



Ámbito del torneo de Fútbol de padres de familia de la unidad educativa DELTA

El Torneo de Fútbol de Padres de Familia de la unidad educativa DELTA, es una competencia que integran a los Padres de Familia del Colegio DELTA a través del deporte y con el ánimo de mantener una mayor unión y camaradería entre aquellos, cuyas se encuentren estudiando dentro de la institución.

CAPÍTULO I **DEL CAMPEONATO**

- 1.- El Torneo de Fútbol 6, de Padres de Familia de la Unidad Educativa DELTA se realizará anualmente, dentro del calendario lectivo en curso, y las fechas serán definidas por el Directorio del Torneo.
- 2.- Para financiar el III Torneo se receptorá el valor de inscripción del equipo, fijado por el Directorio organizador de padres de familia, en la fecha o plazo indicado. Adicionalmente se financiará con el aporte de auspicios privados u otra actividad que pueda financiar el evento.
- 3.- Se realizará el torneo en una sola categoría.
- 4.- El DIRECTORIO organizador de Padres de Familia puede establecer anualmente los cambios que considere necesarios.

CAPÍTULO II **DE LAS INSCRIPCIONES**

- 1.- Los jugadores se inscribirán mediante el formulario existente, entregando al Directorio Organizador vía electrónica y en reunión de asamblea previo a la inauguración del torneo en físico, los respectivos archivos con los datos solicitados y el comprobante de depósito y/o transferencia.
- 2.- Todos los jugadores inscritos deben presentar su documentación completa con el fin de validar su inscripción.

- 3.- Los datos a ser solicitados en los archivos deben estar llenos en su totalidad.
- 4.- Los equipos serán definidos por la Directiva del Torneo de acuerdo a la calificación registrada por los jugadores.
- 5.- Todo equipo inscrito debe tener un **delegado/capitán**, que tendrá el derecho y el deber de responder por las acciones de su equipo y puede elegir un suplente en caso de que no pueda estar presente.
- 6.- Tiene derecho a inscribirse el jugador que cumpla con los siguientes requisitos:
Ser Padre de Familia de la Unidad Educativa DELTA y del Preescolar DELTA - TORREMAR.

CAPÍTULO III DEL DIRECTORIO ORGANIZADOR

- 1.- Será el encargado de tomar las decisiones concernientes a la realización del Torneo.
- 2.- Será el encargado de avalar las inscripciones de los jugadores y sus equipos.
- 3.- Será el encargado de informar a la comisión disciplinaria sobre algún pedido, queja, o apelación, de alguno de los participantes.
- 4.- El Directorio Organizador se reserva el derecho de reestructurar el torneo en caso de ser necesario.
- 5.- El Directorio Organizador tiene el deber de prestar los implementos necesarios a la vocalía para la correcta realización del torneo.
- 6.- El Directorio Organizador debe informar de manera oportuna a los delegados/capitanes sobre cualquier resolución que se tome sobre el torneo.
- 7.- La Comisión Disciplinaria se conformará según disponga el Directorio Organizador.
- 8.- La Comisión Disciplinaria tiene la obligación de tomar decisiones en lo concerniente a multas, sanciones o apelaciones según lo estipule el presente documento.
- 9.- El Comité Organizador deberá capacitar a los Delegados de Mesa de los distintos encuentros sobre el presente Reglamento para su correcto desarrollo.
- 10.- Elaborar el calendario de partidos y definir la fecha de inicio del torneo.
- 11.- Organizar, encargar o contratar la administración del torneo a un tercero especializado en eventos deportivos.
- 12.- Apoyar, fomentar y difundir la ética deportiva.
- 13.- Vigilar el desarrollo de los juegos, actuando como veedores generales y permanentes de los mismos.
- 14.- Si un partido se suspendiera parcial o totalmente por caso fortuito o fuerza mayor, se jugará en fechas que determine el Directorio.
- 15.- Dedicar todos los esfuerzos a velar, acentuar y mantener el espíritu de unión de los Padres de Familia, así como el juego limpio, la erradicación de la violencia, observando dentro y fuera de las instalaciones deportivas de la institución una actitud correcta y positiva.
16. Conformar las comisiones necesarias para el control administrativo y ejecutivo del TORNEO;
17. Aprobar o desaprobado solicitudes de Delegados o representantes de cada equipo, perteneciente al TORNEO;
18. Sesionar por lo menos una vez al mes.
19. Sugerir cambios en el formato de juego y reglamento, los mismos que deberán ser aprobados por la mayoría simple (entiéndase 50% + 1 de los Delegados Acreditados presentes) en la Asamblea de Delegados; y

