



MARACANA



REGLAMENTACIÓN GENERAL

1ER TORNEO UNICA FÚTBOL 8 202 MARACANÁ SEDE SUBA

CLAUSULA DE INTERPRETACIÓN

Para la correcta interpretación de este reglamento, debe entenderse cuando se diga C.D.U. (Código Disciplinario Único), FEDERACION (federación colombiana de futbol), DIFUTBOL (división de futbol aficionado colombiano), LIGA (liga de futbol de Bogotá), I.D.R.D. (instituto distrital para la recreación y el deporte), MARACANA (Club Deportivo Maracaná).

CAPITULO I DE LA ORGANIZACIÓN

-ARTICULO 1° EL CLUB DEPORTIVO MARACANA, realizará a partir del 15 de marzo de 2026, el **“1ER TORNEO CATEGORIA UNICA FÚTBOL 8 2026”**, y se comprometerá a observar y hacer cumplir el reglamento, el C.D.U. y las disposiciones emanadas por el IDRD, la LIGA y MARACANÁ.

CAPITULO II DE LAS AUTORIDADES

-ARTICULO 2° COORDINADOR GENERAL DEL TORNEO, EL COORDINADOR GENERAL, sus principales funciones serán las siguientes.

- Llevar la representación legal del campeonato.
- Ejercer la administración del campeonato.
- Servir de nexo entre MARACANA Y EQUIPOS PARTICIPANTES.
- Recibir y controlar la inscripción de los equipos.
- Llevar los registros de puntuación y clasificaciones.
- Confirmar y divulgar la programación distribuyendo adecuadamente los horarios de los partidos
- Prestar Asesoría técnica para el correcto desarrollo del campeonato.
- Elaborar el calendario y sistema de juego y hacerlo cumplir.

-ARTICULO 3° MONITOR DE CAMPO, El Monitor de campo tendrá como funciones principales las siguientes:

- Hacer cobro por concepto de inscripción, de campo y arbitraje.
- Hacer cumplir la normatividad de MARACANA.
- Hacer veeduría al desarrollo de los partidos y de ser necesario presentar informe a MARACANÁ.

PARAGRAFO 1: *El COORDINADOR GENERAL y MONITOR DE CAMPO serán designados por el Concejo Directivo de MARACANA*

-ARTÍCULO 4° COMISION DISCIPLINARIA DEL TORNEO, La comisión disciplinaria del Torneo estará integrada por tres personas. Un veedor particular, un integrante de la Comisión Disciplinaria de otra Entidad y un delegado de MARACANÁ.



MARACANÁ



CAPITULO III DE LOS PARTICIPANTES

-ARTICULO 5° Solo podrán participar en el **1ER TORNEO CATEGORIA UNICA FÚTBOL 8**, jugadores **MAYORES DE EDAD, SIN EXCEPCION**, en caso de comprobarse la alineación de un menor de edad, el equipo infractor perderá los partidos donde el menor allá actuado, 0x3 en contra; y en caso de tener inconvenientes de tipo legal, el **DELELGADO** del equipo es el responsable de las acciones legales que se puedan generar por la actuación irregular de ese jugador.

-ARTICULO 6° El aporte de participación por cada equipo es de **QUINIENTOS MIL PESOS (\$500.000)**. Los cuales deben ser cancelados el 50% el día del sorteo y el saldo hasta antes de jugarse la tercera fecha de la Primera Fase.

PARAGRAFO 1: No se hace devolución de dinero por ningún concepto. El separar el cupo no obliga a maracaná a reembolsar dinero.

PARAGRAFO 2: El equipo que quede con saldos pendientes por concepto de inscripción, W.O, amarillas, rojas, y se retiren del torneo, sean expulsados, dejen de asistir, la deuda pasará a cada uno de los jugadores inscritos, y quedaran inhabilitados o suspendidos para jugar los torneos de maracaná. Para que el equipo sea habilitado nuevamente deberán estar a **PAZ Y SALVO** por todo concepto. En caso de que sea un jugador que cambie de equipo, deberá cancelar **CINCUENTA MILO PESOS (\$50.000)** para quedar habilitado.

-ARTICULO 7° El valor de campo y arbitraje (cuota de sostenimiento) será cancelado por los equipos antes de iniciar cada partido en el punto de pago o al a persona designada, este valor es de **CIENTO DIEZ MIL PESOS (\$110.000)**, para partidos de eliminación directa, Semifinal y final tiene un costo de **CIENTO SESENTA Y CINCO MIL PESOS (\$165.000)**.

PARAGRAFO 1: Si uno o los dos equipos no realizan el pago de campo y arbitraje podrán perder por Tesorería transcurridos diez minutos del tiempo de espera, los cuales corren a partir de la hora fijada para el partido sin importar que el campo se encuentre ocupado.

PARAGRAFO 2: Los pagos por concepto de campo y arbitraje, abonos a inscripción y tarjetas rojas y amarillas, deben realizarse en el punto de pago antes de iniciar el partido. El equipo que pierda dos partidos por tesorería será retirado del torneo.

-ARTICULO 8° Los equipos participantes asumirán los costos de primeros auxilios y médicos para sus integrantes y participarán el torneo por su propia cuenta y riesgo.

