro de jugadores debe estar enviado a MARACANA a más tardar antes de jugarse la primera fecha del festival a jugarse el día sábado 6 de Abril de 2024, diligenciado el link con todos los datos solicitados y adjuntando fotocopia del Registro Civil o Tarjeta de Identidad, fotocopia de la EPS y/o Certificado de Afiliación Activo, una fotografía reciente y Compromiso de cumplimiento de normas debidamente firmado por los adultos responsables de los menores.

Artículo Décimo: Las Inscripciones se hacen mediante el lleno del link 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 el primer partido de la segunda fase del Festival y se realizarán a través del link de registro de adiciones enviado por la organización. (En oficina no se atenderán adiciones)





Club Social y Deportivo **MARACANA**

Artículo Decimoprimer: El carnet expedido, revisado, y laminado por **MARACANA**, será la identificación para participar en el Festival. A partir de la Primera Fecha del festival Sabado 6 de Abril de 2024, 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 registraran sus datos en el link de Cuerpo técnico donde harán constar su nombre y apellidos completos y adjuntaran documento de identidad, Fotocopia EPS y firmaran acta de compromiso de cumplimiento de las normas de convivencia

PARAGRAFO: Solo podrán dirigir el partido los inscritos en planilla y acreditados con el Carnet revisado, sellado y laminado por MARACANA.

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.

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 INICIACION: Con los (10) equipos inscritos se conformara un grupo jugando todos contra todos a una vuelta, clasificando los seis (6) primeros para jugar la:

COPA DE ORO así: con los seis equipos clasificados se conformaran dos triangulares así. TRIANGULAR 1: 1G;3G;5G, TRIANGULAR 2: 2G, 4G, 6G; clasificando los dos primeros de cada triangular para jugar partidos cruzados así: 1T1 Vs 2T2 y 1T2 Vs 2T1. Los ganadores disputaran el titulo y los perdedores tercer y cuarto puesto.



COPA DE PLATA: Con los cuatro equipos restantes se conformara un cuadrangular así: CUADRANGULAR 1: 7G, 8G, 9G, 10G; clasificando los dos primeros quienes jugaran el partido de Final. Los que no clasifiquen quedaran eliminados.

PARAGRAFO 1: En la categoría **INICIACION** el primer item de desempate después de puntos será el juego limpio que se determinara a travez de la siguiente tabla donde todos iniciaran con 500 puntos





Club Social y Deportivo **MARACANA**

TABLA CLASIFICACION JUEGO LIMPIO	
CARITA TRISTE 	MENOS 10 PUNTOS
CARITA FELIZ 	MAS 10 PUNTOS
MAL COMPORTAMIENTO DE BARRAS Y/O ACOMPAÑANTES	MENOS 50 PUNTOS
PARTIDOS POR W.O	MENOS 50 PUNTOS
INCUMPLIMIENTO DE NORMAS DE CONVIVENCIA	MENOS 50 PUNTOS

CATEGORIA TRANSICION: Con los treinta y cinco (35) equipos inscritos se conformaran tres (3) grupos de nueve equipos cada uno y un grupo de ocho (8) equipos, jugando todos contra todos a una vuelta, clasificando los dos primeros de cada grupo para jugar la:

COPA DE ORO así: con los ocho equipos clasificados se conformaran dos cuadrangulares así. CUADRANGULAR 1:1GA, 1GC, 2GD, 2GB; CUADRANGULAR 2: 1GB, 1GD, 2GC, 2GA; 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: Con los 3, 4 y 5 clasificados se conformaran tres cuadrangulares así. CUADRANGULAR 1:3GA, 3GD, 5GA, 5GB; CUADRANGULAR 2: 3GB, 4GC, 4GD, 5GC; CUADRANGULAR 3: 3GC, 4GB, 4GA, 5GD; clasificando los primeros de cada cuadrangular y el mejor segundo de los tres cuadrangulares, 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 BRONCE: Con los restantes equipos se conformran tres cuadrangulares y un triangular así. CUADRANGULAR 1:6GA, 7GD, 8GB, 9GC; CUADRANGULAR 2: 6GB, 7GC, 8GA, 9GB; CUADRANGULAR 3:6GC, 7GB, 8GD, 9GA; TRIANGULAR 4:6GD, 7GA, 8GC; clasificando los primeros de cada cuadrangular, para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 1C2 y 1C3 Vs 1T4. Los ganadores disputaran el titulo los perdedores tercer y cuarto puesto.