20. En los casos de infracciones extradeportivas que deriven del desarrollo del TORNEO, que afecten la imagen o instalaciones de la Unidad Educativa DELTA y/o la imagen y normal desempeño del TORNEO o de algún otro jugador, el Directorio puede tomar la decisión de separar a esa persona o grupo de personas del campeonato.

DE LA COMISIÓN DISCIPLINARIA

1.-El comité de Disciplina es el ente que sanciona deportivamente a los participantes del torneo de acuerdo al reglamento establecido.

2.- Se formará en sesión de trabajo previo al inicio del torneo, de la siguiente forma:

a.- Lo integrarán miembros del directorio.

b.- Dentro de esta comisión estará el Coordinador General del Torneo, siendo el que presida dicha Comisión.

c.- Al sesionar la Comisión, cuando se ocasionaren conflictos mayores, el Miembro de la Comisión que pertenezca a los equipos en conflicto se excusará de conocer el caso, quedando la resolución en manos de los otros miembros.

d.- Las sanciones y resoluciones de dicha Comisión son inapelables.

e. El comité de disciplina sancionara en función del informe del veedor y arbitro por partido.

f.- No podrá ser miembro del Comité de Disciplina cualquier persona que haya sido sancionada por el Comité de Disciplina con un año calendario o más, mientras dure su sanción.

3.- El Comité de Disciplina informará las decisiones tomadas o sanciones impuestas a los delegados del TORNEO, para que cada delegado informe directamente a su equipo.

4.-

El Comité de Disciplina podrá solicitar la información necesaria o convocar a las partes que considere necesarias y apropiadas, y su comparecencia será obligatoria, la convocatoria será por escrito y/o correo electrónico con un recibí conforme de la persona requerida o del delegado de su equipo.

5.- La resolución del Comité de Disciplina es final y de última instancia, por ende, no es sujeta de revisión o amnistía alguna dada por este mismo organismo en el futuro.

CAPÍTULO IV DE LOS EQUIPOS

- 1.- Los equipos participantes se inscribirán, según el consenso establecido en la reunión del Directorio Organizador.
- 2.- Los equipos participantes tienen la obligación de elegir un **delegado/capitán** que los representará ante el Directorio Organizador, siendo este el encargado de presentar cualquier moción, queja, reclamo, o apelación que su equipo considere necesario.
- 3.- Todos los equipos deben cumplir con la inscripción completa de los datos de sus jugadores, cumpliendo a su vez con el pago de los valores establecidos por inscripción, sanciones por tarjetas amarillas y rojas según lo estipulado en el capítulo de multas y sanciones.
- 4.- El equipo que no cancele la totalidad de la inscripción hasta la fecha determinada, no será programado a la siguiente fecha y si no cancela en ese tiempo será eliminado del torneo, sin opción a devolución del dinero abonado, por gastos de organización.

CAPÍTULO V UNIFORMES Y DE LA INDUMENTARIA

UNIFORMES. - Es obligatoria la presentación de los participantes debidamente uniformados, camisetas del mismo diseño y color, estampado con número y nombre del jugador, pantaloneta del mismo color y diseño, medias polines del mismo color. El arquero podrá utilizar calentador, el buzo con número o el número en el calentador.

No se podrán prestar los uniformes deportivos después de registrada la nómina en la planilla de juego, no podrán jugar con camisetas que tengan otro nombre.

