



MARACANA



REGLAMENTACIÓN GENERAL CUARTO TORNEO CATEGORIA ÚNICA F8 MARACANÁ SEDE SUBA 2024 CLAUSULA DE INTERPRETACIÓN

Para la correcta interpretación de este reglamento, debe entenderse cuando se diga 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). LA LIGA F8 (Organización La Liga F8 y CDU (código disciplinario único de la federación Colombiana de futbol)

CAPITULO I DE LA ORGANIZACIÓN

-ARTICULO 1° LA LIGA F8, en apoyo con El CLUB DEPORTIVO MARACANA, realizara a partir del 7 DE JULIO de 2024, el “ CUARTO TORNEO CATEGORIA UNICA MARACANA SEDE SUBA 2024”, y se comprometerá a observar y hacer cumplir el reglamento y las disposiciones emanadas por el IDR, la LIGA, MARACANÁ Y LIGA F8, y CDU (código disciplinario único de la federación Colombiana de futbol)

Los organizadores no se hacen responsables por posibles accidentes que les puedan suceder a los participantes del torneo, ni de pérdidas de sus objetos personales o prendas de vestir.

El Comité Organizador de este Torneo, se reserva el derecho de cualquier modificación o ampliación en el presente reglamento. Los aspectos no contemplados serán resueltos por la organización y juzgados de acuerdo con su criterio y serán publicados en el boletín de programación incorporándose automáticamente al presente reglamento.

PARAGRAFO 1: Los Torneos se registrarán en la parte disciplinaria, con el código disciplinario de la Federación Colombiana de Fútbol. El torneo se jugará de acuerdo con el reglamento que para este deporte establece la International Football Association Board, promulgadas universalmente por la FIFA, y las normas que aquí se adicionen para la administración del Torneo. Los torneos se registrarán en la parte disciplinaria, con el código disciplinario de la Federación Colombiana de Fútbol. **La organización y coordinación del Torneo está a cargo de la organización LA LIGA F8, bajo la supervisión de CLUB DEPORTIVO MARACANA** lugar a ejecutarse el torneo. **La organización LA LIGA F8**, es autónoma en el manejo de la programación (fechas y horarios). Las solicitudes presentadas por los equipos se reciben como una sugerencia y será sometida a aprobación del equipo confrontante y de la organización del torneo. Por tal razón las solicitudes deben ser enviadas al correo O VIA WHATSAPP DEL COORDINADOR DE TORNEO, a más tardar el día martes de cada semana ya que la programación se envía a más tardar el jueves en horario de la TARDE. La programación debe ser verificada en el boletín oficial Las solicitudes de programación únicamente se recibirán a los correos electrónicos laligaf8maracana@gmail.com, O VIA WHATSAPP DEL COORDINADOR DE TORNEO Después de publicada la programación, no se realizarán cambio de horarios, ni se aplazarán partidos. Los organizadores están autorizados a realizar las modificaciones y/o cambios necesarios al presente reglamento para la mejora y la adecuación al torneo, deberá ser comunicado antes de iniciar el torneo y con anticipación a los delegados y jugadores participantes.

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.



MARACANA



- Recibir y controlar la inscripción de los equipos.
- Llevar los registros de puntuación y clasificaciones.
- Confirmar y divulgar la programación de los partidos distribuyendo adecuadamente los horarios de los partidos..
- Prestar Asesoría técnica para el correcto desarrollo del campeonato.
- Elaborar el calendario de juego, el sistema de juego y hacerlo cumplir.

-ARTICULO 3° VEEDOR DE CAMPO, El veedor de torneo tendrá como funciones principales las siguientes:

- Hacer veeduría al desarrollo de los partidos y de ser necesario presentar informe a MARACANÁ.
- Hacer cumplir la normativa de convivencia del club deportivo maracanã
- No tendrá incidencia en las decisiones arbitrales dentro del desarrollo del partido

PARAGRAFO 1: Los veedores de campo están autorizados a informarle al juez la restricción, suspensión o retención de carnetización siempre y cuando el coordinador de torneo lo autorice.

PARAGRAFO 2: El COORDINADOR GENERAL y VEEDOR DE CAMPO serán designados por el Concejo Directivo de MARACANA y LIGA F8

-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.

CAPITULO III DE LOS PARTICIPANTES

-ARTICULO 5° Solo podrán participar en el CUARTO TORNEO F8 SEDE SUBA 2024, jugadores **MAYORES DE EDAD, de comprobar la alineación de un menor de edad el equipo infractor perderá los partidos en el que el menor a jugado.**

PARAGRAFO 1 Todo jugador inscrito en la planilla oficial para participar en este torneo conoce el reglamento y las normas de convivencia, las acta y se compromete a cumplirlas.

PARAGRAFO 2 Todo jugador de nacionalidad extranjera, que desee inscribirse en cualquier equipo participante del torneo debe estar legalizado ante las autoridades colombianas, debe anexar a diferencia del participante de nacionalidad colombiana, el pasaporte, el permiso de permanencia, permiso por protección temporal y cedula de nacionalidad extranjera.

-ARTICULO 6° El aporte de participación por cada equipo es de CUATROCIENTOS CINCUENTA MIL PESOS (\$ 450.000). 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 del torneo.

PARAGRAFO 1: No se HARA devolución del torneo por ningún concepto, el separar el cupo y no participar en el campeonato no obliga a MARACANA y LIGA F8

-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 designado, este valor es de: para partidos de primera ronda a tercera ronda de NOVENTA Y OCHO mil pesos Mcte (\$ 98.000), para partidos de Semifinal y final tiene un costo de Ciento CINCUENTA Mil Pesos Mcte (\$ 150.000)

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 presentación a la autoridad de campo del respectivo Paz y Salvo.

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.

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

-ARTICULO 9° Cada equipo inscribirá un técnico, un delegado y un máximo de dieciocho (18) jugadores. Los equipos podrán hacer ajustes a la nómina de jugadores hasta la tercera (3) fecha, máximo 3 cambios (si inscribió 18 jugadores). Previa autorización de la Organización. Y DOS (2) cambios en la segunda ronda. Sin embargo a partir de la SEGUNDA FECHA del Torneo todos los equipos deberán actuar con su respectivo carnet legalizado y laminado por **LA LIGA F8**. El carnet expedido por **LA LIGA F8** será la única identificación para participar en el Torneo. Al término de la primera fase podrá cambiar a UN jugador o completar la nómina con dos jugadores. El cambio de carnet de jugadores y la adición de jugadores tendrá un costo de \$10.000. El juez



MARACANÁ



central del partido está en la obligación de no permitir jugar a quien no presente el carné en las condiciones dadas o de lo contrario pagará EL JUGADOR una multa de \$ 10.000 y presentar la cedula de ciudadanía con autorización de la organización e informándole al capitán o delegado del otro equipo, EN EL CUAL SE LE DEBE MOSTRAR AL DELEGADO DEL EQUIPO RIVAL EL ARCHIVO DEL CARNET POR PARTE DEL COORDINADOR DEL TORNEO EN LO CUAL DEBE COINCIDIR NOMBRES DOCUMENTO DE IDENTIDAD, FOTO NUMERO DE CARNET EN CEDULA Y PLANILLA.

PARAGRAFO 1: LA LIGA F8 entregara los 18 carnets y una planilla de inscripción cuyo costo será asumido por la administración del Torneo.

PARAGRAFO 2: Todo duplicado de carnet deberá ser solicitado por el titular presentando al momento del trámite su documento de identidad original, tendrá un costo de CINCO MIL PESOS (\$5.000) m/cte., la sanción económica por tarjeta amarilla es de DIEZ mil pesos (\$10.000) m/cte. y por tarjeta roja de QUINCE mil pesos (\$15.000) m/cte. Independientemente de la sanción disciplinaria.

PARAGRAFO 3: 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, el doble registro de un jugador mientras se investiga será suspendido para actuar, en caso comprobar la inscripción de un jugador en dos equipos del mismo torneo este será suspendido para actuar.

PARAGRAFO 4: 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 5: 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.