CATEGORIA PREINFANTIL: Con los veinticuatro (24) equipos inscritos se conformaran tres (3) 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, 2GC, 3GB, 4GA; CUADRANGULAR 2: 1GB, 2GA, 3GC, 4GB; CUADRANGULAR 3: 1GC, 2GB, 3GA 4GC; clasificando los primeros de cada cuadrangular y el mejor segundo de los tres cuadrangulares para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 1C2 y 1C3 Vs M2. Los ganadores disputaran el titulo los perdedores tercer y cuarto puesto.





Club Social y Deportivo **MARACANA**

COPA DE PLATA: con los doce equipos restantes se conformaran tres cuadrangulares así. CUADRANGULAR 1:5GA, 6GC, 7GB, 8GA; CUADRANGULAR 2: 5GB, 6GA, 7GC, 8GB; CUADRANGULAR 3: 5GC, 6GB, 7GA 8GC; clasificando los primeros de cada cuadrangular y el mejor segundo de los tres cuadrangulares para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 1C2 y 1C3 Vs M2. Los ganadores disputaran el titulo los perdedores tercer y cuarto puesto.

CATEGORIA INFANTIL FUTBOL 9: con los veintiuno (21) equipos inscritos se conformara un grupo de once (11) equipos y un grupo de diez (10) equipos jugando todos contra todos a una vuelta. Clasificando los seis primeros de cada grupo para jugar la:

COPA DE ORO así: con los doce (12) equipos clasificados se conformaran tres cuadrangulares así. CUADRANGULAR 1: 1GA, 2GB, 4GA, 6GA, CUADRANGULAR 2: 1GB, 3GA, 4GB, 6GB ; CUADRANGULAR 3:2GA, 3GB, 5GA, 5GB; clasificando los primeros de cada cuadrangular y el mejor segundo de los tres cuadrangulares 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 restantes se conformaran tres triangulares así. TRIANGULAR 1:7GA, 8GB, 11GA, TRIANGULAR 2:7GB, 9GA, 10GB; TRIANGULAR 3: 8GA, 9GB, 10GA; clasificando los primeros de cada triangular y el mejor segundo de los tres triangulares para jugar partidos cruzados así: 1T1 Vs 1T2 y 1T3 Vs M2. Los ganadores disputaran el titulo los perdedores tercer y cuarto puesto.

CATEGORIA INFANTIL FUTBOL 11: con los catorce (14) equipos inscritos se conformaran dos grupos de siete (7) equipos jugando todos contra todos a una vuelta y los equipos que descansen jugaran un partido intergrupos. Clasificando los cuatro primeros de cada grupo para jugar la:

COPA DE ORO así: con los ocho (8) 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: con los 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 el titulo los perdedores tercer y cuarto puesto.

CATEGORIA PREJUVENIL: Con los veintisiete (27) equipos inscritos se conformaran tres (3) grupos de nueve 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, 2GC, 3GB, 4GA; CUADRANGULAR 2: 1GB, 2GA, 3GC, 4GB; CUADRANGULAR 3: 1GC, 2GB, 3GA 4GC; clasificando los primeros de cada cuadrangular y el mejor segundo de los tres cuadrangulares para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 1C2 y 1C3 Vs M2. Los ganadores disputaran el titulo los perdedores tercer y cuarto puesto.





Club Social y Deportivo **MARACANA**

COPA DE PLATA: con los quince equipos restantes se conformaran tres cuadrangulares y un triangular así. CUADRANGULAR 1: 5GA, 7GB, 8GC, 9GC; CUADRANGULAR 2: 5GB, 7GA, 8GB, 9GA; CUADRANGULAR 3: 5GC, 6GC, 8GA, 9GB; TRIANGULAR 4: 6GA, 6GB, 7GC; clasificando los primeros de cada cuadrangular y el primero del triangular para jugar partidos cruzados así: 1C1 Vs 1C2 y 1C3 Vs 1T4. Los ganadores disputaran el titulo los perdedores tercer y cuarto puesto.

