



MARACANA



REGLAMENTACIÓN GENERAL

CUARTO TORNEO CATEGORIA ÚNICA MARACANÁ SEDE SUBA Y FINCA MARACANA SIBERIA TENJO 2024

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 08 de Septiembre de 2024, el “**CUARTO TORNEO CATEGORIA UNICA MARACANA SEDE SUBA Y FINCA MARACANA SIBERIA TENJO 2024**”, y se comprometerá a observar y hacer cumplir el reglamento, el C.D.U. y las disposiciones emanadas por el IDRDR, 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, El Monitor 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 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.



MARACANA



CAPITULO III DE LOS PARTICIPANTES

-ARTICULO 5° Solo podrán participar en el **CUARTO TORNEO CATEGORIA UNICA MARACANA SEDE SUBA Y FINCA MARACANA SIBERIA TENJO 2024**, jugadores **MAYORES DE EDAD**, 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.

-ARTICULO 6° El aporte de participación por cada equipo es de OCHOCIENTOS MIL PESOS (\$ 800.000). 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.

-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:

Campo #1 ó #3: Con juez central: Doscientos mil pesos (\$200.000)
Con terna: Doscientos cincuenta mil pesos (\$250.000)
Otros campos: Con juez central: Ciento sesenta mil pesos (\$160.000)
Con terna: Doscientos mil pesos (\$200.000)

PARAGRAFO 1: Si uno o los dos equipos no realizan el pago de campo y arbitraje podrán perder por Tesorería transcurridos quince 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 15 jugadores**. Los equipos podrán inscribir jugadores hasta antes de jugarse **LA NOVENA FECHA DE LA PRIMERA FASE**; sin embargo, a partir de la **SEGUNDA FECHA** del Torneo 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 20 carnets con el costo de la inscripción. Del jugador 21 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 20 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.

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, y diligenciando un formato de perdida de carnet. 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.



MARACANA



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.

PARAGRAFO 4: Un jugador podrá actuar solamente en un equipo durante el Torneo, si con su consentimiento se registra en la planilla de inscripción de más de un equipo, será suspendido para actuar independientemente de la sanción aplicada.

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 médica certificada por la EPS, y esta deberá ser superior al término del torneo.

-ARTICULO 10: Las inscripciones de jugadores, se hacen mediante el llenado del formulario digital. El link del formulario será enviado a cada delegado vía WhatsApp 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

-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 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.

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 perderá su partido por tesorería y el marcador será 0-3 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 maracana, Podrá ser sancionado con la NO asistencia de barras y o acompañantes a él o 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.



MARACANA



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 maracaná, 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.

PARAGRAFO 7: El jugador y/o acompañante de un equipo que se encuentre en estado de embriaguez o bajo los efectos de las drogas, no podrá estar en las zonas de canchas de maracaná. 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**, perderá derechos sobre todos los premios tanto individuales y de grupo.

CAPITULO IV DEL SISTEMA DE JUEGO

ARTÍCULO 14° Con los 20 equipos inscritos se conformaran 2 grupos de 10 cada uno, jugando todos contra todos a una vuelta; en la **PRIMERA FASE**, clasificarán los 8 primeros de cada grupo, para conformar 4 Cuadrangulares en la **SEGUNDA FASE** así

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



MARACANA



TERCERA FASE: Clasificara los dos primeros de cada Cuadrangular, para conformar dos cuadrangulares así:

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

SEMIFINAL Y FINAL: Clasificando los dos primeros de cada cuadrangular para jugar partidos cruzados así: el primero del cuadrangular A contra el segundo del cuadrangular B y primero del cuadrangular B contra el segundo del cuadrangular A. los ganadores disputaran el título y los perdedores tercero y cuarto puesto.

PARAGRAFO 1: En caso de empate al terminó de los 90 minutos reglamentarios en los partidos de semifinal y final se definirá por el sistema FIFA (cinco 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.

PARAGARAFO 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.**
- **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.



MARACANA



CAPITULO V DE LAS REGLAS DE JUEGO

-ARTICULO 16° Las reglas de juego para el **CUARTO TORNEO CATEGORIA UNICA MARACANA SEDE SUBA Y FINCA MARACANA SIBERIA TENJO 2024**, son las establecidas por la "INTERNATIONAL FOOTBALL ASOCIATION 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 quince (15) 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 perderá su partido 0x3 en contra.*

PARAGRAFO 2: *Los equipos que pierdan dos partidos por W.O continuos o tres en diferente 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 (\$160.000), 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,*

-ARTICULO 19: Los partidos se jugaran con 11 jugadores en el campo por equipo, los equipos no podrán empezar un partido con menos de siete (7) 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 en contra. 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 siete (7) 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.