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

-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 y servir de nexo entre el equipo o club y la organización; siendo estos responsables de la inscripción de sus respectivos jugadores, DEBERAN RESPONDER POR EL COMPORTAMIENTO DE SUS JUGADORES Y ACOMPAÑANTES.

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 LIGA F8 Y MARACANÁ para hacer todo tipo de trámites, igual es el responsable del manejo de la información que brinde a su equipo. los únicos medios de información sobre los Torneos, boletines informativos, resoluciones y programación son la página web: www.maracanacd.com, el correo laligaf8maracana@gmail.com y via WHATSAPP del coordinador del torneo.

Parágrafo 3 Todo jugador de nacionalidad extranjera, que desee inscribirse en cualquier equipo participante del torneo debe estar legalizado ante las autoridades colombianas, debe anexar a diferencia del participante de nacionalidad colombiana, el pasaporte, el permiso de permanencia, permiso por protección temporal y cedula de nacionalidad extranjera.

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 el CLUB DEPORTIVO MARACANA.

PARAGRAFO 1 Para participar un equipo o jugador debe no tener ningún tipo de sanción disciplinaria por organizaciones Deportivas Nacionales Distritales Locales, y de los diferentes torneos y festivales organizados en el CLUB DEPORTIVO MARACANA.

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.

Parágrafo 3 Todo jugador de nacionalidad extranjera, que desee inscribirse en cualquier equipo participante del torneo debe estar legalizado ante las autoridades colombianas, debe anexar a diferencia del participante de nacionalidad colombiana, el pasaporte, el permiso de permanencia, permiso por protección temporal y cedula de nacionalidad extranjera.



MARACANA



ARTÍCULO 13: LA LIGA F8 Y MARACANÁ se reserva el derecho de admisión y/o permanencia a directivos, jugadores, ACOMPAÑANTES 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 interna del CLUB DEPORTIVO MARACANA, tenga mal comportamiento y/o violencia durante su permanencia en la concentración en EL CLUB DEPORTIVO 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 el 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.

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 iniciara 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 6: Todo jugador expulsado tiene como mínimo una fecha automática de sanción salga o no salga reportado en la resolución

PARAGRAFO 7: 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. Contempla 24 horas antes de la hora de juego, al igual que 24 horas después.

PARAGRAFO 8: Por razones de disciplina y seguridad para los jugadores, dirigentes los jueces no permitirán la participación de deportistas que presenten rastros (tufo) de consumo de bebidas alcohólicas o alucinógenos.

PARAGRAFO 9 El club o equipo, dirigentes, cuerpo técnico, jugadores, barras y/o acompañantes, que durante su estadía en maracaná, en desarrollo o no del partido, se encuentre en estado de alcoramiento, este consumiendo o porte bebidas alcohólicas o alucinógenas, 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.

Los jugadores deberán presentarse con un mínimo de quince (15) minutos antes de la hora programada para el juego y la autoridad espera quince (15) minutos después de programado el encuentro para darlo por W.O.

Los jugadores deberán presentarse debidamente uniformados con camiseta, pantaloneta, medias, guayos (y/o zapato deportivo teni torrentin) y utilizar canilleras obligatoriamente en caso contrario, queda sujeto a autorización de la organización, si el jugador juega sin utilizar canilleras el juez debe amonestarlo con tarjeta amarilla y retirarlo del juego hasta que se presente con las canilleras. El arquero tendrá uniforme diferente a los jugadores de campo.

PARAGRAFO 10 Los equipos que durante su estadía en maracaná, en desarrollo o no del partido, protagonicen **BATALLA CAMPAL**, Contempla 24 horas antes de la hora de juego, al igual que 24 horas después. Que se estén o No enfrentando entre Si, (convivencia en el Club Deportivo



MARACANA



Maracana), serán expulsados del torneo y perderán todos los premios que hayan ganado 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, participa de una agresión dentro de las instalaciones del CLUB DEPORTIVO MARACANA VIA SUBA COTA Y CLUB DEPORTIVO MARACANA VIA TENJO, y sus alrededores.** Entiéndase por equipo: Directivos, cuerpo técnico, jugadores, barras y acompañantes. Contempla 24 horas antes de la hora de juego, al igual que 24 horas después.

CAPITULO IV PROGRAMACION

ARTICULO 14 La organización LA LIGA F8, es autónoma en el manejo de la programación (fechas y horarios). Las solicitudes presentadas por los equipos se reciben como una sugerencia y será sometida a aprobación del equipo confrontante y de la organización del torneo. Por tal razón las solicitudes deben ser enviadas al correo a más tardar el día martes de cada semana ya que la programación se envía a más tardar el jueves en horario de la Tarde. La programación debe ser verificada en el boletín oficial que envía la organización de los delegados de cada equipo, la publicación en la pagina maracanacd.com/torneosf8, y/o el boletín que envía el coordinador de torneo via WHATSAPP. Las solicitudes de programación únicamente se recibirán a los correos electrónicos laligaf8maracana@gmail.com, o al numero de whatsapp del coordinador de torneo. Después de publicada la programación en la página Web y/o boletín enviado por el coordinador de torneo via whatsapp, no se realizarán cambio de horarios, ni se aplazarán partidos

PARAGRAFO 1 Las fechas y los horarios de la programación de los encuentros se debe cumplir estrictamente ya que los equipos deben estar de diez (10) a quince (15) minutos listos para la iniciación de cada encuentro, en caso de el no cumplimiento a este artículo, el juez central pitara el W.O a uno (1) o a los dos (2) equipos que no se presenten a jugar el encuentro o por motivos de equipos incompletos quince (15) minutos después de la hora programada del partido.

CAPITULO 5 PREMIACION

ARTICULO 15 *

FIXTURE CON 32 EQUIPOS

COPA ORO

Campeón: Trofeo, medallas, \$3.000.000 en efectivo.

Subcampeón: Trofeo, medallas, \$ 1.500.000 en efectivo.

Tercero: Trofeo, medallas, \$ 900.000

Cuarto: Trofeo, medallas, \$500.000

Valla: 150.000 trofeo

Goleador: 150.000 trofeo

Juego Limpio: \$ 150.000

COPA PLATA

Campeón: Trofeo, medallas, \$1.300.000 en efectivo.

Subcampeón: Trofeo, medallas, \$600.000

Tercero: \$ 350.000

Esta esta predeterminada y está ajustada a 32 equipos, que a la tercera fecha tengan el 100% de la inscripción, si por alguna circunstancia a la tercera fecha algunos equipos no han completado el 100% de la inscripción serán excluidos del torneo, sin compensación monetaria y la premiación se ajustara al recaudo total a la tercera fecha.



MARACANA



FIXTURE CON 36 EQUIPOS

COPA ORO

Campeón: Trofeo, medallas, \$3.000.000 en efectivo.
Subcampeón: Trofeo, medallas, \$ 1.500.000 en efectivo.
Tercero: Trofeo, medallas, \$ 900.000
Cuarto: Trofeo, medallas, \$500.000
Valla: 150.000 trofeo
Goleador: 150.000 trofeo
Juego Limpio: \$ 150.000

COPA PLATA

Campeón: Trofeo, medallas, \$1.300.000 en efectivo.
Subcampeón: Trofeo, medallas, \$600.000
Tercero: \$ 350.000

Esta esta predeterminada y está ajustada a 36 equipos, que a la tercera fecha tengan el 100% de la inscripción, si por alguna circunstancia a la tercera fecha algunos equipos no han completado el 100% de la inscripción serán excluidos del torneo, sin compensación monetaria y la premiación se ajustara al recaudo total a la tercera fecha.