-ARTICULO 9° Cada club o equipo podrá inscribir un **mínimo de diez (10) jugadores**. Los equipos podrán inscribir jugadores hasta antes de jugarse **LA PRIMERA FECHA DE LA SEGUNDA FASE**; Todos los equipos deberán actuar con su respectivo carnet legalizado y laminado por **MARACANÁ**. El carnet expedido por **MARACANÁ** será la única identificación para participar en el Torneo. La organización entregara 15 carnets con el costo de la inscripción. Del jugador 16 en adelante el costo del carnet es de \$5.000 cada uno. Tener en cuenta que, al momento de quedar en premiación, solo se entregaran 15 medallas.

PARAGRAFO 1: Un jugador inscrito en un equipo para participar en el torneo, conoce el Reglamento y las **NORMAS DE CONVIVENCIA** de maracaná, se compromete a cumplirlas y a hacerlas cumplir.



MARACANA



PARAGRAFO 2: Todo duplicado de carnet deberá ser solicitado por el delegado y el titular del carnet presentando al momento del trámite su documento de identidad original. Tendrá un costo de **CINCO MIL PESOS (\$5.000) m/cte**. En caso de que un jugador presente un documento duplicado estando sancionado o inhabilitado por amarilla o por citación el equipo perderá su partido 0x3 en contra y al jugador se le duplicara la sanción.

PARAGRAFO 3: la sanción económica por tarjeta amarilla es de ocho mil pesos (\$8.000) m/cte. y por tarjeta roja de quince mil pesos (\$15.000) m/cte. Independientemente de la sanción disciplinaria. **EI DELEGADO** es la única persona autorizada para reclamar tarjetas y deberá llevar todos los carnets de jugadores que tenga sancionados.

PARAGRAFO 4: Un jugador podrá actuar solamente en un equipo durante el Torneo; en caso de que el jugador haya actuado en un partido y/o estar inscrito en planilla de juego no podrá cambia de equipo. Si con su consentimiento se registra en la planilla de inscripción en más de un equipo, el jugador queda inhabilitado hasta aclarar la situación.

PARAGRAFO 5: Un jugador expulsado tendrá como mínimo una fecha automática de sanción, sin importar que existiere o no resolución de la comisión disciplinaria del torneo.

PARAGRAFO 6: En cualquier fase del torneo, se podrá cambiar un jugador por incapacidad medica certificada por la EPS, y esta deberá ser superior al término del torneo.

PARAGRAFO 7: Todo jugador debe presentar el CARNET expedido por la organización para el torneo que contempla este reglamento. Ningún jugador puede hacer parte de un partido sin presentar su CARNET. Si por diferentes razones, se llegase a presentar esta situación, así el oficial del partido lo permita, será una **ACTUACION IRREGULAR**, y perderá su partido 3x0 en contra, salvo si el equipo donde se presenta el hecho va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego.

-ARTICULO 10: Las inscripciones de jugadores, se hacen mediante el llenado del formulario digital. El link del formulario será enviado a cada delegado vía WhastApp y/o correo electrónico y deben anotarse en ella todos los datos solicitados al igual que anexar foto reciente en formato jpg y el documento de identidad en formato pdf.

PARAGRAFO 1: Los jugadores de nacionalidad colombiana deberán anexar foto de la cedula de ciudadanía por los dos lados. Los jugadores de nacionalidad extranjera deberán anexar carnet de migración, y/o cedula de extranjería, y/o pasaporte vigente a la fecha. La organización de maracanana se reserva el derecho de admisión de jugadores.

-ARTICULO 11: Cada club o equipo debe nombrar un delegado principal el cual debe ser inscrito ante la organización y tendrá la obligación de asistir a las reuniones virtuales o presenciales y servir de nexo entre el equipo o club y la organización; siendo estos responsables de la inscripción y comportamiento de sus respectivos jugadores.

PARAGRAFO 1: En la inscripción los delegados harán constar su nombre y apellidos completos, documento de identidad, dirección, teléfono, correo electrónico y se debe anexar fotocopia del documento de identidad.

PARAGRAFO 2: El delegado es la única persona autorizada ante **MARACANÁ** para hacer todo tipo de trámites, igual es el responsable del manejo de la información que brinde a su equipo. El único medio de información sobre los Torneos, boletines informativos, resoluciones y programación es la página web: www.maracanacd.com.



MARACANA



ARTICULO 12: Para participar un equipo o jugador deberá estar a **PAZ Y SALVO** con la tesorería de los diferentes torneos y Festivales organizados en maracanã por todo concepto.

PARAGRAFO 1: Para participar un equipo o jugador no debe tener ningún tipo de sanción disciplinario por organizaciones Deportivas Nacionales, Locales y/o Distritales.

PARAGRAFO 2: Antes de cada partido, los equipos deben estar a paz y salvo por concepto de multas, tarjetas, inscripciones, campo y arbitraje. El equipo que incumpla con este requisito podrá perder su partido por tesorería y el marcador será 0x3 en contra.

ARTÍCULO 13: MARACANÁ se reserva el derecho de admisión y/o permanencia a directivos, jugadores o equipos que en su concepto no ofrezcan garantías para el normal desarrollo del partido. De presentarse incidentes de mal comportamiento por parte de acompañantes, directivos o jugadores que ameriten el retiro de los implicados de las instalaciones de **MARACANA** se le comunicara al delegado o capitán del equipo para que haga efectivo el retiro de los mismos, De no retirarse después de dos minutos de espera, el partido se suspenderá y se pasara el informe de los hechos a la comisión disciplinaria del torneo.