CATEGORIA JUVENIL: Con los trece (13) equipos inscritos se conformara un (1) grupo de trece equipos cada uno, jugando todos contra todos a una vuelta, clasificando los nueve primeros del grupo para jugar la:

COPA DE ORO así: con los nueve equipos, pasara de manera directa a la siguiente fase el ubicado en la primera posición, los demás equipos jugaran partidos de eliminación directa así: LLAVE1: 2G Vs 9G; LLAVE 2: 3G Vs 8G; LLAVE 3: 4G Vs 7G; LLAVE 4: 5G Vs 6G, los ganadores y el mejor perdedor jugaran partidos de eliminacion directa así: LLAVE5: 1G Vs MP; LLAVE6: GLL1 Vs GLL4; LLAVE 7: GLL2 Vs GLL3. Los ganadores y un mejor perdedor pasaran a jugar partidos de semifinal así: GLL5 Vs MP y GLL6 Vs GLL7. Los ganadores disputaran el titulo los perdedores tercer y cuarto puesto.

COPA DE PLATA: Con los cuatro equipos restantes se conformara un cuadrangular asi: CUADRANGULAR 1: 10G, 11G, 12G, 13G; clasificando los dos primeros quienes jugaran el partido de Final. Los que no clasifiquen quedaran eliminados.

PARAGRAFO 1: 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

PARAGRAFO 1: El sistema de clasificacion e item de desempate para la categoría INICIACION es la contemplada en el Articulo Decimo Quinto – parágrafo 1





MARACANA

Club Social y Deportivo **MARACANA**

Artículo Decimoséptimo: La valla menos vencida y el goleador se tendrán en cuenta durante todo el Festival. **(SIN IMPORTAR LA COPA ES UN SOLO GOLEADOR Y UNA SOLA VALLA MENOS VENCIDA)**. 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.

CAPITULO SEXTO **REGLAS DE JUEGO**

Artículo Decimooctavo: Para la Categoría **INICIACION:** Todos los partidos tendrán una duración de 54 minutos distribuidos en tres tiempos de 18 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 pedagógico; los cambios serán ilimitados y los reingresos serán ilimitados. En esta categoría no hay expulsados por lo tanto no hay sanciones en fechas por acciones de juego. Si embargo hay Carita Triste y Carita Feliz, el jugador que acumule dos caritas tristes en un partido deberá salir del campo a reflexión por 3 minutos y el equipo no podrá hacer el cambio.

Para la categoría **TRANSICION:** Todos los partidos tendrán una duración de 60 minutos distribuidos en tres 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 hasta por una vez; los cambios serán ilimitados y los reingresos serán ilimitados. En esta categoría no hay expulsados por lo tanto no hay sanciones en fechas por acciones de juego. Sin embargo hay Carita Triste y Carita Feliz, el jugador que acumule dos caritas tristes en un partido deberá salir del campo a reflexión por 3 minutos y el equipo no podrá hacer el cambio.

Para la categoría **PREINFANTIL:** Todos los partidos tendrán una duración de 60 minutos distribuidos en tres 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 hasta por una vez; los cambios serán ilimitados y los reingresos serán ilimitados. Se maneja la tarjeta Amarilla y Tarjeta Roja y sanciones en fechas.

Para la categoría **INFANTIL FUTBOL 9:** Todos los partidos tendrán una duración de 60 minutos distribuidos en tres tiempos de 20 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 los reingresos serán ilimitados. Se maneja la tarjeta Amarilla y Tarjeta Roja y sanciones en fechas.

Para la categoría **INFANTIL FUTBOL 11:** 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 sin beneficio de reingresos. Normatividad FIFA. Se maneja la tarjeta Amarilla y Tarjeta Roja y sanciones en fechas.

Para la categoría **PREJUVENIL :** 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 sin beneficio de reingresos. Normatividad FIFA. Se maneja la tarjeta Amarilla y Tarjeta Roja y sanciones en fechas.

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 sin beneficio de reingresos. Normatividad FIFA. Se maneja la tarjeta Amarilla y Tarjeta Roja y sanciones en fechas.

Artículo Decimonoveno: En las categorías **INFANTIL FUTBOL 11, PREJUVENIL Y JUVENIL,** se juega con 11 jugadores y mínimo con 7. Para la Categoría **PREINFANTIL E INFANTIL FUTBOL 9** se jugará con 9 jugadores y un mínimo de 6. Para la Categoría **TRANSICION** se jugará con un máximo de 8 jugadores y un mínimo de cinco jugadores. Para la Categoría **INICIACION** se jugará con 7 jugadores un mínimo de 4.