FIXTURE 40-48 EQUIPOS

COPA ORO

Campeón: Trofeo, medallas, \$4.000.000 en efectivo.
Subcampeón: Trofeo, medallas, \$ 2.000.000 en efectivo.
Tercero: Trofeo, medallas, \$ 1.200.000
Cuarto: Trofeo, medallas, \$700.000
Valla: 150.000 trofeo
Goleador: 150.000 trofeo
Juego Limpio: \$ 150.000

COPA PLATA

Campeón: Trofeo, medallas, \$2.000.000 en efectivo.
Subcampeón: Trofeo, medallas, \$1.000.000
Tercero: \$ 600.000
Cuarto: \$ 400.000

Esta esta predeterminada y está ajustada a 40 equipos, que a la tercera fecha tengan el 100% de la inscripción, si por alguna circunstancia a la tercera fecha algunos equipos no han completado el 100% de la inscripción serán excluidos del torneo, sin compensación monetaria y la premiación se ajustara al recaudo total a la tercera fecha.

PARAGRAFO 1: 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 2: En caso de empate en valla menos vencida se sacara por promedio dividiendo el número de goles recibidos por el número de partidos jugados, si hay empate se divide el premio entre los jugadores que resulte empatados, el trofeo será para el jugador del equipo mejor ubicado.



MARACANA



FIXTURE 56 EQUIPOS

COPA ORO

Campeón: Trofeo, medallas, \$5.000.000 en efectivo.

Subcampeón: Trofeo, medallas, \$ 2.300.000 en efectivo.

Tercero: Trofeo, medallas, \$ 1.500.000

Cuarto: Trofeo, medallas, \$1.000.000

Valla: 150.000 trofeo

Goleador: 150.000 trofeo

Juego Limpio: \$ 150.000

COPA PLATA

Campeón: Trofeo, medallas, \$2.300.000 en efectivo.

Subcampeón: Trofeo, medallas, \$1.300.000

Tercero: \$ 900.000

Cuarto: \$ 700.000

Esta esta predeterminada y está ajustada a 40 equipos, que a la tercera fecha tengan el 100% de la inscripción, si por alguna circunstancia a la tercera fecha algunos equipos no han completado el 100% de la inscripción serán excluidos del torneo, sin compensación monetaria y la premiación se ajustara al recaudo total a la tercera fecha.

PARAGRAFO 1: 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 2: En caso de empate en valla menos vencida se sacara por promedio dividiendo el número de goles recibidos por el número de partidos jugados, si hay empate se divide el premio entre los jugadores que resulte empatados, el trofeo será para el jugador del equipo mejor ubicado.

CAPITULO 6 SISTEMA DE JUEGO:

FIXTURE CON 32 EQUIPOS

ARTICULO 16 Con los 32 equipos inscritos se conformaran 4 grupos de 8 equipos cada uno, jugando todos contra todos; en la **PRIMERA FASE**, clasificando los 4 primeros equipos de cada grupo a Copa Oro y los 4 últimos a Copa Plata

SEGUNDA FASE: COPA ORO

Clasifican los 4 primeros de cada grupo de la primera fase Formando 4 Cuadrangulares clasificando los 2 primeros de cada grupo.

Tercera fase:

Clasifican los 2 mejores de cada grupo, formando 4 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I y fase II).

FASE SEMIFINAL Y FASE FINAL: Partido a muerte a súbita

SEGUNDA FASE: COPA PLATA

Clasifican los 4 ULTIMOS de cada grupo de la primera fase Formando 4 Cuadrangulares clasificando los 2 primeros de cada grupo

SEDE ADMON: SEDE CRA 92 No. 159-20 TEL: 3053090995 EMAIL laligaf8maracana@gmail.com



MARACANA



Tercera fase:

Clasifican los 2 mejores de cada grupo, formando 4 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I y fase II).

FASE SEMIFINAL Y FASE FINAL: Partido a muerte a súbita

FIXTURE CON 36 EQUIPOS

Con los 36 equipos inscritos se conformaran 4 grupos de 9 equipos cada uno, jugando todos contra todos; en la **PRIMERA FASE**, clasificando los 5 primeros equipos de cada grupo a Copa Oro y los 4 últimos a Copa Plata

SEGUNDA FASE: COPA ORO

Clasifican los 5 primeros de cada grupo de la primera fase Formando 5 Cuadrangulares clasificando los 3 primeros de cada grupo y el mejor cuarto.

Tercera fase:

Clasifican los 3 mejores de cada grupo y el mejor cuarto, formando 8 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I y fase II).

CUARTA FASE: con los ganadores de la tercera fase se forman 4 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I , fase II, fase III). Los ganadores clasifican a la Fase semifinal

FASE SEMIFINAL Y FASE FINAL: Partido a muerte a súbita

SEGUNDA FASE: COPA PLATA

Clasifican los 4 ULTIMOS de cada grupo de la primera fase Formando 4 Cuadrangulares clasificando los 2 primeros de cada grupo

Tercera fase:

Clasifican los 2 mejores de cada grupo, formando 4 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I y fase II). Partidos Ida Y vuelta, los ganadores clasifican a fase Semifinal

FASE SEMIFINAL Y FASE FINAL: Partido a muerte a súbita

FIXTURE CON 40 EQUIPOS

ARTICULO 16 Con los 40 equipos inscritos se conformaran 5 grupos de 8 equipos cada uno, jugando todos contra todos; en la **PRIMERA FASE**, clasificando los 4 primeros equipos de cada grupo a Copa Oro y los 4 últimos a Copa Plata

SEGUNDA FASE: COPA ORO

Clasifican los 4 primeros de cada grupo de la primera fase Formando 5 Cuadrangulares clasificando los 3 primeros de cada grupo y el mejor cuarto.

Tercera fase:



MARACANA



Clasifican los 3 mejores de cada grupo y el mejor cuarto, formando 8 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I y fase II).

Cuarta fase:

Clasifican los ganadores de cada llave de la Fase III, formando 4 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I , fase II y fase iii).

FASE SEMIFINAL: clasifican a semifinal los ganadores de cada llave de la fase IV Partido a muerte a súbita, determinados de la siguiente marea

Semi 1 ganador llave A fase IV vrs Ganador llave D fase IV

Semi 2 ganador llave B fase IV vrs Ganador llave C fase IV

FASE FINAL

Clasifican a la fase final los ganadores de la semifinal 1 y 2

Clasifican a 3 y 4 puesto los perdedores de la semifinal 1 y 2

SEGUNDA FASE: COPA PLATA

Clasifican los 4 ULTIMOS de cada grupo de la primera fase Formando 5 Cuadrangulares clasificando los 3 primeros de cada grupo y el mejor cuarto.

Tercera fase:

Clasifican los 3 mejores de cada grupo y el mejor cuarto, formando 8 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I y fase II).

Cuarta fase:

Clasifican los ganadores de cada llave de la Fase III, formando 4 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I , fase II y fase iii).

FASE SEMIFINAL: clasifican a semifinal los ganadores de cada llave de la fase IV Partido a muerte a súbita, determinados de la siguiente marea

Semi 1 ganador llave A fase IV vrs Ganador llave D fase IV

Semi 2 ganador llave B fase IV vrs Ganador llave C fase IV

FASE FINAL

Clasifican a la fase final los ganadores de la semifinal 1 y 2

Clasifican a 3 y 4 puesto los perdedores de la semifinal 1 y 2

FIXTURE CON 48 EQUIPOS

ARTICULO 16 Con los 48 equipos inscritos se conformaran 6 grupos de 8 equipos cada uno, jugando todos contra todos; en la **PRIMERA FASE**, clasificando los 4 primeros equipos de cada grupo a Copa Oro y los 4 últimos a Copa Plata

SEGUNDA FASE: COPA ORO



MARACANA



Clasifican los 4 primeros de cada grupo de la primera fase Formando 6 Cuadrangulares clasificando los 2 primeros de cada grupo y 4 MEJORES TERCEROS.

Tercera fase:

Clasifican los 2 mejores de cada grupo y LOS 4 MEJORES TERCEROS, formando 8 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I y fase II).

Cuarta fase:

Clasifican los ganadores de cada llave de la Fase III, formando 4 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I , fase II y fase iii).