- 1.- Los equipos deben presentarse al partido con su indumentaria completa, la misma que consta de: camiseta numerada, pantaloneta y polines del mismo color.. No podrán jugar con gorras, reloj, gafas, ni ningún accesorio que esté prohibido por las reglas de fútbol la International Football Association Board (IFAB) a no ser que exista alguna razón médica o de salud.
- 2.- El comité organizador se reserva el derecho de permitir en caso extremadamente necesario, el uso o no de alguna indumentaria diferente y de accesorio, según sea necesario y previa notificación verbal tanto a la mesa de vocalía, veedor, como al equipo rival. La autorización sólo podrá ser otorgada antes del inicio del partido.
- 3.- La mesa de vocalía será el encargado de verificar que el jugador inscrito para los encuentros porte la indumentaria completa y correspondiente a su uniforme, si el jugador no porta la indumentaria completa y correspondiente no podrá registrarse hasta que el uniforme esté correcto.

CAPÍTULO VI DE LOS HORARIOS DE LOS JUEGOS

De acuerdo a los equipos participantes se programará antes del torneo el Fixture del torneo, se establecerá la hora de inicio y cada partido tendrá una hora, se jugará los días sábados y de ser posible un domingo. Los partidos que se suspendieran por alguna razón de caso fortuito o fuerza mayor se jugarán en un día acordado por ambas partes.

Inauguración. - La fecha de inauguración del TORNEO deberá ser anunciada con un mínimo de 30 días de anticipación mediante comunicación formal a los equipos e integrantes inscritos.

- 1.- Los horarios de los partidos serán sorteados por el comité organizador, respetando la premisa de rotación semana a semana en el horario; interpretándose que no habrá ningún equipo que juegue a fecha seguida a la misma hora.
- 2.- Los equipos deben respetar el horario establecido previo sorteo, llegando al establecimiento deportivo donde se juega con una hora de anticipación.
- 3.- Los equipos deben estar correctamente chequeados por el vocal de la mesa respectiva (veedor), como máximo veinte minutos antes de la hora establecida para el inicio de su partido.
- 4.- Sólo se tiene un lapso de espera de 10 minutos en el primer partido de la jornada, luego de esa espera no se realizará ningún tipo de retraso en los partidos sucesivos.
- 5.- Si algún equipo no se encuentra presente en el horario determinado, se aplicará el reglamento de no presentación y lo perderá 3-0.
- 6.- Si algún equipo tiene una razón de fuerza mayor confirmable, debe excusarse por lo menos con dos horas de anticipación por medio de vía telefónica con el Directorio Organizador.

CAPÍTULO VII DE LAS REGLAS DEL TORNEO FUTBOL 6

- 1.- Todo equipo deberá chequearse con anticipación a su partido con el veedor de mesa. El delegado o capitán de cada equipo puede hacer la inscripción. Los inscritos deben estar debidamente uniformados.
- 2.- Los suplentes, como miembros inscritos del equipo, deben estar ubicados en las bancas asignadas debidamente uniformados. Deben estar a 2 mts de distancia del perímetro de la cancha, no pueden ingresar a la cancha a no ser que sea por un reemplazo de jugador debidamente anunciado al veedor y autorizado por el árbitro.
En la banca de suplentes sólo los jugadores deberán estar uniformados y registrados en el Acta de Juego.
- 3.- Todo jugador debe estar correctamente uniformado al momento de ser chequeado (camiseta, pantaloneta y polines). Zapatos de fútbol.
- 4.- Un equipo para presentarse debe tener como mínimo 4 jugadores para poder jugar. Posteriormente y en cualquier momento del partido, podrá ingresar el o los jugadores faltantes para completar el número reglamentario de 6, inscribirse con el veedor y autorizado por el árbitro. Los jugadores sólo podrán inscribirse hasta el descanso del primer tiempo, una vez comenzado el 2do tiempo no podrán inscribirse y tendrán que ubicarse en las gradas para que no exista confusión con los suplentes.
- 5.- Se jugarán dos tiempos de 25 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos entre tiempo y tiempo.
- 6.- DEL JUEGO:

- a. El saque lateral será cobrado con el pie y el jugador contrario debe tomar la distancia de 2 mts.
- b. Saque de arco: Se deberá efectuar desde el área chica, en todos los casos con el pie, pudiendo patear directamente al arco rival y convirtiendo el gol.
- c. Saque de mitad de cancha: Se puede efectuar un disparo al arco rival, sin que haya previamente un pase y se debe dejar un espacio de 3 metros de distancia desde el punto de saque.
- d. Tiros libres: El árbitro indicará si son directos o indirectos. En ambos casos la barrera debe colocarse a 5 pasos del lugar designado por el árbitro.
- e. Fuera de juego: A pesar de aplicar las reglas de la IFAB, no se jugará con fuera de juego.
- f. Penales: Se deberá cobrar un penal desde un punto marcado a 1 metro fuera del área chica. En el caso que hubiese el cobro de un penal durante un partido, por infracción señalada por el árbitro, lo deberá cobrar un jugador (cualquiera) que se encuentre en cancha en ese momento. No lo podrá cobrar un jugador que esté fuera de cancha. En el caso de una definición del partido (semifinal o final) podrán patear los jugadores que se encuentran en cancha, al haber finalizado el partido.
- g. Gol: Es válido en todos los sectores de la cancha. Es válido desde el córner.
- h. Arquero: Se debe acoger a la reglamentación de la FIFA y Federación Ecuatoriana de Fútbol, la cual no permite tomar con las manos el pase de un compañero, salvo que éste haya sido involuntario, con la cabeza u otra extremidad del cuerpo que no sean los pies. En los casos que reciba o gane la pelota que está en juego o desde un saque de arco, tiene 6 segundos para jugar la misma.

7.- Una vez terminado el partido los capitanes o delegados de ambos equipos se acercarán a la mesa de control, a firmar la planilla de juego. Revisar los goles y tarjetas, de tener algún reclamo anotarlos en su espacio asignado, firmada el acta de juego no se podrá hacer otro comentario.

Acta de Juego. - De cada Partido se elaborará un acta, que será el documento oficial de dicho evento y cada equipo podrá solicitar por escrito al Comité Organizador una copia del acta de juego. El Acta deberá ser firmada, conjuntamente, por el árbitro, veedor y capitanes de cada equipo. El Acta de Juego es un documento inviolable limitándose a los capitanes de los equipos a colocar sus comentarios relevantes a las incidencias del juego. La alteración maliciosa, violación o secuestro de una Acta de Juego será sancionada con una pena mínima de 2 años para la persona o personas que lo incurriesen.

De existir un hecho extraordinario los veedores generales de los juegos, podrán realizar un informe de los hechos en las actas de juego así estas se encuentren cerradas.

Las tarjetas no se pueden eliminar ni borrar por lo que es importante que los capitanes se fijen que el registro de las mismas es el correcto al momento de firmar las actas de juego. Lo mismo revisar los goles.

8.- Durante el torneo, se podrán realizar cambios indefinidos, todos los jugadores inscritos en la planilla de juego deben obligatoriamente jugar en algún momento del partido. Todo suplente debe jugar. El tiempo es considerado con el balón en movimiento. Es importante indicar que los cambios son ilimitados para todos los equipos, donde los jugadores que salgan podrán volver a ingresar sin número de veces.

9.- En caso de partidos en etapas definitivas o finales, si persiste el empate luego del tiempo regular se procederá a tanda de 3 penales por cada lado; si luego de esta persiste el empate se procede a un penal por equipo hasta que uno de los dos equipos saque la ventaja.

Solo podrán cobrar los penales, los jugadores que queden dentro de la cancha al término del 2do tiempo. El arquero podrá ser reemplazado por uno de los jugadores dentro de la cancha, solamente en el caso de una lesión, será autorizada por el médico de cancha.

10.- Toda queja será tramitada por intermedio de los delegados de los equipos vía Directorio Organizador tomando la última resolución la comisión de disciplina.

11.- Cualquier caso que no esté estipulado en este capítulo será regido en base a los reglamentos de la Federación Ecuatoriana de Fútbol.