PARAGRAFO 1: *El Club o equipo cuyas barras, dirigentes, y/o jugadores que incumplan la normatividad de interna de maracanã y tengan mal comportamiento y/o violencia durante su permanencia en maracanã, Podrá ser sancionado con la NO asistencia de barras y o acompañantes a él, o a los siguientes partidos que determine la **COMISION DISCIPLINARIA DEL TORNEO**. De No acatar esta disposición el equipo de él, o los infractores no se le permitirá actuar, por considerarse que hay **FALTA DE GARANTIAS** y perderá el partido con marcador de 0x3 en contra, salvo si el equipo donde se presenta el hecho va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego.*

PARAGRAFO 2: *El club o equipo, jugadores. Cuerpo Técnico, barras y/o acompañantes, que ocasionen daños a las instalaciones de **MARACANA**, mobiliario, puntos de venta, puntos de atención, publicidad interior o exterior, vehículos estacionados, serán sancionados con **DERECHO ADMISION Y/O PERMANENCIA** en las instalaciones de MARACANA, y será responsabilidad del delegado del equipo el pago por los daños causados, los cuales deben ser cancelados antes de jugar su próximo partido o perderán por tesorería.*

PARAGRAFO 3: *El jugador que este sancionado con 5 o más partidos de suspensión, se le aplicara el **DERECHO DE ADMISION. Y/O PERMANENCIA** en las instalaciones de **MARACANA**: tal como lo contempla el **ARTÍCULO 13**. de llegar a presentarse en las instalaciones de **MARACANA**, el partido de este equipo no iniciará o se suspenderá por **FALTA DE GARANTIAS**.*

PARAGRAFO 4: *El jugador que complete 3 expulsiones en el transcurso del torneo, este será retirado del torneo.*

PARAGRAFO 5: *El club o equipo, dirigentes, cuerpo técnico, jugadores, barras y/o acompañantes, que durante su estadía en maracanã, en desarrollo o no del partido, amenace con arma de fuego o arma blanca, el partido se pierde por **FALTA DE GARANTIAS**, con marcador de 0x3 en contra, y se sancionara tanto al **AGRESOR, DELEGADO Y CAPITAN** del equipo involucrado hasta con **DERECHO DE ADMISION y/o PERMANENCIA**, y es responsabilidad del delegado el retiro de las personas involucradas y la responsabilidad civil o penal que en consecuencia ocasionen los hechos.*

PARAGRAFO 6: En primera fecha de la primera fase del torneo, El o los equipos que no cumplan con los requisitos de inscripción, compromisos económicos, que generen **FALTA DE GARANTIAS**, que generen **BATALLA CAMPAL**, se les aplicará la Reglamentación general del torneo y la organización tendrá la facultad de reemplazarlos.



MARACANA



PARAGRAFO 7: El jugador y/o acompañante de un equipo que se evidencie que este en estado de embriaguez o bajo los efectos de las drogas; tenga en su poder licor o sustancias psicoactivas, haya o no consumido, no podrá estar en las zonas de canchas de maracanã. El delegado del equipo deberá retirar inmediatamente al jugador y/o acompañante de la zona para continuar con el normal desarrollo del partido. De no hacerlo el equipo podrá perder su partido 3x0 en contra por FALTA DE GARANTIAS.

PARAGRAFO 8: El jugador que sea EXPULSADO DEL TORNEO perderá cualquier derecho a reclamar premios individuales, al igual que el equipo EXPULSADO o que sea RETIRADO o SE RETIRE DEL TORNEO, perderá derechos sobre todos los premios tanto individuales y de grupo.

CAPITULO IV DEL SISTEMA DE JUEGO

ARTÍCULO 14° Con los 44 equipos inscritos se conformarán 4 grupos de 11 cada uno, jugando todos contra todos a una vuelta con una fecha de descanso por equipo; en la **PRIMERA FASE**, los 4 mejores de cada grupo clasificaran a la **COPA ORO**, los equipos del 5° puesto al 8° puesto clasificaran a la **COPA PLATA**, los equipos del 9° al 11° puesto clasificaran a **COPA BRONCE** para conformar 4 Cuadrangulares a la **SEGÚNDA FASE** en **COPA ORO Y COPA PLATA** así:

COPA ORO

CUADRANGULAR A	CUADRANGULAR B
1. 1A	1. 1B
2. 2B	2. 2C
3. 3C	3. 3D
4. 4D	4. 4A
CUADRANGULAR C	CUADRANGULAR D
1. 1C	1. 1D
2. 2D	2. 2A
3. 3A	3. 3B
4. 4B	4. 4C

COPA PLATA

CUADRANGULAR A	CUADRANGULAR B
1. 5A	1. 5B
2. 6B	2. 6C
3. 7C	3. 7D
4. 8D	4. 8A
CUADRANGULAR C	CUADRANGULAR D
1. 5C	1. 5D
2. 6D	2. 6A
3. 7A	3. 7B
4. 8B	4. 8C

Se clasifican los 2 primeros equipos de cada cuadrangular.



MARACANA



TERCERA FASE: Con los 8 equipos clasificados se conforman partidos de eliminación directa en las 2 copas, enfrentándose de la siguiente manera:

LLAVE 1: 1ro GRUPO A VS 2do GRUPO C

LLAVE 2: 1ro GRUPO B VS 2do GRUPO D

LLAVE 3: 1ro GRUPO C VS 2do GRUPO A

LLAVE 4: 1ro GRUPO D VS 2do GRUPO B

FASE SEMIFINAL:

PARTIDO 1: Ganador Llave 1 VS Ganador Llave 4

PARTIDO 2: Ganador Llave 2 VS Ganador Llave 3

COPA ORO: Los ganadores jugaran por el titulo y los perdedores por 3er y 4to puesto.