FASE SEMIFINAL: clasifican a semifinal los ganadores de cada llave de la fase IV Partido a muerte a súbita, determinados de la siguiente marea

Semi 1 ganador llave A fase IV vrs Ganador llave D fase IV

Semi 2 ganador llave B fase IV vrs Ganador llave C fase IV

FASE FINAL

Clasifican a la fase final los ganadores de la semifinal 1 y 2

Clasifican a 3 y 4 puesto los perdedores de la semifinal 1 y 2

SEGUNDA FASE: COPA PLATA

Clasifican los 4 ULTIMOS de cada grupo de la primera fase Formando 6 Cuadrangulares clasificando los 2 primeros de cada grupo y LOS 4 MEJORES TERCEROS

Tercera fase:

Clasifican los 2 mejores de cada grupo y LOS 4 MEJORES TERCEROS, formando 8 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I y fase II).

Cuarta fase:

Clasifican los ganadores de cada llave de la Fase III, formando 4 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I , fase II y fase iii).

FASE SEMIFINAL: clasifican a semifinal los ganadores de cada llave de la fase IV Partido a muerte a súbita, determinados de la siguiente marea

Semi 1 ganador llave A fase IV vrs Ganador llave D fase IV

Semi 2 ganador llave B fase IV vrs Ganador llave C fase IV

FASE FINAL

Clasifican a la fase final los ganadores de la semifinal 1 y 2

Clasifican a 3 y 4 puesto los perdedores de la semifinal 1 y 2



MARACANA



FIXTURE CON 56 EQUIPOS

ARTICULO 16 Con los 56 equipos inscritos se conformaran 7 grupos de 8 equipos cada uno, jugando todos contra todos; en la **PRIMERA FASE**, clasificando los 4 primeros equipos de cada grupo a Copa Oro y los 4 últimos a Copa Plata

SEGUNDA FASE: COPA ORO

Clasifican los 4 primeros de cada grupo de la primera fase Formando 7 Cuadrangulares clasificando los 2 primeros de cada grupo y 2 MEJORES TERCEROS.

Tercera fase:

Clasifican los 2 mejores de cada grupo y LOS 2 MEJORES TERCEROS, formando 8 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I y fase II).

Cuarta fase:

Clasifican los ganadores de cada llave de la Fase III, formando 4 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I , fase II y fase iii).

FASE SEMIFINAL: clasifican a semifinal los ganadores de cada llave de la fase IV Partido a muerte a súbita, determinados de la siguiente marea

Semi 1 ganador llave A fase IV vrs Ganador llave D fase IV

Semi 2 ganador llave B fase IV vrs Ganador llave C fase IV

FASE FINAL

Clasifican a la fase final los ganadores de la semifinal 1 y 2

Clasifican a 3 y 4 puesto los perdedores de la semifinal 1 y 2

SEGUNDA FASE: COPA PLATA

Clasifican los 4 ULTIMOS de cada grupo de la primera fase Formando 7 Cuadrangulares clasificando los 2 primeros de cada grupo y LOS 2 MEJORES TERCEROS

Tercera fase:

Clasifican los 2 mejores de cada grupo y LOS 2 MEJORES TERCEROS, formando 8 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I y fase II).

Cuarta fase:

Clasifican los ganadores de cada llave de la Fase III, formando 4 llaves de eliminación directa, la selección de las llaves se determinara por el orden clasificatorio en la tabla de reclasificación (sumatoria de puntos de la fase I , fase II y fase iii).

FASE SEMIFINAL: clasifican a semifinal los ganadores de cada llave de la fase IV Partido a muerte a súbita, determinados de la siguiente marea

Semi 1 ganador llave A fase IV vrs Ganador llave D fase IV



MARACANA



Semi 2 ganador llave B fase IV vrs Ganador llave C fase IV

FASE FINAL

Clasifican a la fase final los ganadores de la semifinal 1 y 2

Clasifican a 3 y 4 puesto los perdedores de la semifinal 1 y 2

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

El juez central o la organización deberán elegir la meta en que se lanzara los tiros penales.

El juez central lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer o el segundo tiro.

El juez central y la autoridad de mesa anotaran todos los tiros lanzados.

Los jugadores autorizados para ejecutar los cobros serán los que hayan finalizado el encuentro. Quedando único y exclusivamente exento el portero de esta norma, si se comprueba lesión del portero por parte del personal médico del club deportivo.

Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente, hasta que vuelva a comenzar la ronda.

Solamente los jugadores elegidos, el juez central y la organización podrán encontrarse en la superficie del campo de juego cuando se ejecute los tiros desde el punto penal.

La autoridad de campo es la única autorizada a validar e invalidar una ejecución desde el tiro penal.

El juez es el encargo de autorizar la ejecución, todo cobro que se ejecute sin la autorización deberá repetirse sin importar si anoto o no, seguido de amonestación con tarjeta amarilla al ejecutante.

Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal el juez central se asegurara de que permanezcan dentro del campo adversario al de ejecución el mismo número de jugadores elegidos por el equipo para lanzar los tiros penales.

Todos los jugadores elegidos, exceptuado el jugador que lanzara el tiro penal y los dos guardametas, deben permanecer en el centro del campo de juego.

Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará tres (3) tiros. Los tiros deberán ejecutarse alternadamente. Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres (3) tiros y uno ha marcado más goles que el otro pudiera anotar aun sin completar sus tres (3) tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.

Si ambos equipos han ejecutado sus tres (3) tiros marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ningún gol, la ejecución de los mismos deberá continuar en el mismo orden, cada equipo lanzara hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar en mismo número de tiros y de esta manera hasta obtener un ganador

PARAGRAFO 2 SISTEMA DE PUNTUACION: El equipo ganador obtendrá tres (3) puntos, el empate obtendrá un (1) punto cada equipo, el perdedor no obtendrá punto, Reducción, falta de garantías para la autoridad y la organización, Inmovilidad, alineación irregular o retiro de la cancha, batalla campal, (0) PUNTOS no sumaran ningún punto y si deberán pagar el arbitraje de dicho encuentro, los equipos que resulten ganadores por un W.O se les darán los puntos más tres (3) goles para el equipo y no para ningún jugador, estos equipos que ganen de esta forma igual deberán pagar su arbitraje correspondiente así no se programe el encuentro. (Si obtiene los puntos por mesa ya sea por retiro y/o expulsión del equipo contrario deberá cancelar el arbitraje la suma de \$ 92.000 para la adjudicación de los puntos de no hacerlo no se le otorgan puntos a mas tardar 8 horas después de la hora de programación del partido.



MARACANA



Si durante el encuentro se presenta inferioridad numérica (por causas disciplinarias o negarse a continuar el juego, no salir al campo de juego dentro del tiempo indicado por el juez), en uno o ambos equipos el partido se dará por terminado y los equipos perderán los puntos. Si el marcador es mayor en el momento de dar por terminado el encuentro, por parte del equipo que permanece en condiciones reglamentarias, entonces será este el marcador que prevalecerá y el equipo infractor quedará con cero (0) goles. Si la situación se da por lesión comprobada, el equipo afectado perderá el juego y no se le contará como W.O.

Los equipos deben dictar al juez y/o veedor los nombres de los jugadores que están en el banco. Cuando sea necesario reanudar un partido el mismo día o en fecha diferente a la inicialmente programada y suspendido por cualquier causa, los equipos deberán iniciar dicha reanudación con un mínimo de cinco jugadores de los actuantes en el primer encuentro y completar su nómina con las sustituciones que tuviere derecho según el reglamento interno del torneo, teniendo en cuenta las sustituciones ya efectuadas en la primera parte del encuentro. Si para la continuación del partido se hace nueva planilla, esta debe iniciarse con la inscripción de mínimo cinco de los jugadores actuantes en el partido anterior; para la reiniciación de un partido aplazado no se da tiempo de espera, los jugadores deben estar listos a la hora programada para la iniciación del juego.

ARTÍCULO 17: 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 G mejor juego limpio que se tendrá en cuenta el acumulado de todo el torneo).