12.- En el campo de juego se destinará un área técnica para el director técnico, en caso de no haber técnico podrá ser el delegado del equipo. Antes de iniciar el encuentro, toda persona que no sea parte del Comité Organizador, Mesa de Control o participante del encuentro que se llevará a cabo deberá ser retirada del Campo de Juego.

13.- La Mesa de Control tiene la autoridad y obligación de velar por el correcto cumplimiento de todas las Reglas del Juego para su correcto desarrollo, por lo tanto, en caso de no cumplir o ser reincidente en el incumplimiento del Art. 11 del Capítulo VII podrá comunicar al árbitro para considerar la suspensión del encuentro, quedando el marcador a favor del equipo afectado y con un marcador de 2 a 0.

14.- EL VEEDOR. - Será el encargado del control del partido en la mesa, inscribirá a los equipos participantes, anotará las tarjetas y goles, los cambios serán anunciados con el veedor y autorizados por el árbitro previo al llamado, ingresarán cuando el balón esté fuera de juego. Llamará a los capitanes para que firmen el acta de juego.

a.- Los veedores podrán ser particulares contratados por el Comité Organizador quienes actuarán dentro de los horarios especificados por el Comité Organizador.

b.- Para todo partido existirá 1 Veedor, quienes informarán de cualquier anomalía, en forma detallada y precisa, en la misma Acta de Juego. No podrá ser veedor un miembro del mismo equipo que esté jugando o participando.

c.- Todo veedor será asistente del Árbitro o de los Jueces según el caso para cualquier acción dentro o fuera del recinto deportivo (cancha, pista o salón)

d.- Si el veedor designado no pudiera presentarse, será reemplazado por otro quien deberá reunir los mismos requisitos para poder ejercer tal cargo.

e.- El Veedor es el responsable del acta de juego, todo delegado o capitán NO puede llevarse el acta fuera de la mesa de control. El veedor al término de la jornada entregará las actas de juego a la persona responsable del torneo.

CAPÍTULO VIII MULTAS, SANCIONES Y PENALIDADES

1.- **Tarjeta Roja.** - Toda tarjeta roja tendrá una multa o valor económico de US\$ 10,00, el mismo que será determinado por el Directorio Organizador previo la iniciación del torneo, y suspensión de partidos dependiendo del informe arbitral, de la siguiente manera:

A.- **Tarjeta Roja por Doble Amarilla.** - Resto del partido y 1 partido de suspensión

B.- **Tarjeta Roja Directa.** - 1 partido mínimo de suspensión, 2 o 3 partidos según informe arbitral y del veedor designado.

C.- **Tarjeta roja directa, con agravantes.** - según informe arbitral y del veedor; suspensión a discreción del Directorio Organizador.

Toda multa por tarjeta amarilla o roja debe ser pagada por el equipo en el transcurso de la semana, y antes de empezar su partido debe presentar el comprobante de depósito o transferencia correspondiente. El equipo que no acredite la cancelación de la multa o multas antes del inicio del partido siguiente, no podrá disputar el mismo y perderá los puntos por un marcador de 3 a 0. **Nota.** - Toda sanción se basará en relación al estatuto y el informe arbitral y del veedor.

2- Tarjeta Amarilla. - Toda tarjeta amarilla tendrá una multa o costo de US\$ 5,00 estipulado por el Directorio Organizador, antes de comenzar el torneo.

a. La suma de 3 tarjetas amarillas de un mismo jugador corresponde a un partido de suspensión dentro de la primera etapa, para la segunda etapa las amarillas serán borradas. Si en el último partido de la primera etapa un jugador suma su tercera amarilla, NO podrá jugar el primer partido de la siguiente etapa.

Las tarjetas no se pueden eliminar ni borrar por lo que es importante que los capitanes se fijen que el registro de las mismas es el correcto al momento de firmar el acta de juego. El capitán que no firme su acta, pierde el derecho de hacer cualquier observación a favor de su equipo.