COPA PLATA: Los ganadores jugaran por el titulo y los perdedores quedaran eliminados.

COPA BRONCE

Si al finalizar la fase de grupos, en COPA BRONCE hay varios equipos retirados y/o expulsados que no permita la conformación de cuadrangulares (II FASE) la nueva clasificación se hará por reclasificación en toda la fase y se informara a los equipos involucrados.

PARAGRAFO 1: En caso de empate al terminó de los 54 minutos reglamentarios en los partidos de **(Cuartos de final, Semifinal, Final)** se definirá por (3 tiros desde el punto penal y si aún persiste el empate uno y uno alterno por cada equipo hasta lograr la ventaja).

PARAGRAFO 2: La puntuación será:

- a. **3 puntos al ganador.**
- b. **1 punto empate.**
- c. **0 puntos al perdedor**

PARAGRAFO 3: Para efectos de fixture de programación de la segunda fase los equipos se enumerarán conforme al orden establecido en el presente reglamento.

ARTÍCULO 15: Si al término de la fase clasificatoria se presenta empate en puntos se definirá de la siguiente manera: (Cada fase del campeonato se toma de manera independiente con excepción del literal D mejor juego limpio que se tendrá en cuenta el acumulado de todo el torneo).

- a. Mayor Diferencia de goles (Goles a Favor menos Goles en Contra).
- b. Mayor número de goles a favor.
- c. Ganador del partido entre sí (si es entre dos equipos).
- d. Menor número de goles en contra.
- e. Mejor juego limpio.
- f. Sorteo.

PARAGRAFO 1: En caso de definirse un empate por el literal D mejor juego limpio se tendrá en cuenta el mejor juego limpio acumulado durante todo el torneo.



MARACANA



PARAGRAFO 2. Todos los equipos iniciaran el juego limpio con **1000** y se descontara de la siguiente manera.

- **Tarjeta amarilla.** **10 puntos.**
- **Tarjeta roja.** **30 puntos.**
- **No presentación de balón.** **50 puntos.**
- **Mal comportamiento de jugadores, barras y/o acompañantes** **100 puntos**
- **Incumplir normas de convivencia de Maracanã** **100 puntos.**
- **Partido perdido por W. O** **100 puntos.**
- **Inmovilización o retiro** **100 puntos.**
- **Suplantación y/o Falsificación de documentos** **100 puntos.**

PARAGRAFO 3: El juego limpio se tendrá en cuenta durante todas las fases.

CAPITULO V DE LAS REGLAS DE JUEGO

-ARTICULO 16° Las reglas de juego para el **1ER TORNEO CATEGORIA FÚTBOL 8 2026**, son las establecidas por la "INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD" promulgada universalmente por la FIFA y acogidas por la DIFUTBOL, LIGA Y MARACANA.

-ARTICULO 17° Los equipos deben situarse en el campo de juego por lo menos quince (15) minutos antes de la hora fijada para la iniciación del partido.

-ARTICULO 18° Si transcurridos diez (10) minutos después de la hora fijada para la iniciación del partido, uno o los dos equipos dejaren de presentarse, el árbitro registrara el hecho en la planilla de juego, abandonara el mismo e informara de ello al coordinador del Torneo; salvo que la falla obedeciere a fuerza mayor o caso fortuito plenamente comprobado. El (los) equipo (s) perderá (n) los tres puntos con el resultado de 3X0 en contra. Esta sanción de pérdida de puntos no se opone a las demás medidas que pueden imponerse a los infractores.

PARAGRAFO 1: El oficial del partido está facultado para terminar un encuentro por **FALTA DE GARANTIAS**, cuando hay invasión del terreno de juego, cuando vea peligrar su integridad física o de los mismos jugadores, y el equipo infractor, o los equipos infractores perderán su partido 0x3 en contra, salvo si el equipo donde se presenta el hecho va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego.

PARAGRAFO 2: Los equipos que pierdan dos partidos por W.O continuos o tres en alternos sin importar la fase serán retirados del torneo.

Los equipos que pierdan por **W.O.** en primera fecha de la primera fase, para poder continuar en el torneo deberán cancelar el valor de la cuota de sostenimiento (\$110.000), de lo contrario serán retirados del torneo y reemplazados por un equipo nuevo, y el partido se dará como **APLAZADO**.

PARAGRAFO 3: el equipo que pierda **por W.O** deberá cancelar el valor de campo y arbitraje (según costos expuestos en el **ARTICULO 7** de este Reglamento), de ese partido, para poder actuar en la siguiente fecha.

PARAGRAFO 4: todo partido ganado por W.O. tendrá un resultado de 3 goles a favor por cero goles en contra. En caso de que un equipo haya perdido por W.O tendrá un resultado de cero goles a favor y tres goles en contra.



MARACANA



-ARTICULO 19: Los partidos se jugaran con ocho (8) jugadores en el campo por equipo, los equipos no podrán empezar un partido con menos de cinco (5) jugadores cada uno; si durante el transcurso esto sucediera, por cualquier causa, el árbitro dará por terminado y el equipo infractor perderá los puntos con los resultados de 3X0 salvo si el equipo que se encuentre con menos de cinco (5) jugadores en el partido, va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego en el momento de producirse el hecho. Esta sanción de pérdida de puntos no se opone a las demás medidas que pueda imponerse a los infractores.