EN CASO DE DOS EQUIPOS EMPATEN

En segunda Fase los equipos cabezas de grupo tienen un punto invisible en caso de paridad con algún otro equipo del grupo

- Mayores puntos obtenidos durante fase
- Gol diferencia: goles a favor menos goles en contra
- Mayor número de goles anotados
- Menor número de goles recibidos
- Mejor ubicación y/o posición alcanzada en fase preliminar (Fase de Grupos)
- De persistir el empate; entre dos equipos que se enfrentaron entre sí y hubo un ganador, clasifica el ganador.
- Puntaje de Tabla de Fair Play Menor acumulado de tarjetas amarillas y rojas, obtenidas en la respectiva fase.

EN CASO DE EMPATE DE DOS O MAS EQUIPOS

En segunda Fase los equipos cabezas de grupo tienen un punto invisible en caso de paridad con algún otro equipo del grupo u otro equipo de los demás grupos. En la segunda fase del torneo.

- Los desempates entre dos equipos que jugaron, empataron y no se enfrentaron o empates de más de dos equipos se definen de la siguiente forma:
- Mayores puntos obtenidos durante fase
- Gol diferencia: goles a favor menos goles en contra.
- Mayor número de goles anotados
- Menor número de goles recibidos
- Mayor número de partidos ganados
- Mejor ubicación y/o posición alcanzada en fase preliminar (Fase de Grupos)
- De persistir el empate; entre dos equipos que se enfrentaron entre sí y hubo un ganador, clasifica el ganador.



MARACANA



i. Puntaje de Tabla de Fair Play Menor acumulado de tarjetas amarillas y rojas, obtenidas en la respectiva fase.

j. Sorteo

PARAGRAFO 1 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 barras. 100 puntos.**
- **Incumplir normas de convivencia de Maracaná 100 puntos.**
- **Partido perdido por W.O 100 puntos.**
- **Inmovilización o retiro 100 puntos.**
- **Suplantación y/o Falsificación de documentos 100 puntos.**

PARAGRAFO 2: El juego limpio se tendrá en cuenta durante todas las fases.

PARAGRAFO 3 Cada tarjeta roja tiene un costo de \$10.000 que deben ser cancelados la semana siguiente del partido donde fue amonestado. Cada amarilla tiene un costo de \$5.000. Teniendo en cuenta que la barra se toma como parte del equipo, si el juez reporta el mal comportamiento de la barra se le acumularan los llamados de atención y se convertirán en amarilla.

PARAGRAFO 4 Es obligatorio el pago de las tarjetas de todo el equipo, la semana en que se publica la sanción. De no realizar el pago, el equipo afectado no podrá jugar y perderá por W.O.

CAPITULO 7 DE LAS REGLAS DE JUEGO

-ARTICULO 18° Las reglas de juego para el **CUARTO TORNEO CATEGORIA UNICA F8 SEDE SUBA 2024**, son las establecidas por la "INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD" promulgada universalmente por la FIFA y acogidas por la DIFUTBOL, LIGA, CLUB DEPORTIVO MARACANA Y LIGA F8.

-ARTICULO 19° 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 20° Si transcurridos quince (15) minutos después de la hora fijada para la iniciación del partido, uno o los dos equipos dejaren de presentasen, 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.

ARTICULO 21 EL PARTIDO:

21.1 Los partidos se jugaran en dos (2) tiempos de veintisiete (27) minutos cada uno y un descanso de tres (3) minutos entre cada tiempo.

21.2 No habrán límites de goles sino hasta que el encuentro termine.

21.3 El mínimo de jugadores para comenzar un encuentro es cinco (5).

21.4 Antes de ingresar al campo de juego se deben quitar: relojes, cadenas, anillos y todo aquel elemento que pueda durante el encuentro ocasionar algún tipo de daño físico, en caso de ignorar este artículo quedaría a criterio del juez central la sanción correspondiente.

21.5 Cuando dos (2) equipos tengan colores similares de camiseta o de uniforme se deberá cambiar o colocarse petos el equipo que no coordinen todos con este uniforme sea en camiseta, pantaloneta, medias, o por último el que figure como visitante en el fixture. (La Organización dispone de juegos de Petos los cuales tendrán un costo de alquiler de \$ 10.000 dejando un documento de delegado del equipo que tenga que colocarse petos). Y 10.000 de deposito



MARACANA



21.6 El arbitraje correspondiente deberá ser pagado **ANTES** de iniciar cada encuentro, esto para poder ingresar al campo de juego y evitar perder por no realizar en pago de su arbitraje del encuentro.

21.7 Los delegados o capitanes de cada equipo deberán firmar la planilla de juego y verificar todos los datos escritos en dicho encuentro ya que después no habrán modificaciones en la misma, antes del inicio del encuentro el equipo deberá presentar: carnet del torneo, documento de identificación; los jugadores que no presenten estos documentos no podrán jugar salvo que la organización lo apruebe, esta circunstancia deberá dejarse aclarada en la planilla de juego, se deben pagar tarjetas del encuentro anterior para poder ingresar al campo de juego y en presencia de la organización y el delegado contrario, de la misma forma se procede con los cambios.

21.8 No habrá límites de cambios durante el desarrollo de un encuentro. El jugador que sale puede volver a ingresar, en caso de no tener el uniforme lo pueden reemplazar con petos, se deben cambiar antes de ingresar al campo de juego cuando el balón salga, se presente un saque o informar al juez central sobre el cambio de jugador.

21.9 El juez central solamente detendrá el juego en caso de lesión de algún jugador y deteniendo el tiempo de juego, no así para que un jugador se ate los cordones del calzado, debiendo realizarse esta acción fuera de campo de juego y debiendo solicitar autorización al juez central para reingresar al, se exceptúa de esta artículo a los guarda metas.

21.10 La organización debe cumplir con el diligenciamiento de la planilla de juego sin tachones ni enmendaduras con letra de imprenta clara en cada casilla de la planilla de juego y sin equivocaciones, estas se archivarán por número consecutivo.

21.11 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.

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. La continuación de un partido suspendido por cualquiera de las causas contempladas en el 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.

21.12 No se dejarán ingresar al campo de juego los jugadores que no porten el uniforme completo como camiseta, pantaloneta, medias largas, canilleras y calzado apropiado.

21.13 SAQUE DESDE EL CENTRO DE CAMPO: El juez central lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo hará el saque hacia delante, este artículo se debe cumplir cada vez que se presente un gol de cualquiera de los dos (2) equipos.

21.14 SE APLICA LA LEY DE VENTAJA: Quedando a criterio del juez central, respetando el principio básico de la infracción no puede favorecer al bando infractor, aun habiendo una falta se puede continuar con la jugada que pueda generar gol favoreciendo al mismo equipo que le han cometido la falta.

21.15 MANOS: El jugador que toca la pelota con la mano en forma intencional dos veces en un mismo partido (inclusive el arquero cuando lo hace fuera del área) será amonestado con tarjeta amarilla y si vuelve a tocar nuevamente de manera intencional será sancionado con la expulsión del encuentro.

21.16 GOLES: Los goles tendrán validez desde cualquier sector del campo de juego.

21.17 EL BALÓN



MARACANA



Cada equipo deberá presentar en la cancha como mínimo un balón de fútbol REGLAMENTARIO. Si sólo presenta balón un equipo, el partido no se jugará y el partido lo gana el equipo que presentó balón.

PARAGRAFO 1 Por la no presentación del Balón reglamentario. Si culminado el tiempo de espera 15 minutos reglamentarios después de presentado el respectivo paz y salvo el equipo infractor (el equipo que no presenta el balón reglamentario perderá el partido por W.O)

ARTICULO 22. DE LOS UNIFORMES

Los jugadores deben presentarse debidamente uniformados desde la primera fecha, en caso contrario y por razones de fuerza mayor se debe presentar, para jugar con petos y estos deben estar numerados.

Cuando dos (2) equipos tengan colores similares de camiseta o de uniforme se deberá cambiar o colocarse petos el equipo que no coordinen todos con este uniforme sea en camiseta, pantaloneta, medias, o por último el que figure como visitante en el fixture. (La Organización dispone de juegos de Petos los cuales tendrán un costo de alquiler de \$ 10.000 dejando un documento de delegado del equipo que tenga que colocarse petos).