-ARTICULO 22° Los partidos tendrán una duración de noventa (90) minutos, divididos en dos periodos de cuarenta y cinco (45) minutos, con un descanso de diez (10) minutos entre los dos periodos.



MARACANA



-ARTICULO 23: En el curso de un partido, los equipos pueden hacer hasta doce (12) sustituciones por equipo. Un jugador sustituido no puede volver a tomar parte del mismo partido y tampoco la ejecución de tiros desde el punto penal. Si presentase esta situación.

-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 75% 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.

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.



MARACANA



- 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 maracanã)**, 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.

-ARTICULO 37: La comisión disciplinaria, resolverá las demandas sobre 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.



MARACANA



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 o auxiliar 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.

-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.

-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 un jugador, falsificación o adulteración, en el carnet para la inscripción 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 sancionara al capitán 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.*

PARAGRAFO 2. *La alineación de un jugador que se encuentre sancionado sin importar que tenga carnet del torneo legalizado por maracaná, será causal de la pérdida de puntos con un marcador de 0x3 en contra, además que se duplicara la sanción al jugador y se sancionara al capitán del equipo infractor, al técnico y al delegado.*

PARAGRAFO 3. *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 0x3 en contra.*



MARACANA



PARAGRAFO 4: 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 5: 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

PARAGRAFO 6: 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 7: 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 8: 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.

PARAGRAFO 9: 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 a adulteración de los permisos expedidos por el organizador del torneo

PARAGRAFO 10: 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; y se duplicara la sanción impuesta a jugadores y o técnicos y directivos.

PARAGRAFO 11: Para el inciso A se aplicara 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.

PARAGRAFO 12: 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.

PARAGRAFO 13: El delegado, director técnico y/o jugador que intente hacer fraude en los procesos de inscripción, y/o duplicado de carnet será sancionado hasta con 6 meses de suspensión.



MARACANA



CAPITULO X RECURSOS

-ARTICULO 49: Contra las providencias emanadas de la comisión disciplinaria del torneo procede el recurso de reposición que se interpondrá ante la misma y por escrito en cual se podrá hacer dentro de las 24 horas siguientes después de la notificación del fallo.

PARAGRAFO 1: En caso de ser citado EL COMITÉ DISCIPLINARIO y las partes intervinientes de manera virtual o presencial, el equipo que interponga el recurso, deberá adjuntar copia de consignación de **DOSCIENTOS MIL PESOS (\$200.000)** a la cuenta del Club MARACANA, junto con el escrito del recurso, al correo maracanacd@gmail.com; de esta manera y en los términos establecidos se admitirá el proceso.

-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

 Prohibido circular en bicicletas.	 Prohibido patear a la portería en momentos diferentes al partido, y en lugares no autorizados.
 Prohibido el ingreso de mascotas.	 Prohibido celebrar con papel picado.
 Prohibido el ingreso de armas.	 Prohibido el uso de palabras soeces o discriminatorias en contra de los demás.
 Prohibido atravesar las canchas, utilice los senderos peatonales.	 Velocidad maxima de desplazamiento en vehiculos es de 10 kilómetros por hora
 Prohibido el consumo de licor en las canchas.	 Prohibido el porte y consumo de drogas, y/o sustancias psicoactivas y alucinógenos dentro de estas instalaciones.
 Prohibido el ingreso de comidas y bebidas.	EL INCUMPLIMIENTO DE ALGUNA DE ESTAS NORMAS SERA CAUSAL 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 20 equipos:

COPA ORO

CAMPEON	TROFEO Y 20 MEDALLAS	\$ 4.600.000
SUB CAMPEON	TROFEO Y 20 MEDALLAS	\$ 2.200.000
TERCER PUESTO	TROFEO Y 20 MEDALLAS	\$ 1.700.000
CUARTO PUESTO	TROFEO	\$ 1.100.000
GOLEADOR	TROFEO	\$ 150.000
VALLA MENOS VENCIDA	TROFEO	\$ 150.000

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.

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.



MARACANA



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, Septiembre 04 del año dos mil veinte cuatro (2024).

Director Administrativo

Coordinador de Torneos

**ALVARO ENRIQUE POVEDA JIMENEZ
DIRECTOR ADMINISTRATIVO**

**JOHN JAIRO POVEDA JIMENEZ
CORDINADOR DE TORNEO**

ORIGINAL FIRMADO