-ARTICULO 20° Si la reducción del mínimo de cinco (5) jugadores, se presenta en ambos equipos el árbitro dará por terminado el partido. Los dos equipos serán declarados perdedores con un marcador de 0X3 en contra, sin importar el marcador en este momento.

ARTICULO 21: Si en desarrollo de un partido uno o los dos equipos deciden retirarse del terreno de juego o inmovilizarse para no continuar el partido el o los equipos perderán el partido con marcador de 0x3 en contra, salvo si el equipo que se retira va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego en el momento de producirse el hecho. Si ambos equipos deciden retirarse, el árbitro dará por terminado el partido. Los dos equipos serán declarados perdedores con un marcador de 0X3 en contra, sin importar el marcador en este momento.

-ARTICULO 22° Los partidos tendrán una duración de cincuenta y cuatro (54) minutos, divididos en dos periodos de veinte y siete (27) minutos, con un descanso de cinco (5) minutos entre los dos periodos.

-ARTICULO 23: Los cambios serán ilimitados con beneficio de reingresos ilimitados

-ARTICULO 24: Si después de transcurrido el 75% de 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 esté pendiente el cobro de un penalti con el cual se puede empatar o desequilibrar el marcador.

-ARTÍCULO 25: Para efectos del artículo anterior se considera causas de fuerza mayor las siguientes:

- El mal estado del campo por lluvia que haga imposible o peligroso utilizarlo.
- La falta suficiente de luz natural.
- Los demás factores a juicio razonable del árbitro.

-ARTICULO 26: Cualquier partido suspendido 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 comisión del campeonato.

-ARTICULO 27: La continuación de un partido suspendido por cualquiera de las causas contempladas en el **ARTÍCULO 25** del presente reglamento, se hará con los mismos jugadores que estén actuando en el momento de la suspensión, la comisión arbitral podrá designar a otro árbitro, si ello fuera prudente o necesario sin que por esta causa haya derecho a demanda o a reclamación.

PARAGRAFO 1: Si uno o los dos equipos, no han realizado la totalidad de los cambios, al reiniciar el partido lo podrá hacer.



MARACANA



CAPITULO VI

DE LOS ARBITROS Y JUECES DE LINEA

-ARTICULO 28: Los árbitros serán los oficiales de **MARACANÁ**.

-ARTICULO 29: El árbitro es la máxima autoridad en el campo de juego, en cuestiones de apreciación y en la dirección de los encuentros, sus fallos y decisiones por asuntos técnicos arbitrales son inapelables y definitivas.

-ARTICULO 30: Las reclamaciones por actuaciones de árbitros deberán ser presentadas por el delegado por escrito acompañadas de las pruebas documentadas sobre los hechos en los que se fundan y firmadas bajo la responsabilidad del delegado del equipo acusador, requisitos sin los cuales la comisión arbitral se abstendrá de considerarlos.

-ARTICULO 31: LA COMISIÓN DE JUZGAMIENTO proveerá a cada árbitro la planilla de juego e informe para cada partido. La firma del juez dará fe en lo que se anote debiendo constar en todos los casos.

- Nombre de los equipos que se deben enfrentar, el campo y la hora fijada para la iniciación, los retardos y las esperas y la hora de comienzo del juego.
- Los nombres completos de los jugadores que se encuentran en cada equipo con los números de camisetas, amonestaciones, expulsiones, sustituciones y goles que se presenten.
- Informe claro y conciso de la incidencia el partido, explicando claramente la conducta de los jugadores, equipos, público, con las demás informaciones que sirvan para decidir los casos de aplicación de sanciones sin excluir de los imputables al personal auxiliar.

-ARTICULO 32: La planilla de juego será devuelta por el árbitro al director de torneo una vez finalizado o la suspensión del mismo, si se presentare.

-ARTÍCULO 33: Si el árbitro sufre enfermedad o accidente, que le impida continuar el partido se seguirá el orden de la sanción así: será reemplazado por el juez que considere **MARACANÁ**.

CAPITULO VII DE LAS DEMANDAS

-ARTICULO 34: Como demanda se entiende la actuación que persigue la nulidad de un partido o un fallo sobre adjudicación de puntos distintos al resultado que se anota en la planilla de juego, las demás situaciones que persiguen objetivos distintos serán consideradas quejas.

-ARTICULO 35: La demanda deberá presentarse por escrito ante la comisión de disciplinaria, firmada por el presidente o delegado del club o equipo, consignando ante **MARACANA (Cuenta de Ahorros BANCOLOMBIA No 67300002338 a nombre de maracaná)**, La suma de **TRESCIENTOS MIL PESOS (\$300.000)**, acompañado de las pruebas de las cuales fundamentan los hechos, durante las 24 horas siguientes a la finalización del partido que lo motiva.

-ARTICULO 36: El escrito que demanda debe concretarse al hecho que lo origina sin hacer uso de sus generalidades y antecedentes por casos análogos. La comisión disciplinaria del torneo puede exigir la presentación de pruebas, testimonios y documentos adicionales que considere necesarios para el fallo. El retardo del demandante para presentar dichas pruebas en el término que se fije, será por sí misma causal de fallo adverso.



MARACANA



-ARTICULO 37: La comisión disciplinaria, resolverá las demandas con la mayor prontitud posible para que las decisiones surjan efecto positivo en tiempo oportuno sin perjuicios de terceros.