Si ninguno de los equipos tiene petos o uniforme alterno el árbitro concederá un tiempo prudencial no superior a cinco minutos para conseguir el uniforme alterno.

ARTICULO 23. PERDIDA DE PARTIDOS POR NO PRESENTACIÓN (W.O).

23.1 Los equipos deben hacerse presentes en el campo de juego en condiciones de actuar (debidamente uniformados) con un mínimo de 15 minutos antes de la hora programada para la iniciación del partido. El partido se podrá iniciar con mínimo 5 jugadores debidamente uniformados.

23.2 Para aplicar el W.O. se esperarán 15 minutos a partir de la hora programada

23.3 Si por alguna causa el partido anterior se encuentra atrasado, los equipos del partido, deben estar inscritos a la hora programada; el tiempo de espera no cuenta desde la terminación del partido atrasado.

23.4 Si un equipo no se presenta en el tiempo estipulado perderá por W.O. y por consiguiente los puntos en disputa. Y si quisiesen continuar disputando el torneo el equipo deberá cancelar el arbitraje del partido al cual corresponde el W.O, en las 24 horas siguientes a la declaratoria de la pérdida, si el equipo se negase a cancelar el arbitraje del partido que perdió por W.O. automáticamente quedara eliminado de lo que reste del Torneo.

23.5 Si los equipos que deben enfrentarse faltaren al campo de juego después de la espera estipulada, ambos equipos serán declarados perdedores por no presentación, en cuyo caso los equipos perderán los respectivos puntos en disputa con un marcador adverso de 0 X 3. Y si quisiesen continuar disputando el torneo el equipo deberá cancelar el arbitraje del partido al cual corresponde el W.O, dentro de las 24 horas seguidas a la declaratoria de la pérdida, si el equipo se negase a cancelar el arbitraje del partido que perdió por W.O. automáticamente quedara eliminado de lo que reste del Torneo.

23.6 Si un equipo pierde dos (2) partidos por no presentación en la primera ronda quedara automáticamente eliminado, si un equipo pierde un (1) partido en la segunda por W.O. y no cancela el arbitraje respectivo a la pérdida del partido dentro de las 24 horas seguidas a la declaratoria de la pérdida, no se le asignara la respectiva programación quedando automáticamente eliminado del Torneo.

23.7 Si un equipo no presenta autorización de la coordinación, acompañada de las respectivas cédulas, dicho equipo será declarado perdedor por W.O.

23.8 El abandono del campo de juego o la renuncia a jugar se considera W.O.



MARACANA



23.9 El juez tendrá una espera de 15 minutos, para su presentación en el campo de juego, pasado este tiempo el partido se declara aplazado. En caso de no presentarse uno o ninguno de los equipos se declarará W.O. según el caso.

23.10 El equipo que gane un partido por W.O, al igual si el equipo gana por Mesa (retiro o expulsión del equipo rival) su marcador será 3-0 a favor. Y deberá cancelar el arbitraje, Si obtiene los puntos por mesa deberá cancelar un canon de \$ 98.000, para la obtención de los puntos (plazo máximo de cancelar 24 horas después de terminada la jornada respectiva). De no cancelarse el arbitraje perderá los puntos y se oficializaría como si no hubiese asistido ninguno de los dos equipos.

23.11 Si un equipo pierde un partido por W.O, su marcador será de 0-3 en contra, y deberá cancelar el arbitraje del partido que no asistió para continuar participando en el torneo dentro de las 24 horas seguidas a la declaratoria de la perdida, de no hacer efectivo el pago no tendrá autorización de jugar el partido y perderá nuevamente por W.O. y quedara automáticamente eliminado del torneo.

24 SANCIONES A JUGADORES

24.1 TARJETA AMARILLA: Son acumulativas y durante el encuentro con dos (2) tarjetas acumuladas se hará la expulsión del partido, valor tarjeta: \$ 10.000 pesos.

Son causales para tarjeta:

Acumulación de tres tarjetas amarillas (sanción de una (1) fecha automática

Abandono de cancha sin permiso del juez central.

Reintegrarse al campo de juego sin permiso del juez central.

Oponer resistencia pasiva o negligente a las órdenes impartidas.

Impedir que el balón permanezca en el sitio indicado por el árbitro.

Sacar o arrojar el esférico deliberadamente fuera del campo de juego, encontrándose el encuentro detenido.

Demorar deliberadamente el juego.

Agarrar de la camiseta a un rival.

Faltas reiteradas.

Protestar fallos.

24.2 TARJETA ROJA: Es cambio obligatorio sin sustitución alguna y el jugador infractor será sancionado con una o varias fechas dependiendo la falta y al criterio de los organizadores, valor tarjeta: \$ 15.000 pesos.

Son causales para tarjeta:

Cometer actos de desconsideración o descortesía con los adversarios.

Ingerir algún tipo de alcohol o consumo de sustancias alucinógenas antes o durante el encuentro.

Insultos de palabras a un adversario o compañero.

Incitar a la provocación, consistente en inducir a otro a realizar una acción antideportiva mediante el empleo de palabras o acciones que produzcan enojo irritación o incitación al adversario.

Intentar golpear a un adversario.

Insultar deliberadamente.

Empujones, salivazos, etc.

Violencia física que produzca lesiones o intente lesionar.

24.3 Los jugadores que cometan agresiones físicas o verbales hacia los jueces, veedores, contrincantes y acompañantes, pueden ser expulsados: con una tarjeta roja, expulsado del torneo, o expulsado todo el equipo por conductas anti deportivas, esta decisión será tomada por la organización y la mesa de autoridad del torneo.

Son causales de expulsión:

Cualquier falta de respeto al juez central.



MARACANA



Amenazas verbales al juez central.

Injuriar verbalmente al juez central.

Insulto o agresión al juez central.

Arrojar el esférico al juez central de forma de incitación.

Violencia física que produzca lesiones o intente lesionar.

PARAGRAFO 1 Para efectos de seguridad a los equipos participantes si por alguna circunstancia, los equipos llegasen a jugar dos partidos el mismo día, para dar cumplimiento al fixture otorgado por la organización, y se llega a presentar alguna expulsión en el primer partido automáticamente el jugador queda inhabilitado para participar en el siguiente encuentro, así no haya salido la resolución por parte de la comisión disciplinaria.

CAPITULO 8 REGIMEN SANITARIO

ARTICULO 25 Para este torneo y los próximos hasta que la emergencia sanitaria se solucione el incumplimiento de los protocolos de Bioseguridad serán también sancionables:

- Todos deben utilizar, el tapabocas durante toda la estancia en el club. (se exceptúa en el momento de juego, a las personas que van a jugar). Los acompañantes y suplentes deben utilizar tapabocas. Si se incumple esta normativa se sancionara con tarjeta amarilla al capitán del equipo.
- Máximo 5 acompañantes por equipo.
- Mantener el respectivo distanciamiento social exigido por el Ministerio de Salud.
- Todo jugador debe portar su kit personal de bioseguridad
- No se permite compartir bebidas y alimentos
- Personas con síntomas gripales abstenerse de ingresar al club de ingresar y detectarse se le pedirá el posterior retiro.

CAPITULO 8 DE LOS ARBITROS Y JUECES DE LINEA

-ARTICULO 26: Los árbitros serán los oficiales de **designados por la organización.**

-ARTICULO 27: El árbitro es la máxima autoridad en el campo de juego, en cuestiones de apreciación y en la dirección de los encuentros. sus fallo y decisiones por asuntos técnicos arbitrales de hechos y en cuanto al resultado del partido son inapelables y definitivas.

-ARTICULO 28: Las reclamaciones por actuaciones de árbitros deberán ser presentadas por escrito acompañadas de la pruebas sobre los hechos en los que se fundan y firmadas bajo la responsabilidad del equipo acusador, requisitos sin los cuales la comisión de penas y sanciones se abstendrá de considerarlos.

-ARTICULO 29: EL COORDINADOR DE TORNEO, 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.