3.- Inscripción. - En caso de demostrarse que un jugador no cumple con los requisitos de inscripción o incumple con alguna de las reglas del torneo, se suspenderá al jugador del equipo al que pertenece, restando los puntos que hayan sido ganados por el equipo con la participación de dicho jugador, en el caso del equipo demandante.

4.- Si un equipo es reiterativo en no cumplir el reglamento con sus jugadores, se procederá a eliminar dicho equipo.

5.- Conflictos. - En caso de existir algún tipo de alteración en el orden del torneo a causa de, pelea campal, gresca, pelea entre jugadores, o intervención de la barra de uno de los equipos, insultos al árbitro, a los veedores o cualquier falta no estipulada en este reglamento se procederá a suspender el partido, y se tomará la decisión basados en el informe arbitral y del veedor, pudiendo darse las siguientes resoluciones:

- pérdida de los puntos para los dos equipos envueltos en la pelea.
- dejar el marcador igual a cuando se suspendió el partido.
- pérdida de los puntos para el equipo o barra que originó el conflicto.
- suspensión de los jugadores involucrados en la pelea.
- suspensión temporal o expulsión definitiva del equipo del torneo.
- la suspensión temporal del equipo deberá ser de 1 a 2 años o expulsión definitiva según la gravedad del caso siendo la misma para el equipo que acciona como al que reacciona. Esta suspensión o expulsión será dispuesta para todos los integrantes inscritos en las planillas de juegos de los equipos involucrados por lo tanto no se podrán inscribir en el o los siguiente(s) Torneo(s).

Nota. - En caso de suspensión de un jugador o jugadores, será la comisión disciplinaria la que decida bajo su criterio el tiempo de suspensión.

El equipo que se retire del campo de juego sin justificación reglamentaria o alguna de fuerza mayor, una vez iniciado el partido, será eliminado del torneo. Un equipo que quedare con menos de 4 jugadores en cancha, se da por terminado el partido con el marcador que quedare si es mayor de 3 goles, de lo contrario lo pierde 3-0.

Si un equipo hubiera hecho participar a un jugador que esté sancionado o que suplante otro nombre del equipo, se entenderá que el partido que haya intervenido, lo perdieron y los puntos de este partido pasarán al rival.

Si un equipo no se presentase a jugar dos partidos distintos durante el torneo, será eliminado de la competición. Los puntos que falten por disputarse serán adjudicados a sus rivales. Los resultados anteriores no sufrirán variación.

En caso de lesiones de jugadores, el delegado del equipo no podrá inscribir nuevos jugadores que sustituyan al lesionado. Solo se podrán inscribir jugadores reemplazantes en el caso de que la gravedad de la lesión lo obligue a abandonar el torneo antes de la mitad. Es obligación del delegado del equipo presentar la constancia médica de la lesión.

Art. 42 Sanciones. - Las infracciones que serán analizadas y sancionadas por el Comité de Disciplina, mediante el informe del veedor respectivo, serán:

- a. Reclamos indebidos o insultos al árbitro, veedor, compañeros o rivales y público en general durante el partido o su término, con un partido;
- b. Intento de agresión física al árbitro, veedor, rival y público en general, con 2 partidos;
- c. Agresión física a compañeros, rivales, árbitro, veedora y/o público en general de uno a dos años calendario, de acuerdo a su gravedad;
- d. Tarjeta Roja directa es mínimo de dos partidos de suspensión. Se cobrará un valor simbólico de \$10,00 (diez 00/100 dólares) por cada tarjeta roja, con el propósito de limitar o reducir, en lo posible, infracciones graves durante los encuentros. El capitán de cada equipo deberá recolectar dicho valor, correspondiente al jugador o jugadores sancionados, y depositar en la cuenta bancaria del Tesorero hasta un día antes de la siguiente fecha a jugar;
- e. Actitudes indecorosas, gestos obscenos contra autoridades o público, un año de suspensión;
- f. Cualquier competidor que se presentare a jugar bajo una influencia notoria de sustancias psicotrópicas incluidas alcohol, no podrá ingresar a la cancha, y de no acatar la disposición será suspendido al menos 4 partidos; para establecer dicha condición se requerirá en el mismo momento del árbitro titular más el criterio del veedor que esté actuando;
- g. Todas estas acciones tendrán efecto con el informe del árbitro y veedor del partido. Es obligación de los árbitros y veedores detallar el motivo de las expulsiones y de las incidencias del juego;
- h. Dos tarjetas amarillas en un mismo partido equivalen a una roja y se sanciona con la suspensión del jugador en el siguiente partido, es decir su sanción es de un partido;
- i. Si un equipo hubiera hecho participar en un partido a un participante que se encuentre suspendido o inhabilitado, se entenderá que el partido que haya intervenido, lo perderán y los puntos pasan al rival. Además, al jugador suspendido que participó, no se le contabilizará este partido como pago de la sanción y deberá cumplirla en los siguientes partidos;
- j. La acumulación de tres tarjetas amarillas corresponde a un partido de suspensión en cualquiera de las etapas del torneo. En caso de que un jugador tenga una o dos tarjetas amarillas en la primera etapa, estas se eliminarán para la segunda etapa.
- k. Jugador que trate de burlarse de los árbitros y/o veedores cambiándose de nombre será suspendido por 2 años;
- l. Si un equipo hubiera hecho participar a un jugador que no cumpla con los requisitos establecidos en el Reglamento, se entenderá que el partido que haya intervenido, lo perdieron y los puntos de este partido pasarán al rival;
- m. El equipo que se retire del campo de juego sin justificación reglamentaria o alguna de fuerza mayor, una vez iniciado el partido, será eliminado del TORNEO;
- n. Si un equipo no se presentase a jugar dos partidos distintos, será eliminado del TORNEO. Los puntos que falten por disputarse serán adjudicados a sus rivales. Los resultados anteriores no sufrirán variación;

o. Cualquier invasión que genere gresca en la cancha, insultos al árbitro, a los jugadores y/o veedor que estén actuando, por personas plenamente identificadas por uno de los contendientes sea o no miembro de un equipo, acarreará automáticamente la pérdida de este partido, así como la pérdida de los puntos de ese equipo, todo esto sin perjuicio de las sanciones particulares que el Comité de Disciplina determine para cada trasgresor. El que provoque las acciones anteriormente señaladas, y de ser plenamente identificado, será sancionado con la expulsión del infractor con por lo menos un año de no poder participar en el TORNEO y no se le permitirá el ingreso al Colegio mientras se desarrolle el TORNEO, al igual que durante los próximos 5 años. En caso de que esta disposición no se respete, el equipo con quien está identificado, deberá solicitarle que se retire.

Art. 43.- El año calendario se lo considera de jornada a jornada, es decir, si un jugador fue expulsado en la jornada cuarta del año uno, podrá regresar a jugar en la jornada quinta del año dos.

Art. 44.- Se jugará con las reglas de la IFAB, pero sin fuera de juego, con acumulación de tarjetas amarillas en varios partidos. Igualmente se aplicará el reglamento de la Federación Ecuatoriana de Fútbol.

CAPÍTULO IX RECLAMOS, APELACIONES, IMPUGNACIONES y PETICIONES

1.- Todo jugador puede presentar cualquier tipo de reclamo o impugnación, o petición canalizándola por intermedio de su delegado de equipo, presentando de la siguiente manera:

- a.- Carta dirigida al Directorio organizador.
- b.- Debe presentarse con firma y número de cédula del demandante.
- c.- Presentar las pruebas que considere necesario en caso de tenerlas.
- d.- Todo reclamo o impugnación debe ser presentado en las 48 horas laborables después de sucedido el hecho o informada la resolución.
- e.- En caso de petición se realizará por vía mail hacia el Directorio organizador.
- f.- Equipo o miembro de un equipo que esté tomando bebidas alcohólicas en los predios de la Unidad educativa DELTA durante los horarios de partidos o pasadas, será sancionado por el Comité de Disciplina.

ATTE.- EL COMITÉ ORGANIZADOR

www.copadelta.com