-ARTICULO 38: Los delegados de los equipos participantes gozan de plena autonomía para sus decisiones y como tal, responderán por la conducta de sus integrantes y por el cumplimiento de las obligaciones deportivas y disciplinarias, al igual que el cumplimiento de las Normas de Comportamiento y convivencia de MARACANA. Son igualmente el conducto regular entre el Equipo y las autoridades del torneo.

CAPITULO VIII DEL USO DE UNIFORMES Y NÚMEROS

-ARTICULO 39: Cada equipo escogerá los colores de su uniforme, los cuales se identificarán en la planilla de inscripción.

PARAGRAFO 1: *Los equipos deben jugar con **UNIFORMIDAD Y NUMERACIÓN:** Los uniformes deben tener una numeración diferente para cada jugador. No podrá haber dos jugadores del mismo equipo con el mismo número.*

-ARTICULO 40: En caso de que los colores de los dos equipos que deben jugar entre sí, se prestaren para confusión, a criterio del juez, deberá cambiar de uniforme el equipo visitante, equipo visitante es el que va a la derecha de la planilla de juego, si el equipo local no está perfectamente uniformado y el equipo visitante si lo está, se cambiara el equipo local.

CAPITULO IX DE LAS PENAS Y SANCIONES

-ARTICULO 41: La comisión disciplinaria del torneo, tendrá la facultad de imponer por medio de resoluciones, las sanciones establecidas en el reglamento general del torneo.

-ARTÍCULO 42: Corresponde así mismo, a la comisión disciplinaria del torneo, la facultad de sancionar las faltas individuales y colectivas de los integrantes de los equipos y demás personal adscrito al campeonato.

-ARTÍCULO 43: Son faltas sancionables:

- Toda violación a las normas establecidas en este reglamento.
- La ofensa verbal o agresión de hecho a miembros del CLUB DEPORTIVO MARACANA, comités especiales, equipos participantes, así como al público, árbitro y jueces de línea.

-ARTICULO 44: El dirigente, delegado, técnico, jugador y/o acompañantes que incurra en los casos anteriores, será sancionado por la comisión disciplinaria del torneo y si la falta amerita una sanción mayor, dará paso al tribunal de penas de la localidad y/o justicia ordinaria.

-ARTICULO 45: Hacer declaraciones privadas o públicas, para la prensa hablada o escrita y demás medios de comunicación; hacer comentarios personales o por redes sociales, que a criterio de la organización, ponga en tela de juicio su buen nombre, ante visitantes del club, autoridades superiores o se tengan apreciaciones lesivas para los integrantes o funcionarios de **MARACANA**, por parte de los equipos participantes (barras, acompañantes, cuerpo técnico y/ o jugadores) , será(n) sancionado(s) el(los) infractor(es) con **DERECHO DE ADMISION Y/O PERMANENCIA** en maracaná y/o hasta le perdida de los puntos de su respectivo partido.



MARACANÁ



-ARTICULO 46: En caso de comprobarse la inscripción de un jugador en dos o más equipos del mismo torneo, este será suspendido para actuar y el equipo donde haya sido detectado perderá los puntos en juego de ese partido con marcador de 0X3 en contra. salvo si el equipo donde se presenta el hecho va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego.

PARAGRAFO 1: En caso de comprobarse la actuación irregular de uno o más jugadores en el desarrollo de un partido, este será suspendido para actuar y el equipo donde haya sido detectado perderá los puntos en juego de ese partido con marcador de 0X3 en contra. salvo si el equipo donde se presenta el hecho va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego.

-ARTICULO 47: No habrá sanción por acumulación de tarjetas amarillas durante el torneo.

-ARTICULO 48: Las demás faltas cometidas por jugadores, técnicos, auxiliares, dirigentes, barra serán sancionadas de acuerdo a la ley 49-93 y en código de penas y sanciones vigente emanado por la LIGA y CODIGO UNICO DISCIPLINARIO.

PARAGRAFO 1. *En caso de comprobarse suplantación de uno o mas jugadores, se dará traslado del respectivo informe a la **COMISION DISCIPLINARIA DEL TORNEO** y el equipo de los jugadores implicados perderá el partido, además se sancionará al capitán del partido registrado en la planilla de juego con 6 meses de suspensión, técnico con 12 meses de suspensión, y el delegado con 12 meses de suspensión, del equipo infractor, y perderá el partido 0x3 en contra. salvo si el equipo donde se presenta el hecho va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego.*

PARAGRAFO 2. *En caso de comprobarse falsificación o adulteración, en el carnet, de uno o varios jugadores, se dará traslado del respectivo informe a la **COMISION DISCIPLINARIA DEL TORNEO** y el equipo de los jugadores implicados perderá los puntos de los partidos donde estos hayan actuado, además se sancionará al técnico con 12 meses de suspensión, y el delegado con 12 meses de suspensión, del equipo infractor, y perderá los partidos donde hayan actuado 0x3 en contra. salvo si el equipo donde se presenta el hecho va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego.*

PARAGRAFO 3. *La alineación de un jugador que se encuentre sancionado sin importar que tenga carnet del torneo legalizado por maracanã, será causal de la pérdida de puntos con un marcador de 0x3 en contra salvo si el equipo donde se presenta el hecho va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego., además que se duplicara la sanción al jugador y se sancionara al capitán del equipo infractor, al técnico y al delegado.*