MARACANA



-ARTICULO 30: 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 31: Si el árbitro sufriere 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 y LIGA F8.**

PARAGRAFO 1 Los árbitros deberán hacer firmar las planillas y minutas por parte de los delegados y/o capitanes

CAPITULO 9 DE LAS DEMANDAS

-ARTICULO 32: 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 o reposiciones. Las decisiones arbitrales son inapelables, por tal razón no son tenidas en cuenta para la demanda.

-ARTICULO 33: La demanda deberá presentarse por escrito ante la comisión disciplinaria, firmada por el presidente o delegado del equipo, consignando ante **LA LIGA F8**, La suma de **DOSCIENTOS MIL PESOS (\$200.000)**, acompañado de las pruebas de las cuales fundamentan los hechos, durante las 24 horas hábiles siguientes a la finalización del partido que lo motiva.

PARAGRAFO 1: En instancias de muertes súbitas, semifinales y finales el tiempo para presentar el respectivo recurso es de seis (6) horas luego de terminado el partido y/o de ser enviada la respectiva resolución por parte del coordinador del torneo al o los equipos implicados, vía whatsapp y/o correo electrónico.

ARTICULO 34: 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 si misma causal de fallo adverso.

-ARTICULO 35: La comisión disciplinaria, resolverá las demandas sobre reclamaciones con la mayor prontitud posible para que las decisiones surjan efecto positivo en tiempo oportuno sin perjuicios de terceros.

-ARTICULO 36: Los delegados de los equipos participantes gozan de plena autonomía para sus decisiones 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.

ARTICULO 37. No se atenderán demandas cuyas evidencias debieron ponerse de manifiesto antes o durante la realización del partido, estas evidencias (incluidas evidencias audiovisuales) deben quedar por escrito en la planilla del veedor con la respectiva firma del capitán. Para que una demanda tenga validez, es necesario que ésta sea presentada por escrito después de jugado el partido y firmadas por el delegado correspondiente ante la dirección del campeonato.

Artículo 38. Los plazos para presentar los recursos pertinentes son de máximo veinticuatro (24) horas después de culminado el encuentro, o de expedida la resolución a apelar. (en este recurso debe exponerse de manera clara la acción a apelar o la generalidad de la acción).

PARAGRAFO 1: En instancias de muertes súbitas, semifinales y finales el tiempo para presentar el respectivo recurso es de seis (6) horas luego de terminado el partido y/o de ser enviada la respectiva resolución por parte del coordinador del torneo al o los equipos implicados, vía whatsapp y/o correo electrónico.

ARTICULO 39. La Comisión Disciplinaria del campeonato resolverá en lo posible sobre la demanda completa, antes que los equipos involucrados en ella jueguen su próximo encuentro en la programación; en todo caso, lo hará con la mayor prontitud, para que las decisiones surtan efecto positivo en un tiempo oportuno. El coordinador tiene potestad de enviar antes de emitido el boletín siguiente, al o los delegados involucrados en las acciones de revisión disciplinaria, vía WhatsApp, de



MARACANA



cada delegado involucrado o al correo registrado en su proceso de inscripción, con el fin de dar el debido proceso dentro de los términos y tiempos, poder dar solución definitiva y no perjudicar a los demás equipos.

CAPITULO 10. CAPITULO RECURSOS

-ARTICULO 40: 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 24 HORAS siguientes después de la notificación del fallo. En instancias de tercera ronda en adelante el tiempo para presentar los recursos son de ocho (8) horas, después de emitido el fallo.

-ARTICULO 41: 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, CDU COLFUTBOL, LIGA DE FUTBOL Y EL IDRD. Y

-ARTICULO 42: El jugador, dirigente o equipo que este sancionado por las diferentes organizaciones locales, por faltas consideradas graves, no podrá tomar parte en el campeonato.

PARAGRAFO: . La Comisión Disciplinaria del campeonato resolverá en lo posible sobre la demanda completa, antes que los equipos involucrados en ella jueguen su próximo encuentro en la programación; en todo caso, lo hará con la mayor prontitud, para que las decisiones surtan efecto positivo en un tiempo oportuno. El coordinador tiene potestad de enviar antes de emitido el boletín siguiente, al o los delegados involucrados en las acciones de revisión disciplinaria, vía WhatsApp, de cada delegado involucrado o al correo registrado en su proceso de inscripción, con el fin de dar el debido proceso dentro de los términos y tiempos, poder dar solución definitiva y no perjudicar a los demás equipos.

CAPITULO 11 DE LAS PENAS Y SANCIONES

-ARTICULO 43: La comisión disciplinaria del torneo, tendrá la facultad de imponer por medio de resoluciones, las sanciones establecidas en el reglamento general del torneo.

-ARTÍCULO 44: 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 45: 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 y LIGA F8, comités especiales, equipos participantes, así como al público, árbitro y jueces de línea.

PARAGRAFO 1: Las faltas anteriores accionadas por Delegados, directivos, Técnicos, darán acreencia a la Expulsión del Equipo del torneo, ya que por medio de ellos, el CLUB DEPORTIVO MARACANA Y LIGA F8 deposita fidegndidad en que el reglamento y normas de convivencia se cumplan a cabalidad.

-ARTICULO 46: 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 I tribunal de penas de la localidad y/o justicia ordinaria.

-ARTICULO 47: 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 Y LIGA F8**, de los equipos participantes, será sancionado el Equipo con la eliminación del torneo, sometándose el Delegado del equipo infractor a cualquier interposición y/o demanda legal a nombre del delegado de equipo y/ o personas(jugadores) involucrados .



MARACANA



-ARTICULO 48: 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 se evidencio la doble inscripción pierde su partido 0X3 en contra.

-ARTICULO 49: No habrá sanción por acumulación de tarjetas amarillas durante el torneo.

-ARTICULO 50: 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, 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 0x3 en contra, además se sancionara al capitán, técnico y el delegado del equipo infractor.

PARAGRAFO 2. La alineación de un jugador que se encuentre sancionado, será causal de la pérdida de puntos y 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.

PARAGRAFO 4: Los equipos que protagonicen **BATALLA CAMPAL** serán expulsados del torneo y perderán todos los premios que hayan ganado 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 participa de una agresión dentro de las instalaciones del CLUB DEPORTIVO MARACANA VIA SUBA COTA Y CLUB DEPORTIVO MARACANA VIA TENJO, y sus alrededores.** Entiéndase por equipo: Directivos, cuerpo técnico, jugadores, barras y acompañantes. Contempla 24 horas antes de la hora programa del partido al igual que 24 horas después.

PARAGRAFO 5: Si existe agresión de hecho al juez, el partido, se dará por terminado independientemente del equipo que vaya ganando, el equipo del o los infractores perderá los puntos, además del castigo o sanciones que amerite el hecho, incluso demanda penal. El marcador será 0-3 en contra

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. Si el agresor es Directivo, delegado o técnico, la agresión dara acreencia a la **EXPULSION DEL TORNEO DEL EQUIPO.**

PARAGRAFO 7: Si existe agresión de hecho, injuria, desacreditación al buen nombre, a directivos o personal de apoyo de **MARACANA Y LIGA F8**, 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 , y un 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



MARACANA



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 por un año de sanción, al jugador implicado, con seis meses de suspensión para el capitán y técnico del equipo infractor 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.

ARTICULO 51 SANCION A EQUIPOS

51.1 Cuando se compruebe una suplantación el equipo se hará acreedor a la expulsión del torneo.

51.2 Cuando se sospecha suplantación, el jugador involucrado deberá presentar los documentos de identidad y firmar la planilla o donde el juez lo solicite. Su renuncia, demora o evasión confirmará la sospecha y autoriza la sanción. No se aceptarán procesos de identificación posterior a la finalización del partido.

51.3 Cuando un jugador estando inhabilitado para actuar y lo haga, el equipo perderá el partido por W.O. y el jugador o jugadores involucrados quedarán excluidos del torneo.

51.4 Si un equipo alinea a un jugador no registrado en la planilla de inscripción, el equipo se hará acreedor a la expulsión del torneo, el partido lo perderá por W.O.