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





MARACANA

Club Social y Deportivo **MARACANA**

Artículo Vigésimo: El balón oficial para la Categoría INICIACION es balón No 3; TRANSICION es balón No 3.5 de fútbol, PREINFANTIL E INFANTIL es el No 4 de Fútbol, para PREJUVENIL Y 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 (HORA PUBLICADA EN EL BOLETIN DE PROGRAMACION), 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 registrara el hecho en la planilla de juego, abandonará el mismo e informara de ello al director del Festival, 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.

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

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 Festival

Artículo Vigésimo Segundo: Si después de transcurrido el 70% 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 70% del tiempo reglamentario, deberá continuarse según el caso, el día, hora, y lugar que determine la Dirección del Festival.

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 designar a 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.





MARACANA

Club Social y Deportivo **MARACANA**

Artículo Vigésimo Séptimo: La demanda debe presentarse por escrito ante la comisión disciplinaria del Festival, firmada por el Director o Delegado de la Escuela o equipo, acompañado de las pruebas en las cuales fundamenten los hechos, durante las 12 horas hábiles siguientes a la finalización del partido que lo motiva anexando consignación por valor de ochenta mil pesos \$100.000. consignados en la cuenta Bancaria de Maracana enviada a cada una de la escuelas participantes.

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 del Festival 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 del Festival, resolverá las demandas sobre reclamaciones con la mayor prontitud posible para que las decisiones surtan efectos en tiempo oportuno sin perjuicio a terceros.

Artículo Trigésimo: Para que la demanda sea estudiada, el demandante debe consignar previamente la suma de \$100.000= pesos en efectivo a favor del **CLUB DEPORTIVO MARACANA**.

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, disciplinarias de cada partido, al igual que las normas de convivencia y comportamiento expuestas en el régimen extradeportivo. Son igualmente el conducto regular entre la delegación y las autoridades del partido.

Artículo Trigésimo Segundo: La comisión de disciplinaria del Festival 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 del Festival, la facultad de sancionar las faltas individuales o colectivas de los integrantes de los equipos y demás personal adscrito al Festival.

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.
- Incumplimiento de normas de comportamiento y convivencia del Club Deportivo Maracana

Artículo Trigésimo Quinto: El Jugador, Padre de familia, barra y/o acompañante, dirigente, delegado, técnico o auxiliar, que incurra en los casos anteriores será sancionado por la comisión disciplinaria del Festival 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 escritas o redes sociales 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 y/o Derecho de admisión a las instalaciones de Maracana.

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 Festival y categoría este será suspendido y los partidos en los equipos donde haya jugado perderá los puntos en juego con marcador 0 x3 en contra.





MARACANA

Club Social y Deportivo **MARACANA**

Artículo Trigésimo Octavo: Un delegado, capitán o técnico podrá solicitar revisión de documentos solamente de hasta tres jugadores y en desarrollo del partido. El Técnico que solicite revisión debe estar presente en la citación que se hace mediante Resolución, de no presentarse la Comisión 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 Festival y su categoría este dinero se reintegrara y la comisión tomara las medidas pertinentes.

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.

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 y C.U.D

PARAGRAFO 1: Si existiere agresión de hecho a directivos del Festival, directivos de Maracaná y/o personal de apoyo 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 Festival, además del castigo o sanciones que amerite el hecho, incluso denuncia penal. El marcador será 0-3 en Contra del equipo infractor. Se entiende por integrantes de un equipo los jugadores, cuerpo tecnico, familiares y/o 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 denuncia penal. El marcador será 0-3 en Contra del equipo infractor. Se entiende por integrantes de un equipo los jugadores, cuerpo tecnico, 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 Festival y perderan todos los premios que hayan ganado hasta el momento. (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 Festival. 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 mal 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 Festival.





MARACANA

Club Social y Deportivo **MARACANA**

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.

PARAGRAFO 9: El incumplimiento de las normas de convivencia y comportamiento de MARACANA por parte de jugadores, Cuerpo Tecnico, padres de familia, acompañantes o familiares serán causal de FALTA DE GARANTIAS, el partido no iniciara o se suspenderá por el hecho, el equipo infractor perdera 0 x 3 en contra y la persona infractora se remitirá a sanción por REGIMEN EXTRADEPORTIVO:

PARAGRAFO 10: Si una persona del cuerpo técnico, o integrante de la barra es sancionada o expulsada del partido debe permanecer a mas de 100 metros de la cancha donde se desarrolle el partido.