PARAGRAFO 4. *El mal comportamiento de jugadores, técnicos, delegados, barras y/o acompañantes que impidan el normal desarrollo de un partido, al igual que el incumplimiento de las normas de convivencia de maracanã que hacen parte integral de este reglamento, este se suspenderá por **FALTA DE GARANTIAS** y el equipo infractor perderá 0x3 en contra. salvo si el equipo donde se presenta el hecho va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego.*



MARACANA



PARAGRAFO 5: Los equipos que protagonicen **BATALLA CAMPAL** serán expulsados del torneo y perderán todos los premios que hayan ganado incluyendo premios individuales y no tendrá derecho a reintegro alguno de lo cancelado por concepto de Inscripción y/o Arbitraje. Para partidos de cruzados y final ascenderán los equipos mejor ubicados sumando la totalidad de las fases. **Se tipifica como batalla campal cuando más de una persona por equipo participa de una agresión dentro de las instalaciones del CLUB DEPORTIVO MARACANA VIA SUBA COTA Y CLUB DEPORTIVO MARACANA VIA TENJO, y sus alrededores, 24 horas antes de iniciar el partido, durante el partido o hasta 24 horas después de terminado un partido. Entiéndase por equipo: Directivos, cuerpo técnico, jugadores, barras y acompañantes.**

PARAGRAFO 6: Si existe agresión de hecho al juez, antes, durante o después de terminado el partido, independientemente del resultado del partido; el o los jugadores agresores quedaran expulsados del torneo y perderá todos los derechos a reclamar premios individuales (goleador). El equipo del o los infractores perderá los puntos, además del castigo o sanciones que amerite el hecho, incluso demanda penal. El marcador será 0x3 en contra. salvo si el equipo donde se presenta el hecho va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego.

PARAGRAFO 7: Si existe agresión verbal a directivos o personal de apoyo de **MARACANA**, el o los jugadores y/o acompañantes implicados se les aplicara **DERECHO DE ADMISION Y/O PERMANENCIA** según lo contemplado en **Artículo 13** del presente reglamento.

PARAGRAFO 8: Si existe agresión de hecho a directivos o personal de apoyo de **MARACANÁ** el equipo implicado será **EXPULSADO** de **MARACANÁ**, y perderán todos los premios que hayan ganado, independientemente de la demanda penal en su contra, se entiende que forman parte del equipo jugadores, acompañantes, directivos y cuerpo técnico.

PARAGRAFO 9: Si existiere soborno a jueces, coordinadores, veedores o personal de apoyo por parte jugadores, acompañantes, directivos y cuerpo técnico el equipo implicado perderá los puntos en juego con marcador de 0x3 en contra. salvo si el equipo donde se presenta el hecho va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego.

PARAGRAFO 10: El árbitro está facultado para suspender un partido por las siguientes razones:

A: Cuando exista la suplantación de uno o más jugadores, durante el transcurso del encuentro. Este deberá informar por escrito en la planilla de juego sobre la anomalía detectada a los técnicos o en su defecto a los veedores si se encuentran presentes.

B: Al comprobar que un jugador reemplazado o expulsado del partido, se reincorpore fraudulentamente al mismo.

C: Al comprobar la actuación de un jugador sancionado.

D: Al comprobar la actuación irregular de dirigentes, técnicos y/o auxiliares sancionados, de conformidad con el código de penas y sanciones.

E: Al comprobar la adulteración de un carnet.

F: Al comprobar la adulteración de los permisos expedidos por el organizador del torneo

PARAGRAFO 11: las irregularidades que se presente en los incisos **B, C, D, E, F**, esto dará la pérdida del encuentro con un marcador de cero por tres en contra salvo si el equipo donde se presenta el hecho va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego.
; y se duplicara la sanción impuesta a jugadores y o técnicos y directivos.



MARACANA



PARAGRAFO 12: Para el inciso A se aplicará la suspensión al equipo infractor con seis meses de sanción, al jugador implicado, con seis meses de sanción para el capitán, y con 12 meses de sanción al delegado y con la pérdida del encuentro, con el marcador 0 por 3 en contra. salvo si el equipo donde se presenta el hecho va perdiendo por una diferencia mayor, en este caso el marcador será el registrado en la planilla de juego.

PARAGRAFO 13: Toda solicitud de revisión por sospecha de suplantación, debe realizarse durante el transcurso del partido, se podrá solicitar revisión de hasta tres jugadores del equipo rival.

CAPITULO X RECURSOS

-ARTICULO 49: Contra las resoluciones emanadas de la comisión disciplinaria del torneo procede el recurso de reposición que se interpondrá ante la misma y por escrito el cual se podrá hacer dentro de las 24 horas siguientes a la notificación del fallo; el equipo que interponga el recurso de reposición, deberá adjuntar copia de consignación de **DOSCIENTOS CINCUENTA MIL PESOS (\$250.000)** a la cuenta del Club MARACANA, junto con el escrito del recurso adjuntando pruebas necesarias y convincentes, al correo maracanacd@gmail.com; de esta manera y en los términos establecidos se admitirá el proceso. El recurso de apelación se hará ante la COMISION DISCIPLINARIA SUPERIOR, y se podrá hacer hasta un día después de la notificación del fallo de primera instancia.

Ante las decisiones emanadas por el COMITÉ DISCIPLINARIO SUPERIOR no procederá ningún recurso.

-ARTICULO 50: Los casos no definidos en este reglamento serán resueltos por la dirección del torneo, teniendo en cuenta las normas vigentes emanadas por, El Gobierno Nacional, C.D.U., LIGA DE FUTBOL Y EL IDRD.