51.5 El equipo o equipos que jugando finales, sean responsables de actos bochornosos o de indisciplina (agresiones a árbitros, batallas campales, agresiones al público, jugadores contrarios); se harán acreedores a la pérdida de las respectivas distinciones o premios a que tengan derecho, cabe destacar que el equipo responsable de iniciar este tipo de actos tendrá una sanción mayor.

51.6 El árbitro dará por terminado el partido:

51.6.1 Por negarse un jugador expulsado a salir del campo una vez se le han dado dos (2) minutos para que lo haga.

51.6.2 Por resistencia a cumplir sus órdenes. (Iniciar o continuar el partido).

51.6.3 Por renuncia a jugar o por inmovilidad.

51.6.4 Por retiro voluntario de los jugadores.

51.6.5 Por invasión del terreno de juego no siendo posible su evacuación.

51.6.6 Por falta de garantías para el normal desarrollo del partido. Ejemplo: actos de indisciplina, agresión mutua de los equipos. Si un partido se finaliza por una de las causas anteriores, cualquiera que sea el marcador, el equipo responsable será declarado perdedor por W.O., si ambos incurrieren en la falta, los dos serán declarados perdedores por W.O.

51.6.7 En el momento que el árbitro compruebe que existe suplantación de un jugador.

51.6.8 Para efectos de medidas disciplinarias y en caso de actos antideportivos se considera a la BARRA como un jugador más del equipo.

51.6.9 Jugadores suplentes que actúen o conformen la barra del equipo que se encuentra jugando, estarán sujetos a las mismas sanciones disciplinarias de sus compañeros es decir: amonestación, suspensión o expulsión; dentro del reglamento que rige para sanciones dentro del campo de juego y calificado de acuerdo al código de penas y sanciones.

51.6.10 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 Y



MARACANA



LIGA F8, de los equipos participantes, será sancionado el Equipo con la eliminación del torneo, sometiéndose el Delegado del equipo infractor a cualquier interposición y/o demanda legal a nombre del delegado de equipo y/ o personas(jugadores) involucrados .

51.7 Las Sanciones se tomara de acuerdo con el código disciplinario de la Federación Colombiana de Fútbol.

Faltas	Sanción
Agresión de hecho contra directivos, funcionarios de la organización, jueces, veedores, contrarios, compañeros o público, (Conducta violenta, acto de violencia, riñas entre jugadores, incidentes graves, lesiones físicas), antes, durante el transcurso del partido o posterior al mismo.	Desde 6 MESES, expulsión del Torneo al equipo Si reincide expulsión del Torneo. Expulsión del torneo al equipo, Si el agresor es directivo, delegado, técnico el equipo se hará acreedor a la Expulsión del Torneo
Tentativa de agresión o persecución, contra jueces, veedores, jugadores o contrarios, compañeros de equipo durante el partido o al final del mismo.	Desde 6 Fechas y/o expulsión del Torneo al equipo y/o jugadores implicados. Si reincide expulsión del Torneo.
Jugadores que participen en actos de indisciplina grave o batalla campal. Se entiende por batalla campal la participación de más de un jugador incluyendo jugadores de campo, jugadores suplentes, delegados, y acompañantes Y/o barra.	Expulsión del equipo.
Suplantación de un jugador, falsificación de carnet, adulteración de planilla.	Expulsión del jugador, suplantado, de la persona que suplanta, del técnico, del delegado y del capitán del equipo, además que independientemente del resultado y avance del partido el equipo implicado perderá automáticamente el partido por 0-3.
Jugador que haya sido expulsado y reingrese al terreno por cualquier circunstancia a tomar parte de incidentes o generarlos, incurra en actos de agresión de hecho con los estamentos del torneo y la autoridad de campo.	Expulsión del jugador del Torneo
Porte de armas, y uso o intento de uso por parte de jugadores, técnicos o delegados durante el desarrollo del torneo.	Expulsión del torneo al equipo
Ofensa verbal o injuria contra los estamentos del Torneo: directivos, veedores, funcionarios de la Organización, compañeros, jugadores contrarios o jueces.	Desde 3 Fechas Si es posterior a la terminación del juego se duplicara la sanción. Si reincide expulsión del Torneo.
Escupitajo al contrario, al juez o a un compañero.	5 fechas Si reincide Expulsión del Torneo.
Jugador expulsado por juego brusco, violento y mal intencionado.	Desde 2 Fechas Si reincide se duplica sanción anterior.



MARACANA



Agresión de hecho a jugadores contrarios o compañeros sin balón en juego.	5 Fechas y/o su equivalente a la incapacidad del Jugador. Si reincide expulsión del Torneo.
Agresión de hecho a jugadores contrarios o compañeros con balón en juego.	3 Fechas y/o su equivalente a la incapacidad del Jugador Expulsión del torneo.
Jugador expulsado por haber sido amonestado con dos (2) tarjetas amarillas.	1 Fecha Sí reincide 2 fechas
Impedir una acción de gol por parte de un jugador diferente al portero, utilizando las manos.	1 fecha Si reincide 2 fechas
Equipos y jugadores que sean eliminados del torneo por <u>problemas disciplinarios, batalla campal o por W.O.</u>	Perderán el derecho a la premiación.
Jugador que participe de un juego y presente rastros (tufo) de consumo de bebidas alcohólicas o alucinógenos.	1 Fecha Sí reincide 3 fechas

51.8 Cuando un deportista cometa dos o más faltas contempladas en el presente reglamento, se tendrá en cuenta la más grave para su sanción.

51.9 Los técnicos que inciten a sus jugadores a conductas antideportivas, actos de indisciplina o tomen parte en estos hechos dentro o fuera del campo de juego serán sancionados por la Organización según su criterio y dependiendo del informe arbitral.

51.10 Toda tarjeta roja da una fecha automática de sanción, independientemente de si es o no publicado en el boletín y debe ser cancelada en la misma semana de la publicación.

51.11 Todo jugador sancionado por cualquier causa queda bloqueado automáticamente cumpliendo su sanción a partir de la fecha siguiente en que juegue su equipo, así el partido a jugar venga de ser aplazado.

51.12 Todas las sanciones tendrán efectividad para su cumplimiento aún en partidos en que haya W.O.

51.13 Los jugadores que por cualquier causa se hagan acreedores a la expulsión del torneo en la última fecha en que su equipo juegue deberán cumplir su sanción en el siguiente torneo en que su empresa participe.

51.14 La organización se reserva el derecho de tomar las siguientes medidas reglamentarias:
Prohibir la participación de todo jugador o equipo que incurra en agresiones graves a funcionarios, árbitros jugadores contrarios de la participación del torneo.

CAPITULO 12 REGIMEN SANCIONATORIO EXTRADEPORTIVO

- SEDE ADMON: SE
-  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 patear a la portería en momentos diferentes al partido, y en lugares no autorizados.
 -  Prohibido celebrar con papel picado.
 -  Prohibido el uso de palabras soeces o discriminatorias en contra de los demás.
 -  Velocidad máxima de desplazamiento en vehículos es de 10 kilómetros por hora
 -  Prohibido el porte y consumo de drogas.

maracana@gmail.com



MARACANA



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.*

-ARTÍCULO 53: PROCEDIMIENTO: Las comisión requerirá por escrito a través de publicación en la página web 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 precederán los recursos de Ley, Recurso de Reposición ante la Comisión Disciplinaria de Torneos quien impuso la sanción y el de Apelación ante la Comisión Disciplinaria de la Localidad.

Este reglamento rige a partir de su aprobación.

COMUNIQUESE Y CUMPLASE

Dado en Bogotá D.C, 20 de JUNIO del año dos mil veinte y CUATRO (2024).

DIRECTOR ADMINISTRATIVO LIGA F8

SUPERVISION Y SEDE DEPORTIVA

**MAURICIO RAMOS LOPEZ
CORDINADOR DE TORNEO
MARACANA CD**

**ALVARO ENRIQUE POVEDA JIMENEZ
DIRECTOR ADMINISTRATIVO**

ORIGINAL FIRMADO