PARAGRAFO 11: Si un equipo decide retirarse del partido y abandonar el terreno de juego sin una causal de fuerza mayor que lo amerite, este equipo perdera el partido con marcador 0 x 3 en contra o si el marcador es superior a favor del equipo rival se mantendrá el registrado en planilla por el oficial del encuentro.

CAPITULO OCTAVO **UNIFORMES Y NUMEROS**

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

Articulo 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 o utilizar petos numerados, es decir el que figure al lado derecho de la programación.

CAPITULO NOVENO **RECURSOS**

Articulo Cuadragésimo Tercero: Contra las providencias emanadas de la Comisión disciplinaria del Festival procede el Recurso de Reposición que se interpondrá ante la misma, por escrito y el cual se podrá hacer dentro de las 12 horas hábiles siguientes consignando el valor de \$100.000 a la cuenta del **CLUB DEPORTIVO MARACANA**, después del motivo de la demanda, adjuntando pruebas necesarias y convincentes; y de apelación ante el Comisión disciplinaria superior y se podrá hacer hasta un día después de la notificación del fallo.

Articulo 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, Difutbol, C.U.D y/o la Liga del Fútbol de Bogotá. Este Reglamento rige a partir de su aprobación.

Articulo 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 Festival.





Club Social y Deportivo **MARACANA**

CAPITULO DECIMO REGIMEN SANCIONATORIO EXTRADEPORTIVO

Articulo Cuadragésimo Sexto: Se aplican por conductas no deportivas realizadas por jugadores, cuerpo tecnico, 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 COMIDAS Y BEBIDAS |
|  PROHIBIDO EL INGRESO DE MASCOTAS |  PROHIBIDO ATRAVESAR LAS CANCHAS, UTILICE LOS SENDEROS PEATONALES |
|  PROHIBIDO EL INGRESO DE ARMAS |  PROHIBIDO CELEBRAR CON PAPEL PICADO |
|  PROHIBIDO ATRAVESAR LAS CANCHAS, UTILICE LOS SENDEROS PEATONALES |  PROHIBIDO EL USO DE PALABRAS SOECES Y DISCRIMINATORIAS |
|  PROHIBIDO EL CONSUMO DE LICOR |  VELOCIDAD MAXIMA DE DESPLAZAMIENTO EN VEHICULOS ES DE 10 KILOMETROS POR HORA |
|  PROHIBIDO EL PORTE Y CONSUMO DE DROGAS Y /O SUSTANCIAS PSICOACTIVAS Y ALUCINOGENAS DENTRO DE LAS INSTALACIONES |  ACATAR LAS NORMAS DE PARQUEO ORIENTADAS POR EL PERSONAL DE APOYO |

El incumplimiento a estas normas sera causal de perdida al derecho de admision y/o permanencia dentro de estas instalaciones

PARAGRAFO 1: 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.

PARAGRAFO 2: Se contemplan todas las acciones que incumplan con los protocolos de Bioseguridad establecidos y acordados en el Acta de compromiso.

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

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

Articulo Cuadragésimo Noveno: RECURSOS: Ante la sanción precederán los recursos de Ley, Recurso de Reposicion ante la Comision Disciplinaria del Festival quien impuso la sanción y el de Apelación ante la Comision Disciplinaria superior.





Club Social y Deportivo **MARACANA**

CAPITULO UNDECIMO PREMIACIONES

Articulo Quincuagesimo:

PREMIACION COPA DE ORO

CAMPEÓN:	TROFEO (20) MEDALLAS Y SIETE BALONES
SUBCAMPEON:	TROFEO (20) MEDALLAS Y CINCO BALONES
TERCERO:	TROFEO (20) MEDALLAS Y CUATRO BALONES
CUARTO:	TROFEO (20) MEDALLAS Y TRES BALONES

PREMIACION COPA PLATA

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

PREMIACION COPA BRONCE

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

PREMIACION FESTIVAL POR CATEGORIA

GOLEADOR:	TROFEO DE RECONOCIMIENTO
VALLA:	TROFEO DE RECONOCIMIENTO

COMUNIQUESE Y CUMPLASE

Dado en Bogotá D.C. A los seis (6) días del mes de Abril de 2024

ALVARO ENRIQUE POVEDA JIMENEZ
Director Administrativo

JHON JAIRO POVEDA JIMENEZ
Coordinador Festival Escuelas

DOCUMENTO ORIGINAL FIRMADO