-ARTICULO 51: El jugador, dirigente o equipo que este sancionado por las diferentes organizaciones locales, por faltas consideradas graves, no podrá tomar parte en el campeonato.

CAPITULO XI REGIMEN SANCIONATORIO EXTRADEPORTIVO

ARTÍCULO 52: 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.

PARAGRAFO 1: Se contemplan todas las acciones que atenten contra el indebido uso de las instalaciones del Club.

NORMAS DE CONVIVENCIA

<ul style="list-style-type: none"> 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 PROHIBIDO EL PORTE Y CONSUMO DE DROGAS Y /O SUSTANCIAS PSICOACTIVAS Y ALUCINOGENAS DENTRO DE LAS INSTALACIONES 	<ul style="list-style-type: none"> PROHIBIDO EL INGRESO DE COMIDAS Y BEBIDAS PROHIBIDO JUGAR O PATEAR EN ESPACIOS NO AUTORIZADOS. PROHIBIDO CELEBRAR CON PAPEL PICADO, VUVUZELAS Y/O ELEMENTOS DE PERCUSIÓN (tambores, pitos, platillos etc) PROHIBIDO EL USO DE PALABRAS SOECES Y DISCRIMINATORIAS VELOCIDAD MAXIMA DE DESPLAZAMIENTO EN VEHICULOS ES DE 10 KILOMETROS POR HORA 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



MARACANA



-ARTÍCULO 53: PROCEDIMIENTO: La comisión requerirá por escrito a través de publicación en la página web www.maracanacd.com en la resolución de penas y sanciones del Torneo para que en el término de un día hábil el infractor presente descargos y pruebas.

-ARTÍCULO 54: DECISIÓN: La comisión decidirá teniendo en cuenta lo aportado si sanciona al infractor o archiva el caso en un término de un día hábil a través de publicación en la página web en la resolución de penas y sanciones del Torneo.

-ARTÍCULO 55: RECURSOS: Ante la sanción precederá el Recurso de Reposición dentro de las 12 horas después de publicada la resolución.

CAPITULO XII PREMIACION.

-ARTÍCULO 56: PREMIACION EN EFECTIVO. El 60% de lo recaudado por Inscripción se repartirá de la siguiente forma: premiación para 40 equipos:

COPA ORO:

CAMPEON	TROFEO Y 15 MEDALLAS	\$ 4.200.000
SUB CAMPEON	TROFEO Y 15 MEDALLAS	\$ 2.000.000
TERCER PUESTO	TROFEO Y 15 MEDALLAS	\$ 1.500.000
CUARTO PUESTO	TROFEO Y 15 MEDALLAS	\$ 1.200.000
GOLEADOR	TROFEO	\$ 150.000
VALLA MENOS VENCIDA	TROFEO	\$ 150.000

COPA PLATA

CAMPEON	TROFEO Y 15 MEDALLAS	\$ 1.500.000
SUB CAMPEON	TROFEO Y 15 MEDALLAS	\$ 1.200.000

COPA BRONCE

CAMPEON	TROFEO Y 15 MEDALLAS	\$ 1.000.000
SUB CAMPEON	TROFEO Y 15 MEDALLAS	\$ 800.000

JUEGO LIMPIO: De lo recaudado por el cobro de tarjetas amarillas y rojas el 50% será destinado para premiar a los equipos con mejor puntaje en el juego limpio. La distribución será, el 50% para el primero, el 25% para el segundo y el 15% para el tercero, el 10% para el cuarto. El equipo que sea retirado del torneo o expulsado no tendrá derecho a cobros de ningún premio.



MARACANA



Para efectos de clasificación a juego limpio cada equipo recibirá **1000** puntos positivos, descontándose por los siguientes conceptos:

- Perdida de su partido por no presentación (100 puntos).
- Agresión de hecho al Juez (100 puntos).
- Falta de garantías (100 puntos).
- Suplantación de un jugador (100 puntos).
- Mal comportamiento de barras o acompañantes (100 puntos).
- Tarjeta Roja (30 puntos).
- Tarjeta Amarilla (10 puntos).
- Por la no presentación del Balón reglamentario \$ 15.000, de los cuales \$5.000 será para alquilar el balón y el saldo (\$10.000) ira al fondo juego limpio.

PARAGRAFO 1: Para efectos de la clasificación del juego limpio participaran todos los equipos hasta el partido de la final, decidiéndose por promedio dividiéndose el número de puntos restados por el número de partidos jugados. Ganaran los equipos con menor promedio.

PARAGRAFO 2: En caso de empate entre dos o más goleadores el premio se dividirá entre los jugadores que resultaran empatados, el trofeo será para el jugador del equipo mejor ubicado.

PARAGRAFO 3: En caso de empate en valla menos vencida se sacará por promedio dividiendo el número de goles recibidos por el número de partidos jugados, si hay empate en el promedio se tendrá en cuenta el equipo que haya jugado más partidos. De persistir el empate se divide el premio entre los equipos que resulten empatados, el trofeo será para el equipo mejor ubicado.

Este reglamento rige a partir de su aprobación.

COMUNIQUESE Y CUMPLASE

Dado en Bogotá D.C, marzo 12 del año dos mil veinte seis (2026).

Director Administrativo

Coordinador de Torneos

**ALVARO ENRIQUE POVEDA JIMENEZ
DIRECTOR ADMINISTRATIVO**

**MATEO POVEDA JIMENEZ
CORDINADOR DE TORNEO**

ORIGINAL FIRMADO